



TRANSFORMASI MINAT BELAJAR SISWA MELALUI DIGITAL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI SEKOLAH DASAR

Ni Nyoman Ayu Gita Cahyani^{1*}, I Wayan Jatiyasa², Ni Putu Diah Untari Ningsih³

^{1,2,3}) STKIP Agama Hindu Amlapura, Amlapura, Indonesia

^{*)} e-mail korespondensi: cahyaniayugita30@gmail.com

Article Submitted: 02th May 2026; Accepted 22th August 2026; Published: 28th September 2026

Abstract

This study investigates the effectiveness of integrating Kahoot into a Digital Game-Based Learning approach to enhance learning interest among second-grade students in Hindu Religious Education and Character Education. The research adopted a Classroom Action Research framework implemented through two intervention cycles, with each cycle encompassing instructional planning, classroom implementation, observation, assessment, and reflective evaluation. The participants comprised 20 second-grade students. Students' learning interest was measured through a questionnaire, while the resulting data were examined using descriptive analysis. The findings demonstrate a substantial progression in students' learning interest throughout the intervention. The mean score increased from 46.95 during the initial pre-cycle assessment, categorized as low, to 110.85 in Cycle I, classified as high, and subsequently reached 120.35 in Cycle II, categorized as very high. The improvement between the first and second cycles was 9.50%. These results suggest that incorporating Kahoot into Digital Game-Based Learning can promote a more participatory and engaging classroom atmosphere by encouraging students to interact, respond, and participate actively during the learning process. The approach consequently supports the development of students' motivation and involvement in learning. The study concludes that Kahoot-supported Digital Game-Based Learning has considerable potential as an alternative instructional approach for elementary-level Hindu Religious Education, particularly in creating learning activities that are interactive, engaging, and meaningful for students.

Keywords: *Digital Game Based Learning, Kahoot, Learning Interest, Hindu Religious Education*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang berkualitas, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Pada jenjang sekolah dasar, proses pendidikan tidak sebatas menyampaikan materi pembelajaran



kepada siswa, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai, membangun karakter, serta mengembangkan perilaku yang sesuai dengan norma dan etika. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan siswa. Salah satu unsur yang turut menentukan keberhasilan proses tersebut adalah minat belajar siswa. Minat belajar dapat menjadi kekuatan internal yang membuat siswa terdorong untuk memberikan perhatian, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang diberikan guru. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, perhatian yang lebih baik, serta pemahaman materi yang lebih optimal. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang antusias, pasif dalam mengikuti pembelajaran, dan tidak maksimal dalam memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat, motivasi, dan keterlibatan siswa merupakan aspek yang perlu mendapat perhatian dalam merancang pembelajaran yang efektif, terutama pada pendidikan sekolah dasar (Vidergor, 2021; Li et al., 2024).

Kondisi pembelajaran yang berlangsung dalam praktik menunjukkan adanya persoalan tersendiri dalam menjaga ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar secara konsisten. Tantangan tersebut semakin terlihat pada jenjang sekolah dasar, karena karakteristik siswa pada tahap ini membutuhkan kegiatan pembelajaran yang mampu mempertahankan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menghasilkan siswa yang pasif, bosan, dan kurang cenderung terlibat secara emosional maupun intelektual dalam pembelajaran ketika pengajaran masih sering didominasi oleh metode tradisional seperti ceramah. Di satu sisi, kondisi ini berkaitan dengan karakteristik pengalaman belajar dan hasil yang kurang baik. Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif tidak dilaksanakan secara optimal. Berbagai penelitian pada konteks pendidikan sekolah dasar memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital, termasuk penggunaan permainan edukatif, memiliki potensi dalam menciptakan aktivitas belajar yang lebih mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Meskipun demikian, dampak penggunaannya tidak terlepas dari beberapa kondisi pendukung, seperti kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi, ketersediaan sarana pembelajaran, serta ketepatan dalam merancang aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sujarwo et al., 2025; Rizqi et al., 2026). Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada sisi lain memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pengalaman belajar yang tidak monoton dan memberikan kesempatan lebih besar kepada siswa untuk berpartisipasi. Dalam konteks revolusi industri 4.0, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran karena itu perlu disertai kreativitas dan kemampuan pedagogis guru agar teknologi tidak sekadar menjadi alat bantu, tetapi dapat digunakan untuk memperkuat kualitas interaksi dan meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran (Jatiyasa, 2019).

Transformasi teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir turut memengaruhi cara pembelajaran dirancang dan dilaksanakan, terlebih dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang lebih luas bagi pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan karakteristik siswa. Perubahan tersebut mendorong guru untuk memilih strategi yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif



dan menarik. Salah satu pendekatan yang relevan dengan perkembangan tersebut adalah *Digital Game-Based Learning* (DGBL), yaitu pendekatan yang menempatkan permainan digital sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, unsur permainan dipadukan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk belajar sambil melakukan aktivitas interaktif. Penggunaan permainan digital juga dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpikir, mengambil keputusan, bekerja sama, serta merespons permasalahan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Dengan karakteristik tersebut, DGBL tidak semata-mata digunakan untuk memberikan hiburan dalam pembelajaran, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai strategi pedagogis untuk membangun suasana belajar yang lebih dinamis. Sejumlah kajian sistematis juga memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang memadukan unsur permainan digital dapat mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa karena proses belajar berlangsung melalui pengalaman yang lebih aktif, interaktif, dan menantang (Ilić et al., 2024; Susaniari & Santosa, 2024).

Bukti empiris dari berbagai penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi permainan dalam kegiatan belajar dapat memberikan dampak terhadap aspek motivasional dan partisipasi siswa. Salah satu studi yang dilakukan oleh Bahri dan Nurhidayah (2023) melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah *Kahoot* digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik platform tersebut yang memungkinkan siswa memberikan respons secara langsung, memperoleh hasil dengan segera, serta mengikuti aktivitas dalam suasana kompetitif diduga menjadi faktor yang mendukung munculnya keterlibatan yang lebih tinggi. Hasil serupa dilaporkan oleh Ramadhani et al. (2025), yang menemukan bahwa integrasi *Kahoot* dengan pendekatan DGBL dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan kelas. Pengalaman belajar yang demikian dapat membentuk suasana kelas yang lebih dinamis karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menuntut respons dan partisipasi. Selain itu, berbagai penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan bahwa komponen seperti perolehan skor, posisi peringkat, tantangan, dan pemberian hasil secara langsung dapat menjadi stimulus yang mendukung motivasi belajar siswa pada beragam konteks pendidikan (Majid et al., 2023; Li et al., 2024).

Kajian empiris mengenai penggunaan *Kahoot* memperlihatkan bahwa manfaat platform tersebut dalam pembelajaran dapat mencakup lebih dari aspek motivasi. Sejumlah penelitian menemukan adanya keterkaitan antara penggunaan *Kahoot* dengan perkembangan minat belajar maupun pencapaian akademik siswa. Puspitasari et al. (2022), misalnya, melaporkan bahwa pemanfaatan *Kahoot* memberikan pengaruh yang bermakna terhadap minat dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dikemas melalui interaksi digital dapat memberikan stimulus yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara konvensional. Pada konteks pendidikan agama, Novitriani et al. (2024) juga menemukan bahwa penerapan GBL yang didukung oleh *Kahoot* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil dari beberapa penelitian tersebut memperlihatkan bahwa permainan digital dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pedagogis untuk memperkaya aktivitas pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Bukti lain ditunjukkan oleh Rayan dan Watted (2024) melalui penelitian pada jenjang sekolah dasar, yang memperlihatkan bahwa



penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mendukung terbentuknya suasana belajar yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara lebih aktif.

Keunggulan DGBL tidak hanya berkaitan dengan aspek motivasional, tetapi juga terletak pada kemampuannya untuk memberikan ruang kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang mereka lakukan secara langsung. Dalam pembelajaran semacam ini, siswa memiliki kesempatan untuk mencoba, mengeksplorasi informasi, menghadapi persoalan, dan menentukan respons terhadap situasi yang muncul selama permainan. Proses tersebut membuat siswa tidak sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru, karena pemahaman dapat berkembang melalui pengalaman yang diperoleh selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Pola belajar tersebut memiliki keterkaitan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan pengalaman, interaksi, dan keterlibatan aktif sebagai bagian penting dalam pembentukan pengetahuan. Dukungan empiris juga terlihat dalam berbagai kajian tentang pembelajaran berbasis permainan, yang menunjukkan bahwa unsur tantangan, pilihan tindakan, umpan balik, dan interaksi dengan orang lain dapat mendorong keterlibatan serta motivasi siswa selama proses belajar (Li et al., 2024; Susaniari & Santosa, 2024). Atas dasar tersebut, DGBL dapat dipertimbangkan sebagai pendekatan alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif, terutama ketika minat siswa rendah berkaitan dengan kegiatan belajar yang kurang bervariasi dan minimnya kesempatan untuk terlibat secara langsung.

Meskipun penggunaan DGBL yang didukung *Kahoot* telah banyak dilaporkan memberikan hasil positif dalam pembelajaran, arah penelitian yang berkembang sejauh ini cenderung menitikberatkan pada pencapaian akademik dan aspek kognitif siswa. Penerapannya pun lebih sering ditemukan dalam pembelajaran mata pelajaran umum, termasuk matematika, sains, dan bahasa. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya ruang penelitian yang perlu dikembangkan, khususnya mengenai pemanfaatan DGBL untuk menumbuhkan minat belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Konteks tersebut menjadi penting karena pembelajaran agama mempunyai tujuan yang lebih luas daripada sekadar meningkatkan penguasaan materi. Proses pembelajarannya juga diarahkan pada pengembangan sikap, pembentukan karakter, serta penghayatan dan penerapan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam Pendidikan Agama Hindu perlu dikaji secara lebih spesifik untuk mengetahui sejauh mana pendekatan tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus mendukung keterlibatan siswa dalam memahami dan menghayati materi keagamaan. Penelitian Novitriani et al. (2024) mengindikasikan bahwa *Kahoot* berbasis GBL juga telah dikaji dalam konteks Pendidikan Agama, tetapi konteks penelitian tersebut berada pada Pendidikan Agama Islam tingkat SMA, sehingga masih terdapat ruang untuk mengembangkan kajian pada Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di sekolah dasar.

Di sisi lain, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif yang lebih menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar. Pendekatan tersebut belum banyak memberikan gambaran mengenai dinamika pelaksanaan pembelajaran, proses refleksi guru, maupun perbaikan pembelajaran yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Meskipun penelitian kuantitatif memberikan bukti mengenai efektivitas



suatu intervensi, pendekatan penelitian tindakan kelas dapat memberikan informasi yang lebih kontekstual mengenai bagaimana suatu strategi diterapkan, dievaluasi, dan diperbaiki dalam situasi pembelajaran nyata. Penelitian terbaru mengenai penggunaan *Kahoot* pada siswa sekolah dasar juga mulai menunjukkan relevansi pendekatan tindakan kelas dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, sehingga pendekatan tersebut memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut pada konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti (Rizkiyani et al., 2026). Keterbatasan tersebut membuka peluang untuk mengkaji penggunaan DGBL melalui desain PTK yang memungkinkan perubahan pembelajaran diamati secara bertahap dalam situasi kelas yang sebenarnya. Pendekatan ini tidak hanya digunakan untuk melihat perubahan pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga memungkinkan peneliti menelaah respons siswa, mengevaluasi pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi kendala yang muncul, dan melakukan perbaikan pada tahap berikutnya. Dengan demikian, penerapan PTK dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai bagaimana DGBL berbantuan *Kahoot* diterapkan, bagaimana siswa merespons strategi tersebut, serta bagaimana proses refleksi digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran pada setiap siklus.

Telaah terhadap hasil penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa masih terdapat aspek yang belum banyak mendapatkan perhatian dalam penerapan DGBL berbantuan *Kahoot*. Salah satu aspek tersebut berkaitan dengan penggunaannya untuk mengembangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan lebih banyak diarahkan pada pengukuran hasil belajar atau aspek kognitif dan menggunakan rancangan eksperimen untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya menggambarkan dinamika pembelajaran yang berlangsung dari satu tahap ke tahap berikutnya, termasuk perubahan respons siswa, permasalahan yang muncul selama penerapan strategi, serta proses perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi.

Atas dasar celah tersebut, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji penerapan DGBL berbantuan *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penggunaan pendekatan ini memungkinkan proses perubahan diamati secara berkelanjutan melalui rangkaian tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi pada setiap siklus. Kebaruan penelitian terletak pada perpaduan antara strategi pembelajaran berbasis permainan digital, platform *Kahoot*, konteks Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta fokus pada perkembangan minat belajar siswa sekolah dasar dalam kondisi pembelajaran yang nyata. Dengan perpaduan tersebut, penelitian tidak hanya memosisikan teknologi sebagai perangkat pendukung penyampaian materi, tetapi juga mengkaji potensinya dalam membangun aktivitas belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus tetap mempertahankan tujuan pembentukan nilai, sikap, dan karakter siswa yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini berkaitan dengan belum optimalnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu kondisi yang turut memengaruhinya adalah kegiatan belajar yang masih banyak mengandalkan pola



pembelajaran konvensional, sehingga kesempatan siswa untuk berinteraksi, merespons, dan terlibat secara langsung belum sepenuhnya berkembang. Pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran juga masih perlu dioptimalkan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan pembelajaran pada era digital. Ketika siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang variatif dan partisipatif, perhatian serta keterlibatan mereka selama pembelajaran cenderung tidak berlangsung secara optimal. Keadaan tersebut menjadi alasan penting untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang mampu menggabungkan tujuan pedagogis dengan penggunaan teknologi secara tepat.

Pemilihan strategi yang inovatif perlu diarahkan pada terciptanya aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif sekaligus memperoleh pengalaman yang menarik. Temuan penelitian mengenai penggunaan media digital dan permainan edukatif pada jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan memberikan ruang partisipasi kepada siswa berpotensi mendukung peningkatan motivasi serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar (Sujarwo et al., 2025; Rizqi et al., 2026). Temuan tersebut menjadi salah satu dasar dalam mempertimbangkan pemanfaatan pendekatan DGBL berbantuan *Kahoot* sebagai alternatif untuk merespons permasalahan minat belajar dalam konteks penelitian ini.

Permasalahan yang telah diuraikan mengarah pada kebutuhan untuk mengetahui efektivitas penerapan DGBL yang dipadukan dengan *Kahoot* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Fokus utama penelitian ini adalah perubahan minat belajar siswa setelah strategi tersebut diterapkan melalui tindakan pembelajaran di kelas. Dengan fokus tersebut, penelitian dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai perkembangan minat belajar siswa dari kondisi awal hingga pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Hasil penelitian diharapkan memberikan dua bentuk kontribusi. Secara akademik, penelitian ini dapat menambah bukti empiris mengenai penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital dalam pendidikan agama, khususnya yang berkaitan dengan aspek minat belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan merancang aktivitas pembelajaran berbantuan teknologi yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendorong perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses belajar. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* dalam DGBL diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang lebih dinamis dan relevan dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

II. METODE

Perbaikan pembelajaran dalam penelitian ini ditempuh melalui rancangan PTK dengan proses tindakan dan refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan. Rancangan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada perubahan minat belajar siswa yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan dibagi ke dalam dua siklus. Pada masing-masing siklus, kegiatan penelitian meliputi penyusunan rencana tindakan, penerapan pembelajaran, pengamatan terhadap proses yang berlangsung, evaluasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas II SD Negeri 3 Tenganan yang



mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penentuan subjek didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut tampak melalui perhatian yang belum konsisten, keterlibatan yang masih terbatas, dan antusiasme yang belum optimal ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Keadaan awal tersebut menjadi dasar pemberian tindakan melalui penerapan DGBL berbantuan *Kahoot*.

Dalam penelitian ini terdapat dua komponen utama yang menjadi perhatian. Komponen pertama merupakan tindakan pembelajaran berupa penerapan DGBL dengan dukungan platform *Kahoot*. Komponen kedua adalah minat belajar siswa sebagai aspek yang diamati perubahannya selama proses tindakan. Hubungan keduanya dikaji melalui pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus sehingga perkembangan minat belajar dapat diketahui berdasarkan hasil pengukuran dan refleksi terhadap proses yang berlangsung di kelas. Minat belajar diukur berdasarkan beberapa indikator, meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta perasaan senang selama mengikuti proses belajar. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan *Kahoot* dalam pembelajaran melalui tahapan penyampaian materi, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan kuis interaktif, pemberian umpan balik, serta refleksi dan penyimpulan yang dilakukan secara berulang pada setiap siklus dengan perbaikan berkelanjutan. Pengukuran minat belajar siswa dilakukan dengan menggunakan angket sebagai instrumen utama, sedangkan observasi dan dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran selama tindakan berlangsung. Hasil pengisian angket selanjutnya diolah secara deskriptif kuantitatif. Pengolahan data difokuskan pada perolehan skor rata-rata minat belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Nilai tersebut digunakan untuk melihat perubahan tingkat minat belajar sejak kondisi awal hingga setelah tindakan pada masing-masing siklus. Perhitungan skor rata-rata dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah siswa (Maksum, dalam Hamsa, 2016)

Selanjutnya, penentuan kategori minat belajar dengan Sdi Mi dengan menggunakan rumus berikut:

Mi = (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal) x 12

Sdi = (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal) x 16

Keterangan:

Mi : *Mean ideal*

Sdi : *Standar Deviasi Ideal*

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengukur minat siswa terhadap pelaksanaan Tindakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Minat Siswa terhadap Pelaksanaan Tindakan



No	Kriteria Kualitas	Kategori
1	$x \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,5 Sdi \leq x < Mi + 1,5 Sdi$	Tinggi
3	$Mi - 0,5 Sdi \leq x < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup Tinggi
4	$Mi - 1,5 Sdi \leq x < Mi - 0,5 Sdi$	Rendah
5	$x < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat Rendah

Pengukuran minat belajar dilakukan dengan angket yang memuat 25 butir pernyataan. Komposisi instrumen terdiri atas 16 butir yang berorientasi positif dan 9 butir yang disusun dalam bentuk pernyataan negatif. Setiap butir diberikan skor berdasarkan pilihan jawaban yang tersedia dalam instrumen. Komposisi tersebut menghasilkan rentang skor teoritis antara 25 sebagai skor minimum dan 125 sebagai skor maksimum. Skor yang diperoleh setiap siswa kemudian digunakan untuk menentukan tingkat minat belajar berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Proses kategorisasi dilakukan dengan membandingkan skor aktual dengan rentang skor teoritis instrumen, sehingga perubahan minat belajar pada kondisi awal maupun setelah pemberian tindakan dapat dideskripsikan secara lebih terukur. Kriteria pengelompokan skor minat belajar siswa disajikan pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Konversi Minat Belajar Siswa terhadap Pelaksanaan Tindakan

No	Kriteria Kualitas	Kategori
1	$x \geq 112,5$	Sangat Tinggi
2	$87,5 \leq x < 112,5$	Tinggi
3	$62,5 \leq x < 87,5$	Cukup Tinggi
4	$37,5 \leq x < 62,5$	Rendah
5	$x < 37,5$	Sangat Rendah

Efektivitas tindakan dinilai melalui dua indikator yang saling melengkapi. Dari sisi hasil pengukuran, tindakan dinyatakan berhasil apabila skor rata-rata minat belajar yang diperoleh siswa pada akhir pelaksanaan tindakan, yaitu siklus II, berada pada tingkat tinggi



atau lebih baik dibandingkan kondisi awal pada tahap prasiklus. Perubahan skor tersebut menjadi dasar utama untuk menilai perkembangan minat belajar setelah penerapan DGBL berbantuan *Kahoot*. Penilaian keberhasilan juga mempertimbangkan perubahan perilaku belajar yang tampak selama kegiatan berlangsung. Tindakan dipandang memberikan hasil yang positif apabila siswa menunjukkan perhatian yang lebih konsisten, lebih bersedia mengikuti aktivitas pembelajaran, serta memperlihatkan keterlibatan yang lebih aktif dalam merespons kegiatan yang diberikan. Dengan demikian, keberhasilan penelitian tidak hanya ditentukan oleh perubahan angka pada angket, tetapi juga diperkuat oleh perkembangan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

III. PEMBAHASAN

3.1. Pra Siklus

Sebelum tindakan pembelajaran diberikan, dilakukan pengukuran awal untuk mengetahui posisi minat belajar siswa pada kondisi pembelajaran yang berlangsung secara alami. Tahap ini menjadi dasar untuk menentukan bentuk intervensi yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di kelas. Informasi awal diperoleh melalui pengisian angket minat belajar serta pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa aktivitas belajar masih banyak bertumpu pada penjelasan guru melalui metode ceramah. Pola tersebut belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa indikator yang tampak selama kegiatan berlangsung antara lain perhatian siswa yang belum konsisten, ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran yang relatif rendah, serta keterlibatan dalam memberikan respons atau mengikuti kegiatan kelas yang masih terbatas.

Gambaran tersebut diperkuat oleh hasil pengukuran menggunakan angket. Dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian, seluruhnya memperoleh skor pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 46,95. Berdasarkan kriteria yang digunakan, skor tersebut berada pada rentang $37,5 \leq x < 62,5$, sehingga kondisi awal minat belajar siswa dikategorikan rendah. Hasil tersebut menjadi bukti awal bahwa siswa belum menunjukkan ketertarikan yang memadai terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Rendahnya skor tersebut tercermin pula dalam perilaku siswa selama proses belajar. Perhatian dan konsentrasi belum terjaga secara optimal, sementara kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Aktivitas yang kurang bervariasi juga berpotensi menimbulkan kejenuhan, terutama ketika pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penyampaian materi secara satu arah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan yang ditemukan bukan semata-mata berkaitan dengan kemampuan memahami materi, tetapi juga dengan bagaimana kegiatan pembelajaran dirancang untuk menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan siswa.

Hasil refleksi terhadap kondisi awal menjadi dasar dalam menentukan tindakan perbaikan. Diperlukan suatu pendekatan yang dapat mengubah aktivitas belajar menjadi lebih interaktif serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Atas pertimbangan tersebut, DGBL berbantuan *Kahoot* dipilih sebagai strategi tindakan pada siklus berikutnya. Integrasi unsur permainan dan teknologi digital diharapkan dapat memberikan



pengalaman belajar yang lebih variatif, mendorong respons siswa, serta membangun suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Perubahan tersebut selanjutnya diamati melalui pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II.

3.2. Siklus I

Tahap tindakan pertama dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan memasukkan DGBL berbantuan *Kahoot* ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti dan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan, meliputi modul ajar, bahan pembelajaran mengenai materi “Orang Suci”, serta angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Karena *Kahoot* belum menjadi bagian dari aktivitas belajar siswa sebelumnya, pengarahan awal juga diberikan agar siswa memahami cara mengakses dan mengikuti kuis melalui platform tersebut.

Kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan disusun dalam rangkaian pembuka, aktivitas utama, dan penutup. Pada bagian utama pembelajaran, materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan guru, tetapi dilanjutkan dengan aktivitas kuis digital menggunakan *Kahoot*. Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri atas lima orang untuk menyelesaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Penggunaan mekanisme permainan, skor, dan kompetisi membuat aktivitas kelas menjadi lebih variatif dibandingkan kondisi sebelum tindakan. Siswa memperoleh kesempatan untuk memberikan jawaban secara langsung sekaligus mengetahui hasil respons mereka selama kuis berlangsung. Perubahan perilaku siswa mulai terlihat setelah strategi tersebut diterapkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perhatian terhadap kegiatan pembelajaran mengalami perkembangan dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Siswa terlihat lebih responsif ketika guru mengajukan pertanyaan dan menunjukkan ketertarikan ketika kegiatan kuis *Kahoot* dimulai. Aktivitas tersebut juga memperluas interaksi, baik antara guru dengan siswa maupun antarsiswa dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi ikut memberikan respons dan berdiskusi dalam menyelesaikan pertanyaan.

Meskipun menunjukkan perkembangan, pelaksanaan tindakan pada siklus I belum sepenuhnya berlangsung sesuai harapan. Pada awal pembelajaran, masih terdapat siswa yang kurang percaya diri ketika diminta menanggapi pertanyaan apersepsi dan beberapa di antaranya belum sepenuhnya memusatkan perhatian. Persoalan lain muncul ketika kegiatan kuis berlangsung dalam kelompok yang beranggotakan lima siswa. Dalam beberapa kelompok, pembagian peran belum berjalan secara seimbang sehingga siswa tertentu lebih dominan dalam menentukan jawaban, sedangkan anggota lainnya cenderung mengikuti. Pada akhir pembelajaran, sebagian siswa juga masih kurang memperhatikan informasi guru mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Selain perubahan yang terlihat melalui observasi, perkembangan minat belajar dapat diketahui dari hasil pengukuran angket. Setelah seluruh tindakan pada siklus I selesai, rata-rata skor minat belajar siswa mencapai 110,85. Berdasarkan kriteria penelitian, skor tersebut termasuk kategori tinggi, karena berada dalam rentang $87,5 \leq x < 112,5$. Jika dibandingkan dengan rata-rata kondisi awal sebesar 46,95, terlihat adanya peningkatan yang sangat besar setelah penerapan tindakan. Perubahan skor tersebut memberikan indikasi bahwa integrasi DGBL dan *Kahoot* mampu memberikan stimulus positif terhadap minat belajar siswa.



Aktivitas kuis yang menuntut respons secara langsung, ditambah dengan unsur permainan dan kompetisi, membuat siswa memiliki alasan yang lebih kuat untuk memperhatikan materi dan mengikuti kegiatan. Umpan balik yang diterima setelah memberikan jawaban juga memungkinkan siswa mengetahui hasil responsnya secara langsung, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih responsif. Namun, hasil siklus I belum langsung dijadikan dasar untuk menghentikan tindakan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang membutuhkan pendampingan dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi dan belum semua anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, hasil refleksi digunakan untuk merancang penyempurnaan pada siklus II. Perbaikan diarahkan pada pengaturan kelompok yang lebih seimbang, peningkatan pendampingan selama aktivitas *Kahoot*, pemberian instruksi yang lebih sederhana dan jelas, serta penguatan kesempatan bagi setiap siswa untuk terlibat secara aktif dalam penyelesaian kuis.

3.3. Siklus II

Siklus II merupakan tahap lanjutan yang disusun berdasarkan temuan selama pelaksanaan siklus I. Perbaikan tidak dilakukan dengan mengubah keseluruhan pola pembelajaran, tetapi dengan menyesuaikan beberapa bagian yang sebelumnya masih menjadi kendala. Tindakan pada tahap ini berlangsung dalam tiga pertemuan dan menggunakan materi “Sarana Sembahyang”. Perubahan yang dilakukan mencakup cara membuka pembelajaran, pengelolaan interaksi di kelas, pembagian kelompok, serta penyusunan aktivitas *Kahoot*. Kegiatan pembuka dibuat lebih ringan melalui *ice breaking* agar siswa lebih siap mengikuti pembelajaran. Kelompok juga dibuat lebih kecil sehingga kesempatan untuk berbicara, berdiskusi, dan mengambil keputusan tidak hanya dimiliki oleh siswa tertentu. Pada saat yang sama, soal-soal *Kahoot* disusun dengan tampilan dan tingkat kesulitan yang lebih sesuai dengan kemampuan siswa kelas II.

Perbaikan tersebut memberikan perubahan yang cukup jelas pada suasana kelas. Siswa tampak lebih siap sejak kegiatan pembelajaran dimulai dan tidak lagi membutuhkan waktu yang panjang untuk menyesuaikan diri dengan penggunaan *Kahoot*. Ketika guru memberikan pertanyaan awal, siswa lebih berani memberikan tanggapan dan menunjukkan perhatian yang lebih stabil. Guru juga dapat mengarahkan kegiatan dengan lebih teratur karena siswa telah memahami pola pembelajaran yang digunakan pada siklus sebelumnya.

Aktivitas pembelajaran pada tahap ini tidak berhenti pada kuis digital. Materi “Sarana Sembahyang” juga dipelajari melalui kegiatan praktik, antara lain membuat canang dan kwangen. Penggabungan kegiatan digital dengan aktivitas praktik memberikan variasi pengalaman kepada siswa. Mereka memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan melalui *Kahoot* sekaligus melakukan kegiatan yang berkaitan langsung dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung tidak hanya melalui aktivitas melihat dan menjawab soal, tetapi juga melalui pengalaman melakukan.

Hasil pengamatan selama siklus II memperlihatkan bahwa siswa semakin terbiasa mengikuti pembelajaran dengan *Kahoot*. Kendala teknis dan keraguan yang masih terlihat pada siklus I tidak lagi menjadi persoalan utama. Siswa dapat mengikuti kuis dengan lebih lancar dan menunjukkan antusiasme yang lebih konsisten. Pembagian kelompok yang lebih



kecil juga membuat interaksi antarsiswa menjadi lebih merata. Siswa memiliki ruang yang lebih besar untuk menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan terlibat dalam menentukan jawaban. Kondisi kelas dengan demikian menjadi lebih aktif, tetapi tetap dapat dikendalikan oleh guru.

Perubahan tersebut juga terlihat pada hasil pengukuran minat belajar. Pada akhir siklus II, rata-rata skor yang diperoleh siswa mencapai **120,35**. Nilai tersebut termasuk kategori **sangat tinggi** karena berada pada kriteria $x \geq 112,5$. Bahkan, seluruh siswa telah mencapai kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi tidak hanya berasal dari perubahan beberapa siswa, tetapi telah terlihat pada keseluruhan subjek penelitian.

Jika perkembangan skor dilihat secara berurutan, perubahan kondisi siswa menjadi lebih jelas. Pada tahap prasiklus, rata-rata minat belajar berada pada angka **46,95** dan termasuk kategori rendah. Setelah tindakan pada siklus I, nilai tersebut meningkat menjadi **110,85** dengan kategori tinggi. Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II kemudian diikuti kenaikan skor menjadi **120,35** atau masuk kategori sangat tinggi. Dengan demikian, perkembangan minat belajar berlangsung secara bertahap dari kondisi awal hingga akhir tindakan.

Kenaikan tersebut tidak dapat dilepaskan dari perubahan pengalaman belajar yang dialami siswa. Pada awal penelitian, siswa lebih banyak mengikuti pembelajaran melalui pola penyampaian materi oleh guru. Setelah DGBL berbantuan *Kahoot* diterapkan, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk menjawab, memilih, berdiskusi, memperoleh umpan balik, dan mengikuti tantangan dalam suasana permainan. Pada siklus II, pengalaman tersebut diperkuat dengan aktivitas praktik sehingga pembelajaran menjadi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Kombinasi berbagai aktivitas tersebut membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan memberikan lebih banyak alasan bagi siswa untuk tetap memperhatikan pembelajaran.

Hasil refleksi akhir menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Tidak ditemukan kendala yang berarti selama pelaksanaan siklus II, sementara siswa telah mampu mengikuti penggunaan teknologi pembelajaran dengan lebih mandiri. Seluruh siswa juga telah berada pada kategori minat belajar sangat tinggi. Atas dasar hasil tersebut, tujuan tindakan dinilai telah tercapai sehingga penelitian tidak perlu diteruskan ke siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, rangkaian tindakan dari prasiklus sampai siklus II memperlihatkan adanya perubahan yang konsisten pada minat belajar siswa. Perubahan tersebut tidak hanya tercermin dalam skor angket, tetapi juga tampak melalui perhatian, keberanian memberikan respons, partisipasi dalam kelompok, dan antusiasme siswa ketika mengikuti aktivitas pembelajaran. Hasil ini memberikan gambaran bahwa DGBL berbantuan *Kahoot* dapat menjadi salah satu pilihan strategi pembelajaran untuk menciptakan kegiatan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang lebih aktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Perubahan kondisi minat belajar siswa selama penelitian dapat dilihat secara lebih jelas melalui perbandingan hasil pengukuran pada tiga tahap pelaksanaan, yaitu kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Rangkaian skor tersebut memberikan gambaran mengenai



perkembangan minat belajar setelah tindakan pembelajaran diberikan secara bertahap. Data perbandingannya disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas II pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kode Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	S01	50	111	114
2	S02	53	107	116
3	S03	52	112	119
4	S04	49	110	119
5	S05	42	111	115
6	S06	42	109	121
7	S07	49	109	118
8	S08	52	114	121
9	S09	45	117	124
10	S10	52	109	120
11	S11	45	120	124
12	S12	46	103	122
13	S13	45	115	122
14	S14	45	109	122
15	S15	43	103	119
16	S16	41	121	125
17	S17	42	110	123
18	S18	47	107	120
19	S19	45	114	124
20	S20	54	106	119
Rata-rata		46,95	110,85	120,35
Kategori		Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi

Data pada Tabel 3 memperlihatkan perubahan yang cukup jelas pada minat belajar siswa selama penelitian berlangsung. Pada pengukuran awal, rata-rata yang diperoleh hanya 46,95 dan masih termasuk kategori rendah. Angka tersebut menggambarkan kondisi siswa sebelum memperoleh pengalaman pembelajaran dengan DGBL berbantuan *Kahoot*. Pada tahap ini, minat belajar belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan perubahan dalam cara pembelajaran dilaksanakan.

Perubahan mulai tampak setelah tindakan pertama diberikan. Rata-rata skor pada Siklus I mencapai 110,85, sehingga berpindah ke kategori tinggi. Kenaikan tersebut menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar dibandingkan dengan kondisi awal. Perubahan juga terjadi pada masing-masing siswa. Nilai tertinggi pada tahap ini dicapai oleh S16 dengan skor 121, sedangkan S12 dan S15 memperoleh nilai terendah, yaitu 103. Dengan demikian, meskipun tingkat peningkatan setiap siswa tidak sepenuhnya sama, seluruh siswa menunjukkan perkembangan dibandingkan dengan hasil pada tahap prasiklus. Perbaikan



pembelajaran dilanjutkan pada Siklus II dengan mempertimbangkan pengalaman dan kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Hasil pengukuran kemudian menunjukkan rata-rata 120,35, yang sudah berada dalam kategori sangat tinggi. Pada tahap ini, skor tertinggi mencapai 125 dan diperoleh oleh S16. Sementara itu, nilai terendah sebesar 114 tercatat pada S01. Rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa posisi minat belajar siswa pada akhir tindakan berada pada tingkat yang relatif tinggi dan lebih merata dibandingkan dengan kondisi pada siklus sebelumnya.

Jika ketiga tahap tersebut ditempatkan dalam satu rangkaian, perubahan rata-rata menunjukkan pola peningkatan yang konsisten, yaitu $46,95 \rightarrow 110,85 \rightarrow 120,35$. Kenaikan paling besar terjadi ketika kondisi awal dibandingkan dengan hasil Siklus I. Setelah dilakukan penyempurnaan tindakan, peningkatan kembali terjadi pada Siklus II, meskipun besarnya tidak setinggi perubahan pada tahap sebelumnya. Pola tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap diikuti oleh perkembangan minat belajar siswa. Perubahan tersebut juga penting dilihat tidak hanya dari angka rata-rata, tetapi dari pergeseran kategori yang menyertainya. Kondisi awal berada pada tingkat rendah, kemudian meningkat menjadi tinggi pada Siklus I, dan mencapai tingkat sangat tinggi pada Siklus II. Artinya, selama dua siklus tindakan, perubahan yang terjadi tidak berhenti pada peningkatan skor, tetapi juga menunjukkan perpindahan kondisi minat belajar ke tingkat yang lebih baik.

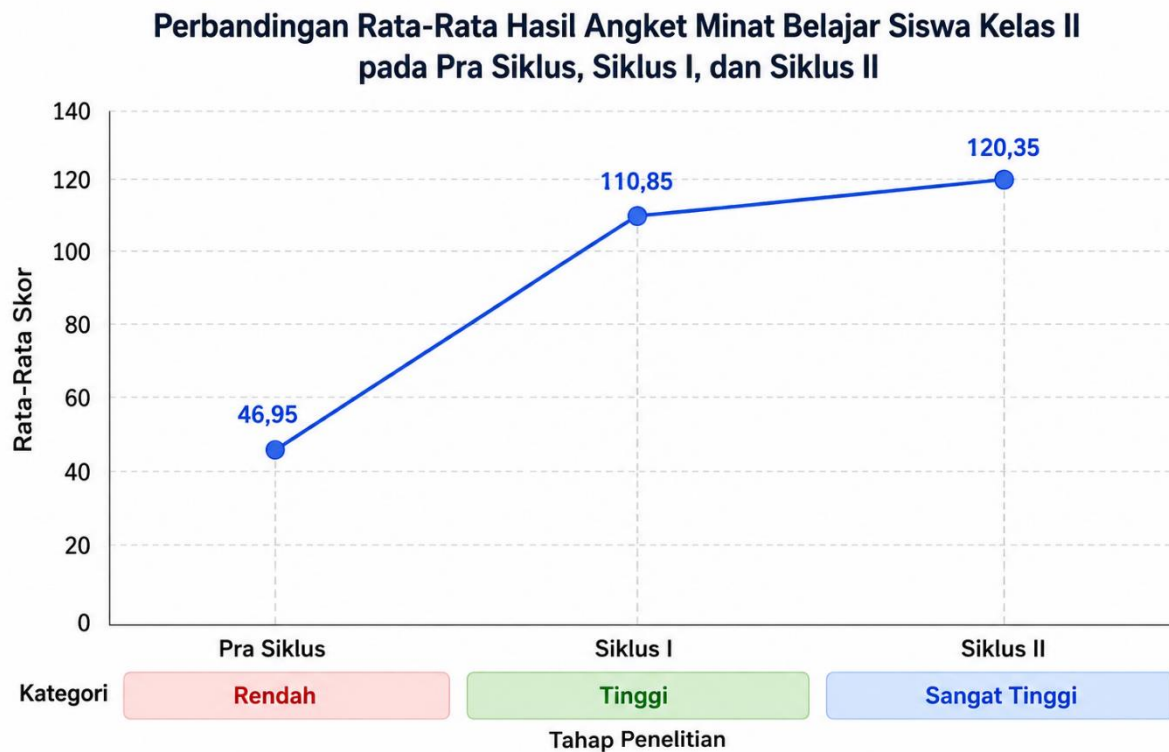
Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa penerapan DGBL berbantuan *Kahoot* dapat mendukung terciptanya aktivitas pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Penggunaan kuis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan respons secara langsung, mengikuti tantangan, memperoleh umpan balik, dan berinteraksi dengan teman dalam kegiatan pembelajaran. Ketika strategi tersebut disempurnakan pada Siklus II melalui pengelolaan kelompok yang lebih baik dan variasi aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa menjadi semakin terlihat. Oleh karena itu, perkembangan skor dari prasiklus sampai Siklus II dapat dipahami sebagai hasil dari proses perbaikan pembelajaran yang berlangsung secara bertahap, bukan semata-mata perubahan angka hasil angket.

Perbandingan skor rata-rata menunjukkan perubahan yang cukup besar selama dua tahap tindakan. Dari kondisi awal sebesar 46,95, skor rata-rata bertambah menjadi 110,85 pada Siklus I. Artinya, terdapat selisih 63,90 poin antara kedua tahap tersebut. Perkembangan berikutnya terjadi pada Siklus II, ketika nilai rata-rata kembali bertambah menjadi 120,35, atau naik 9,50 poin dibandingkan hasil Siklus I. Jika dihitung sejak awal penelitian sampai akhir tindakan, keseluruhan peningkatan mencapai 73,40 poin. Selain perubahan secara numerik, terjadi pula pergeseran tingkat kategori minat belajar. Kondisi siswa pada prasiklus berada dalam kategori rendah, kemudian berubah menjadi tinggi pada Siklus I dan mencapai sangat tinggi pada Siklus II. Perubahan berurutan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan tidak hanya menghasilkan kenaikan skor, tetapi juga membawa kondisi minat belajar siswa ke tingkat kategorisasi yang lebih baik.

Dengan melihat perkembangan tersebut, target tindakan yang ditetapkan dalam penelitian telah tercapai pada akhir Siklus II. Peningkatan skor dan perubahan kategori memberikan bukti kuantitatif mengenai perkembangan minat belajar siswa setelah



pembelajaran dilaksanakan dengan DGBL berbantuan *Kahoot*. Visualisasi perkembangan rata-rata skor pada ketiga tahap penelitian disajikan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas II pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Perkembangan yang terjadi selama penelitian juga tampak pada cara siswa mengikuti pembelajaran, bukan hanya pada hasil angket. Seiring berjalannya tindakan, siswa mulai lebih lancar menggunakan *Kahoot* dan tidak lagi terlalu bergantung pada arahan guru ketika mengikuti kuis. Mereka juga semakin berani menentukan jawaban, memberikan respons terhadap pertanyaan, dan mengambil bagian dalam aktivitas kelompok. Pengurangan jumlah anggota kelompok, pendampingan guru, pemberian instruksi yang lebih terarah, serta pengintegrasian kegiatan digital dengan aktivitas praktik turut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Dengan melihat perubahan skor dan dinamika pembelajaran selama penelitian, capaian minat belajar pada akhir Siklus II dapat dikaitkan dengan penggunaan DGBL yang dipadukan dengan *Kahoot* sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran, bukan semata-mata sebagai akibat penggunaan aplikasi tersebut secara terpisah. Model pembelajaran memberikan kerangka aktivitas belajar, sedangkan *Kahoot* memperkuat unsur interaktivitas, permainan, tantangan, kompetisi, dan umpan balik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperlihatkan pola yang serupa dengan temuan Hasri et al. (2019) mengenai penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran berbasis permainan. Dalam penelitian tersebut, aktivitas belajar yang memanfaatkan *Kahoot* menghasilkan perkembangan minat belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang dilaksanakan secara



konvensional. Kesamaan arah hasil ini memperkuat dugaan bahwa unsur permainan dan interaksi digital dalam *Kahoot* dapat menjadi stimulus yang membantu siswa memberikan perhatian dan terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan yang dihadirkan dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus yang mendorong perhatian dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, kecenderungan tersebut tampak lebih jelas pada capaian akhir Siklus II, ketika minat belajar siswa telah berkembang dari kategori rendah menjadi sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* dalam kerangka DGBL memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga melibatkan aspek ketertarikan, tantangan, dan partisipasi siswa.

Gambaran yang serupa ditemukan dalam penelitian Hentasmaka dan Utami (2023) yang memanfaatkan *Kahoot* melalui aktivitas *Quiz Team*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Kahoot* dalam aktivitas pembelajaran dapat mendorong ketertarikan dan keterlibatan siswa. Temuan tersebut memberikan penguatan terhadap hasil penelitian ini, terutama karena *Kahoot* dalam penelitian ini juga tidak digunakan sebagai media yang berdiri sendiri. *Kahoot* ditempatkan sebagai bagian dari model DGBL dan dipadukan dengan aktivitas kelompok serta kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pola tersebut menunjukkan bahwa keberadaan teknologi menjadi lebih bermakna ketika diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, menjawab tantangan, dan memperoleh umpan balik secara langsung.

Hasil penelitian Widariyanti et al. (2025) memberikan perspektif yang relevan untuk memahami perubahan yang terjadi dalam penelitian ini. Kajian tersebut menempatkan kualitas pengalaman belajar sebagai salah satu unsur penting dalam membangun ketertarikan siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Variasi aktivitas, cara guru mengelola kelas, pemilihan media, respons positif terhadap siswa, dan suasana kelas yang mendukung merupakan bagian yang dapat memengaruhi keterlibatan siswa selama pembelajaran. Beberapa unsur tersebut juga muncul dalam pelaksanaan tindakan pada penelitian ini. Penggunaan *Kahoot* memberikan variasi aktivitas melalui kuis digital, sedangkan pengaturan kelompok dan pendampingan guru membantu menciptakan interaksi yang lebih terarah. Umpan balik yang diterima siswa setelah menjawab pertanyaan turut memberikan informasi langsung mengenai respons mereka. Temuan tersebut memberikan perspektif penting dalam memahami hasil penelitian ini. Peningkatan minat belajar yang mencapai kategori sangat tinggi tidak semata-mata dapat dilekatkan pada penggunaan *Kahoot*, tetapi juga pada bagaimana guru mengelola proses pembelajaran. Perbaikan komposisi kelompok, pendampingan siswa, pemberian instruksi yang lebih jelas, serta pengembangan aktivitas yang lebih kontekstual pada Siklus II menunjukkan bahwa peran guru tetap menjadi unsur penting dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai penguat proses pembelajaran, sedangkan strategi pedagogis guru menjadi landasan yang mengarahkan pemanfaatan teknologi tersebut agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hal yang senada terlihat dalam penelitian Waemese, et al. (2023) yang menyoroti pentingnya upaya guru dalam membangun minat belajar para siswa Hindu. Penelitian tersebut



memperlihatkan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menimbulkan kejenuhan sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi, komunikasi, dan partisipasi siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan gambaran lebih spesifik mengenai salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan untuk menghadirkan variasi tersebut. Penerapan DGBL berbantuan *Kahoot* mengubah pengalaman belajar menjadi lebih interaktif melalui aktivitas kuis, tantangan, kompetisi, dan umpan balik. Dalam kaitannya dengan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, pemanfaatan teknologi tersebut juga diperkaya dengan kegiatan yang bersifat kontekstual sehingga siswa tidak hanya berinteraksi dengan perangkat digital, tetapi juga memiliki kesempatan mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman serta situasi yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Perspektif yang lebih luas mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan dapat ditemukan dalam meta-analisis Barz et al. (2024). Kajian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *Digital Game-Based Learning* tidak hanya berkaitan dengan capaian akademik, tetapi juga memiliki implikasi pada ranah afektif dan motivasional. Temuan ini penting karena memberikan pemahaman bahwa nilai pedagogis permainan digital tidak berhenti pada kemampuan siswa menjawab atau menyelesaikan tugas, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana siswa mengalami proses belajar. Gambaran tersebut relevan dengan perubahan yang ditemukan dalam penelitian ini. Rata-rata minat belajar siswa bergerak dari 46,95 pada prasiklus menjadi 120,35 pada akhir Siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang substansial setelah pembelajaran dilaksanakan melalui DGBL berbantuan *Kahoot*. Aktivitas kuis, kesempatan memberikan respons secara langsung, umpan balik, dan interaksi selama pembelajaran memberikan pengalaman yang berbeda dari kondisi awal. Dengan demikian, peningkatan skor minat belajar dapat dipahami sebagai bagian dari perubahan pengalaman belajar yang menjadi lebih aktif, variatif, dan melibatkan siswa secara langsung.

Temuan Zhang dan Yu (2022) juga memperlihatkan bahwa GBL memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Permainan dalam pembelajaran dapat menghadirkan tantangan, tujuan yang jelas, umpan balik, dan pengalaman pencapaian yang memotivasi siswa agar terlibat lebih aktif. Karakteristik tersebut tampak dalam penggunaan *Kahoot* pada penelitian ini. Siswa memperoleh pertanyaan secara langsung, mengetahui hasil jawaban, melihat skor, dan mengikuti proses pembelajaran dalam suasana yang lebih kompetitif namun tetap menyenangkan. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga dapat membantu membangun ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian sebelumnya tidak sepenuhnya menunjukkan temuan yang seragam. Novitriani et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan DGBL dengan dukungan *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Adanya perbedaan hasil tersebut menjadi hal yang penting untuk diperhatikan dalam memahami temuan penelitian ini. Keberhasilan DGBL berbantuan *Kahoot* tampaknya tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan aplikasinya, tetapi juga oleh bagaimana model tersebut dirancang, diterapkan, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta konteks pembelajaran. Dalam penelitian ini, peningkatan minat belajar hingga kategori sangat tinggi pada Siklus II terjadi setelah dilakukan refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan



Siklus I. Artinya, efektivitas teknologi dalam pembelajaran sangat mungkin diperkuat melalui perencanaan, pengelolaan kelas, pendampingan, dan penyesuaian strategi berdasarkan respons siswa.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, peningkatan minat belajar siswa dalam penelitian merupakan hasil interaksi antara model DGBL, pemanfaatan *Kahoot*, dan strategi pedagogis guru. DGBL memberikan pola pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif melalui aktivitas yang memiliki karakteristik permainan, sedangkan *Kahoot* menghadirkan pengalaman interaktif melalui kuis, skor, kompetisi, dan umpan balik secara langsung. Di sisi lain, guru berperan dalam mengarahkan aktivitas, mengelola kelompok, memberikan pendampingan, memastikan partisipasi siswa, serta melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran. Perubahan skor minat belajar selama penelitian menunjukkan perkembangan yang konsisten, yakni dari 46,95 pada tahap prasiklus, kemudian menjadi 110,85 pada Siklus I, dan meningkat kembali hingga 120,35 pada Siklus II. Nilai akhir yang berada dalam kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa penerapan DGBL dengan dukungan *Kahoot* dapat menghadirkan kegiatan belajar yang lebih variatif, melibatkan siswa secara aktif, serta mendorong interaksi selama pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan minat belajar siswa setelah pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dilaksanakan dengan pendekatan DGBL berbantuan *Kahoot*. Kondisi awal yang diperoleh pada prasiklus menunjukkan rata-rata skor 46,95 dan termasuk kategori rendah. Setelah tindakan diberikan pada Siklus I, rata-rata tersebut berubah menjadi 110,85 atau masuk kategori tinggi. Perubahan dari kondisi awal ke Siklus I menghasilkan selisih sebesar 63,90 poin. Hasil yang diperoleh pada Siklus I kemudian menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada tahap berikutnya. Beberapa penyesuaian dilakukan pada Siklus II, meliputi pengaturan kembali kelompok belajar, peningkatan pendampingan kepada siswa, penyederhanaan dan penegasan instruksi, serta penggunaan *Kahoot* yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual. Setelah perbaikan tersebut diterapkan, rata-rata skor minat belajar kembali mengalami kenaikan hingga 120,35 dan berada dalam kategori sangat tinggi. Dibandingkan dengan Siklus I, terdapat tambahan 9,50 poin, sedangkan jika dihitung sejak prasiklus, keseluruhan peningkatan mencapai 73,40 poin.

Perubahan skor tersebut memperlihatkan pola perkembangan yang jelas, yaitu rendah pada prasiklus, meningkat menjadi tinggi pada Siklus I, dan mencapai kategori sangat tinggi pada Siklus II. Perkembangan minat belajar juga tampak dalam aktivitas siswa selama pembelajaran. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik, antusiasme yang meningkat, serta keterlibatan yang lebih aktif dalam mengikuti berbagai kegiatan yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* dalam kerangka DGBL memberikan bentuk pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa melalui aktivitas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memiliki unsur tantangan. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa perbaikan pada setiap siklus menjadi bagian penting dalam pelaksanaan tindakan. Atas dasar keseluruhan hasil tersebut, DGBL berbantuan *Kahoot* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif



pembelajaran untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Hindu di sekolah dasar, terutama apabila pelaksanaannya diikuti dengan pengelolaan kelas, pendampingan siswa, dan refleksi terhadap proses pembelajaran secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S., & Nurhidayah, N. (2023). Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 210–218. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.68365>
- Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The effect of digital game-based learning interventions on cognitive, metacognitive, and affective-motivational learning outcomes in school: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 94(2), 193–227. <https://doi.org/10.3102/00346543231167795>
- Hamsa, M., & Hartono, S. 2016. Survey Minat Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 1 Bangil dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Renang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 3(3), 785. Diakses melalui <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/14359>
- Hasri, S. A., Basori, & Maryono, D. (2019). Game based learning effectiveness with the *Kahoot* application viewed from learning interests and learning outcomes of learners in digital simulation subjects. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.20961/ijie.v3i1.32116>
- Hentasmaka, D., & Utami, L. D. (2024). *Kahoot!*-assisted Quiz Team: Promoting students' interest in learning English. *New Language Dimensions*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.26740/nld.v5n1.p40-49>
- Jatiyasa, I. W. (2019). Implementasi Humor Dalam Pembelajaran Di STKIP Agama Hindu Amlapura. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(1), 65–80.
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72, 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Novitriani, G., Azizah, N., Hijriah, U., Baharudin, & Kuswanto, R. T. (2024). Learning interest: How effective is *Kahoot*-based digital game based learning model? *Inspiratif Pendidikan*, 13(2), 34–48. <https://doi.org/10.24252/ip.v13i2.52852>
- Novitriani, N., Rahman, A., & Sulaiman, S. (2024). Efektivitas model game-based learning berbantuan *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 13(1), 45–56. <https://doi.org/10.24252/ip.v13i1.52852>
- Puspitasari, D., Wulandari, R., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4382–4390. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.4382>
- Ramadhani, R., Putra, A., & Sari, M. (2025). Implementasi digital game-based learning menggunakan *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 112–123. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.26846>



- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of *Kahoot!* on the learning process. *Education Sciences*, 14(3), 277. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>
- Rizqi, F. Q. N., Edwita, & Darman, D. R. (2026). Literatur review: Media pembelajaran game untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 330–341. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.56424>
- Sujarwo, F. R., Haryadi, & Santoso, B. W. J. (2025). A systematic literature review: Efektivitas game digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 256–264. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35057>
- Susaniari, N. K. A. C., & Santosa, M. H. (2024). A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation. *Journal of English Language and Education*, 9(6), 77–87. <https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.520>
- Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. *Computers & Education*, 166, 104156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156>
- Waemese, J., Putera, G. N. K., & Rudiarta, I. W. (2023). Upaya meningkatkan minat belajar siswa Hindu pada Pasraman Giri Aji Sengkongo Kabupaten Lombok Barat. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.25078/gw.v10i1.1984>
- Widariyanti, N. P. M., Putra, I. G. D. A., Sutha, I. G. N. B., & Rudiarta, I. W. (2025). Strategi mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 12(1), 59–70. <https://doi.org/10.25078/gw.v12i1.4495>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International*, 2022, Article 1519880, 1–19. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>