AKADEMIK E-ISSN 2774-8863
Jurnal Mahasiswa Humanis
Vol. 5, No. 2, Mei 2025

Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTS No 32 Lamasi

Masykur Zaini
Institut Agama Islam Negeri Palopo
Maskursj25@gmail.com

Submitted: 14th March 2025 | **Edited**: 28th April 2025 | **Issued**: 01st May 2025

Cited on: Zaini, M. (2025). Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTS No 32 Lamasi. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis, 5*(2), 998-1009.

ABSTRACT

This study aims to enhance students' motivation and interest in learning Al-Qur'an Hadith through the use of the Kahoot-based "New Family 100" game in class 7A of MTs No. 32 Lamasi. The research addresses the question: Can the implementation of this game improve students' motivation and interest in learning Al-Qur'an Hadith? The study uses a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted in two cycles. Each cycle involved group-based, interactive learning that actively engaged all students through the game. Findings show that students' motivation and interest improved significantly after the implementation. Motivation increased from 59.99% in Cycle I (moderate) to 78.33% in Cycle II (high), while interest rose from 61.90% (moderate) to 86.82% (high). Student observation results improved from 74.07% (fairly good) to 94.44% (very good), and teacher observations increased from 75.29% to 96.29% across the two cycles. These results indicate that the integration of interactive digital games like Kahoot in religious studies can effectively enhance student engagement and enthusiasm.

Keywords: Motivation, Learning Interest, Al-Qur'an Hadith, New Family 100 Game, Kahoot

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini dihadapkan pada tantangan yang terus berkembang, terutama dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat dan menarik. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan (Azhar, 2017). Salah satu media pembelajaran yang sedang populer adalah Kahoot, yang merupakan aplikasi berbasis game yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Cahyono & Mutiaraningrum, 2016).

Game berbasis Kahoot dalam pembelajaran al-Qur'an hadis dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Melalui penggunaan game New Family 100 berbasis Kahoot, siswa tidak hanya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengasah pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Selain itu, game ini memberikan tantangan yang menyenangkan yang dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar (Hidayati & Fauzi, 2021). Sebagaimana disebutkan oleh Kusuma dan Retnawati (2018), penggunaan media yang berbasis teknologi, seperti Kahoot, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang dimiliki oleh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Menurut Anjani dan Mahmudah (2020), motivasi intrinsik (keinginan untuk berhasil) dan ekstrinsik (penghargaan dan kegiatan yang menarik) memainkan peran penting dalam memotivasi siswa untuk terus belajar. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kedua aspek motivasi ini sangat penting untuk diterapkan di sekolah. Begitu pula dengan minat belajar, yang terkait dengan perasaan tertarik, keaktifan dalam pembelajaran, dan rasa senang dalam mengikuti materi yang diajarkan (Mustikawati, 2017).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan kebutuhan peserta didik akan model pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Sejauh ini, berbagai penelitian telah membahas penggunaan media digital atau game dalam pembelajaran, namun sebagian besar berfokus pada mata pelajaran umum seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau IPA. Sedangkan penelitian yang secara spesifik mengangkat penggunaan game edukatif berbasis Kahoot, khususnya dalam bentuk New Family 100, pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat MTs (Madrasah Tsanawiyah) masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian penelitian yang ada cenderung lebih menitikberatkan pada hasil belajar kognitif, sementara aspek afektif seperti motivasi dan minat belajar belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan memberikan kontribusi baru melalui penerapan model game interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang

menekankan pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agama di sekolah berbasis madrasah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan game New Family 100 berbasis Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis. Penelitian ini dilakukan di MTs No 32 Lamasi pada kelas 7A, dengan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan game tersebut terhadap motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran al-Qur'an hadis.

LANDASAN TEORI

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Ryan dan Deci (2000), motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk belajar, seperti hasrat untuk berhasil dan pencapaian tujuan pribadi. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berkaitan dengan faktor eksternal, seperti penghargaan atau pujian yang didapatkan dari orang lain. Dalam konteks pembelajaran, motivasi yang tinggi dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan (Azhar, 2017).

Pentingnya motivasi dalam pembelajaran juga diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto (2010), yang menjelaskan bahwa motivasi yang baik dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Jika motivasi siswa tinggi, mereka akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kedua jenis motivasi ini, baik intrinsik maupun ekstrinsik, perlu dikembangkan, salah satunya melalui penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan berbasis Kahoot.

Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk tertarik dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Minat ini dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti perasaan tertarik, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, dan perasaan senang saat belajar. Menurut Wibowo (2015), minat belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, karena semakin tinggi minat siswa terhadap suatu mata pelajaran, semakin besar kemungkinan mereka untuk memahami dan menguasai materi pelajaran tersebut. Salah

satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, seperti penggunaan game edukasi berbasis teknologi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Kahoot, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kahoot menyediakan platform yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan senang saat belajar (Cahyono & Mutiaraningrum, 2016).

Game Edukasi dalam Pembelajaran

Game edukasi merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Fauzi (2021), game edukasi seperti Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Menurut Kusuma dan Retnawati (2018), penggunaan game dalam pembelajaran dapat mempengaruhi sikap dan kinerja siswa secara positif. Game berbasis Kahoot, khususnya, dapat membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan karena mereka merasa terlibat langsung dalam permainan. Dengan demikian, game edukasi seperti Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar, tetapi juga dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi lebih efektif.

Al-Qur’an Hadis dalam Pembelajaran

Pembelajaran al-Qur’an hadis merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan agama Islam. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan siswa mengenai isi al-Qur’an dan hadis, serta cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Suyadi (2019), pembelajaran al-Qur’an hadis harus dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami, agar siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur’an dan hadis dalam kehidupan mereka.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran al-Qur’an hadis lebih menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, seperti game edukasi.

Pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa memahami materi al-Qur'an hadis dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi mereka untuk lebih mendalami ajaran-ajaran Islam.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui tindakan yang dilakukan secara langsung dan reflektif oleh pendidik (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game New Family 100 berbasis Kahoot terhadap motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis di kelas 7A MTs No 32 Lamasi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 7A di MTs No 32 Lamasi pada tahun ajaran 2024/2025. Total peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Pemilihan kelas ini berdasarkan pertimbangan bahwa siswa di kelas ini menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran al-Qur'an Hadis pada siklus awal, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran.

Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan game New Family 100 berbasis Kahoot terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadis. Peneliti mengharapkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan minat belajar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis game.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning): Pada tahap ini, peneliti merancang pembelajaran berbasis Kahoot dengan menggunakan game New Family 100. Rencana ini mencakup materi yang akan diajarkan, instrumen yang akan digunakan, serta penjadwalan waktu.

2. Tindakan (Action): Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan game New Family 100 berbasis Kahoot. Pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing berfokus pada materi yang berbeda.
3. Observasi (Observation): Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, mengamati perubahan motivasi dan minat belajar siswa, serta melakukan penilaian terhadap keberhasilan pembelajaran.
4. Refleksi (Reflection): Setelah setiap siklus, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil yang dicapai, baik dalam aspek motivasi maupun minat belajar siswa. Jika diperlukan, perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Angket: Angket digunakan untuk mengukur motivasi dan minat belajar siswa dengan mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Angket ini terdiri dari dua bagian, yaitu motivasi (intrinsik dan ekstrinsik) dan minat (perasaan tertarik, partisipasi, dan perasaan senang).
2. Wawancara: Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan game Kahoot. Wawancara juga digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa.
3. Observasi: Observasi dilakukan untuk mengamati dinamika siswa selama proses pembelajaran, mencatat tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket: Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi dan minat belajar siswa. Setiap item angket diberi skor untuk masing-masing indikator yang meliputi motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, serta minat terhadap pembelajaran.
2. Wawancara: Peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa siswa untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman dan persepsi mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.
3. Observasi: Peneliti melakukan observasi secara langsung di dalam kelas untuk mencatat perubahan perilaku siswa, interaksi, serta antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran berbasis game.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan melalui angket, wawancara, dan observasi akan dianalisis dengan menggunakan dua jenis pendekatan:

1. Data Kuantitatif : Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang mengukur motivasi dan minat belajar siswa. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase untuk mengetahui rata-rata peningkatan motivasi dan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II.
2. Data Kualitatif : Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan observasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran umum tentang peningkatan motivasi dan minat belajar siswa serta dampak penggunaan game dalam pembelajaran.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Peningkatan Motivasi: Motivasi belajar siswa meningkat dari kategori sedang menjadi kategori tinggi, dengan persentase lebih dari 75%.
2. Peningkatan Minat: Minat belajar siswa meningkat dari kategori sedang menjadi kategori tinggi, dengan persentase lebih dari 75%.
3. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Motivasi dan Minat Belajar Siswa Siklus I

Motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis dalam siklus I, yang diperoleh di kelas 7A MTs No 32 Lamasi pada materi Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil, setelah diterapkannya *game new family 100* berbasis Kahoot, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik – Siklus I

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Keterangan
1	Faktor Intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dan cita-cita masa depan).	1-5	59,44%	Sedang
2	Faktor Ekstrinsik (penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif).	6-10	60,55%	Sedang
	Jumlah	10	119,99	
	Rata-rata		59,99%	Sedang

Sumber :Hasil Penelitian, 2025

Tabel 2. Persentase Minat Belajar Peserta Didik – Siklus I

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Keterangan
1	Perasaan Tertarik	1-3	58,24%	Sedang
2	Partisipasi dan Keaktifan Peserta didik	4-6	56%	Sedang
3	Perasaan Senang	7-10	71,48%	Sedang
	Jumlah	10	185,72	
	Rata-rata		61,90%	Sedang

Sumber :Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dalam pembelajaran materi Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil melalui penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot. Peningkatan ini ditunjukkan oleh capaian pada beberapa indikator penilaian. Untuk motivasi belajar, indikator pertama yaitu faktor intrinsik menunjukkan persentase sebesar 59,44%, sedangkan indikator kedua yaitu faktor ekstrinsik mencapai 60,55%. Sementara itu, minat belajar peserta didik terlihat dari tiga indikator, yaitu Indikator perasaan tertarik memperoleh persentase sebesar 58,24%, Indikator partisipasi dan keaktifan mencapai 56%, dan Indikator perasaan senang memperoleh persentase tertinggi sebesar 71,48%.

Rata-rata keseluruhan motivasi belajar peserta didik pada siklus I berada pada angka 59,99%, sedangkan rata-rata minat belajar peserta didik mencapai 56,17%. Meskipun hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan, persentase tersebut masih berada dalam kategori sedang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya dengan mempertimbangkan beberapa kekurangan yang masih ditemukan pada siklus I. Beberapa kendala yang teridentifikasi antara lain: masih adanya peserta didik yang kurang menyukai mata pelajaran al-Qur'an hadis, sebagian peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran kelompok, serta masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan jalannya pembelajaran.

Motivasi dan Minat Belajar Siswa Siklus II

Peneliti melanjutkan kegiatan penelitian ke siklus II karena motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis di kelas 7A MTs No 32 Lamasi masih tergolong rendah. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II memiliki alur yang serupa dengan siklus I, namun terdapat sejumlah perbaikan yang dilakukan berdasarkan temuan dan kekurangan pada siklus sebelumnya.

Beberapa kendala yang teridentifikasi pada siklus I, antara lain masih adanya peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran serta rendahnya

ketertarikan terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan penyesuaian strategi pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, terdapat perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Motivasi dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat secara lebih rinci pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik – Siklus II

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Keterangan
1	Faktor Intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dan cita-cita masa depan).	1-5	86,66%	Sangat Tinggi
2	Faktor Ekstrinsik (penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif).	6-10	70%	Tinggi
	Jumlah	10	156,66	
	Rata-rata		78,33%	Tinggi

Sumber :Hasil Penelitian, 2025

Tabel 4. Persentase Minat Belajar Peserta Didik – Siklus II

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Keterangan
1	Perasaan Tertarik	1-3	85,22%	Tinggi
2	Partisipasi dan Keaktifan Peserta didik	4-6	81,96%	Tinggi
3	Perasaan Senang	7-10	93,29%	Tinggi
	Jumlah	10	260,47	
	Rata-rata		86,82%	Tinggi

Sumber :Hasil Penelitian, 2025

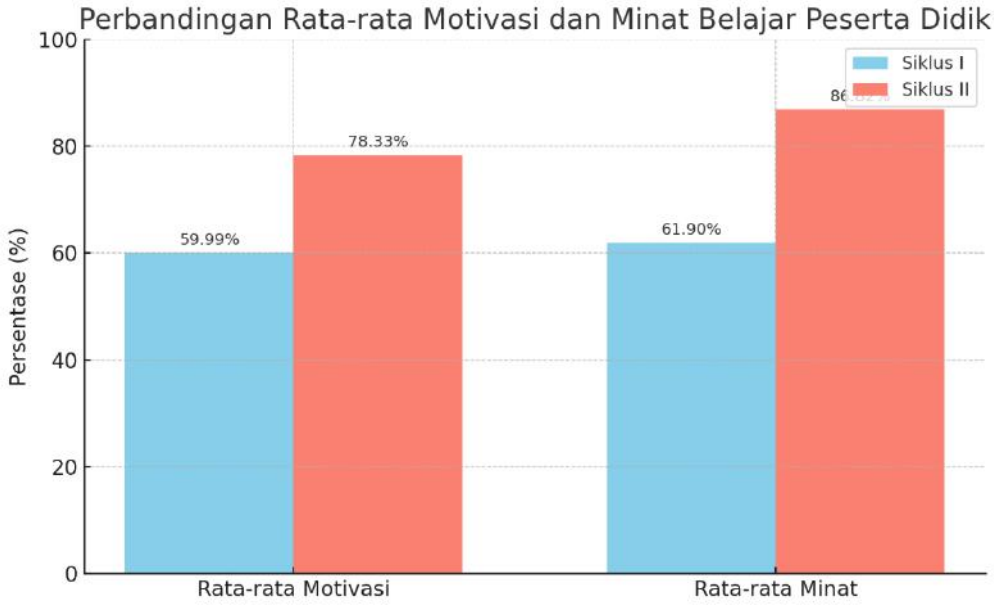
Berdasarkan tabel yang diatas, dapat diketahui bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap materi Mad Wajib Muttashil, Mad Jaiz Munfashil, serta sikap optimis dan pesimis berdasarkan Surah Az-Zumar ayat 53 mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi setelah diterapkannya media pembelajaran berupa *game new family 100* berbasis Kahoot, melalui hasil penyebaran angket.

Pada indikator motivasi belajar, peningkatan terjadi pada dua aspek utama. Pertama, faktor intrinsik mengalami peningkatan dari 59,44% pada siklus I menjadi 86,66% pada siklus II. Kedua, faktor ekstrinsik menunjukkan peningkatan dari 60,55% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II. Sementara itu, pada indikator minat belajar, juga tercatat peningkatan yang signifikan. Indikator pertama, yaitu perasaan tertarik, meningkat dari 58,24% pada siklus I menjadi 85,22% pada siklus II. Indikator kedua, partisipasi dan keaktifan peserta didik, meningkat dari 56% menjadi 81,96%. Adapun indikator ketiga, yaitu perasaan senang, mengalami peningkatan dari 71,48% menjadi 93,29%.

E-ISSN 2774-8863

Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I adalah sebesar 59,99%, meningkat menjadi 78,33% pada siklus II. Sedangkan rata-rata minat belajar peserta didik meningkat dari 61,90% pada siklus I menjadi 86,82% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik setelah diterapkannya pembelajaran berbasis *game new family 100* menggunakan Kahoot. Rata-rata motivasi belajar pada siklus II telah mencapai 78,33%, dan minat belajar mencapai 86,82%, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai secara signifikan. Untuk menggambarkan peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik, berikut disajikan grafik perbandingan antara hasil pada Siklus I dan Siklus II:



Gambar 1. Grafik Perbandingan antara Hasil pada Siklus I dan Siklus II
Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game New Family 100 berbasis Kahoot memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Temuan ini memiliki beberapa implikasi penting. Bagi guru, penelitian ini memberikan dorongan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan berbasis teknologi agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Strategi ini dapat membantu guru menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Bagi peserta didik,

pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif, dan membentuk sikap positif terhadap pelajaran yang selama ini mungkin dianggap kurang menyenangkan. Selain itu, bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk mendukung pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Lembaga perlu memfasilitasi guru dalam pengembangan kompetensi TIK serta menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran inovatif.

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, hasil ini dapat dijadikan pijakan awal untuk melakukan pengembangan atau penelitian lanjutan yang mengeksplorasi penggunaan game edukatif pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, atau pengaruhnya terhadap aspek-aspek lain seperti hasil belajar, keterampilan sosial, atau berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan game edukatif seperti New Family 100 tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga berkontribusi pada pembaruan model pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus di kelas 7A MTs No 32 Lamasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan game New Family 100 berbasis Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis.

Peningkatan tersebut dapat dibuktikan melalui data angket dan observasi. Rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat dari 59,99% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 78,33% (kategori tinggi) pada siklus II. Sementara itu, minat belajar mengalami peningkatan dari 61,90% (kategori sedang) menjadi 86,82% (kategori tinggi). Hasil observasi terhadap siswa menunjukkan peningkatan dari 74,07% (cukup baik) menjadi 94,44% (sangat baik), dan observasi terhadap guru meningkat dari 75,29% (cukup baik) menjadi 96,29% (sangat baik).

Pencapaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif seperti New Family 100 dengan dukungan aplikasi Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta membangun ketertarikan mereka terhadap materi ajar. Dengan demikian,

strategi pembelajaran ini layak dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

Anjani, F. R., & Mahmudah, F. N. (2020). Penerapan Media Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(2), 101–110.

Azhar, A. (2017). Media Pembelajaran: Kajian Teoretis dan Praktik. Jakarta: Rajawali Pers.

Cahyono, B. Y., & Mutiaraningrum, I. (2016). Gamification in EFL Classrooms: The Case of Kahoot. Journal on English as a Foreign Language, 6(2), 1–10.

Hidayati, S. N., & Fauzi, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Edutama, 8(1), 87–96.

Hidayati, S. N., & Fauzi, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Edutama, 8(1), 87–96.

Kemmis, Stephen, and Robin McTaggart. *The Action Research Planner*. 3rd ed., Deakin University Press, 1988.

Kusuma, H. W., & Retnawati, H. (2018). Kahoot! Alternative Media in Learning Mathematics. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 5(1), 1–13. https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.17899

Maulina, H., & Supriatna, A. (2022). Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8(1), 45–56.

Mustikawati, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif terhadap Minat dan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan, 2(3), 30–36.

Nurhayati, A. D., & Fitriani, L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 65–72.

Rahmawati, N., & Prasetyo, B. (2023). Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, 5(1), 25–35.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Suraya, N., & Abdillah, A. M. (2021). Pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang Menyenangkan Berbasis Digital untuk Generasi Z. Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 120–132.

Suyadi, A. (2019). Strategi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Kontekstual. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 8(2), 45–57.

Wibowo, D. (2015). Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(2), 143–151.