

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KHOOOT! DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK PADA MATERI MARTABAT MANUSIA SEBAGAI CITRA ALLAH**Rosalina Oka¹, Hermania Bhoki², Yosep Belen Keban³**Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka^{1,2,3}e-mail:rosalinaoka@stprenya-lrt.sch.id¹, hermania@stprenya-lrt.sch.id²,
yosep@stprenyalrt.sch.id³

Diterima: 06/06/2026; Direvisi: 11/06/2026; Diterbitkan: 30/6/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Martabat Manusia sebagai Citra Allah memerlukan pengalaman belajar yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik agar pemahaman konseptual dan penghayatan nilai dapat berkembang secara seimbang. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sering kali berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan terbatasnya partisipasi siswa. Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Khoot! sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Titehena. Kajian dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *Pre-Experimental Design* model *One Group Pretest-Posttest Design*. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, angket motivasi, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji *paired sample t-test*. Hasil analisis memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 60,12 pada *pretest* menjadi 81,84 pada *posttest*. Motivasi belajar siswa juga berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 84,41. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,002 (<0,05), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Khoot! memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi media berbasis *game-based learning* berpotensi menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang lebih partisipatif, interaktif, dan mendukung pemaknaan materi secara lebih mendalam.

Kata Kunci: *Khoot!, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Katolik, Martabat Manusia.*

ABSTRACT

Learning the topic of *Human Dignity as the Image of God (Imago Dei)* in Catholic Religious Education requires meaningful learning experiences that encourage students' active participation so that conceptual understanding and value internalization can develop simultaneously. However, teacher-centered instructional practices often result in limited student engagement and low learning motivation. This study investigated the use of the Khoot! application as an interactive learning medium to enhance students' motivation and learning outcomes at SMP Negeri 1 Titehena. A quantitative approach was employed using a *Pre-Experimental Design* with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data were collected through achievement tests, learning motivation questionnaires, classroom observations, and documentation, and were analyzed using descriptive statistics and a *paired-sample t-test*. The findings revealed a substantial improvement in students' learning outcomes, with the mean score increasing from 60.12 on the pretest to 81.84 on the posttest. Students' learning motivation was also categorized as high, with a mean score of 84.41. Furthermore, the hypothesis test yielded a significance value of 0.002 ($p < 0.05$), indicating that the implementation of Khoot!



had a statistically significant effect on both learning motivation and academic achievement. These findings suggest that integrating a game-based learning platform into Catholic Religious Education can create a more interactive and participatory learning environment while supporting students' deeper understanding and internalization of religious values.

Keywords: *Khoot!, Learning Motivation, Learning Outcomes, Catholic Religious Education, Human Dignity*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, pemahaman mengenai manusia sebagai citra Allah (*imago Dei*) tidak berhenti pada penguasaan konsep teologis, tetapi juga berkaitan dengan cara peserta didik memandang diri sendiri, memperlakukan sesama, dan menempatkan dirinya dalam kehidupan sosial. Konsep *imago Dei* menegaskan bahwa martabat manusia merupakan nilai yang melekat pada setiap pribadi karena berasal dari identitasnya sebagai ciptaan Allah, bukan ditentukan oleh kemampuan, status sosial, ataupun latar belakang yang dimiliki (Ha, 2024). Pada saat yang sama, pandangan tersebut menjadi landasan etis yang menegaskan kesetaraan setiap manusia di hadapan Allah sehingga pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap hormat terhadap setiap pribadi dalam kehidupan sehari-hari (Pike, 2024). Perspektif ini menjadi semakin relevan bagi peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama yang sedang berada pada fase pembentukan identitas diri dan pengembangan relasi sosial.

Upaya menginternalisasikan nilai-nilai tersebut sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diperoleh siswa di kelas. Materi yang sarat dengan dimensi reflektif akan sulit dimaknai apabila proses pembelajaran masih didominasi penyampaian informasi secara satu arah. Dalam situasi seperti ini, motivasi belajar menjadi faktor yang mendorong siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, serta membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan tersebut berkembang melalui interaksi antara pengalaman belajar, lingkungan kelas, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Lei et al. (2024) menunjukkan bahwa motivasi yang tinggi berkontribusi terhadap peningkatan *learning engagement*, yang selanjutnya memperkuat efektivitas proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Basileo et al. (2024) yang menegaskan bahwa dukungan emosional dan lingkungan belajar yang positif mampu meningkatkan prestasi akademik karena mendorong siswa menjadi lebih aktif, tekun, dan konsisten selama mengikuti pembelajaran.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin di SMP Negeri 1 Titehena. Hasil pra-observasi menunjukkan bahwa pembelajaran materi Martabat Manusia sebagai Citra Allah masih diwarnai rendahnya antusiasme siswa, keterlibatan yang terbatas selama proses belajar, serta dominasi metode ceramah yang membuat suasana kelas cenderung monoton. Dampaknya, pemahaman konseptual maupun penghayatan terhadap nilai-nilai iman belum berkembang secara optimal. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan Pendidikan Agama Katolik tidak cukup diukur dari aspek kognitif semata, tetapi juga dari kemampuan pembelajaran menghadirkan pengalaman yang memungkinkan peserta didik menghayati nilai-nilai iman dalam kehidupan nyata. Pranyoto dan Tonggon (2024) mengemukakan bahwa keterbatasan penggunaan media dan strategi pembelajaran yang bermakna berkaitan dengan rendahnya hasil belajar, sedangkan pemanfaatan media yang tepat mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Sementara itu, Karinna dan Tambunan (2026) menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai dalam Pendidikan Agama Katolik memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter sekaligus peningkatan prestasi belajar.



Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif tanpa mengurangi kedalaman materi yang dipelajari. Melalui media interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas yang mendorong respons, diskusi, dan refleksi sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis. Aprilia et al. (2024) melaporkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi dibandingkan pembelajaran konvensional. Salah satu media yang berkembang luas adalah Khoot!, sebuah aplikasi berbasis *game-based learning* yang memadukan kuis interaktif, umpan balik secara langsung, serta unsur kompetisi yang sehat. Karakteristik tersebut memungkinkan guru mengubah aktivitas evaluasi menjadi bagian dari pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas Khoot! telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian dengan hasil yang relatif konsisten meskipun diterapkan pada konteks yang berbeda. Lashari et al. (2024) menemukan bahwa Khoot! sebagai media asesmen berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan belajar, konsentrasi, kesenangan belajar, dan hasil belajar dibandingkan asesmen konvensional. Hasil meta-analisis yang dilakukan Özdemir (2025) terhadap 43 penelitian juga menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan pengaruh positif, dari kategori sedang hingga tinggi, terhadap prestasi akademik, retensi pembelajaran, motivasi, sikap belajar, serta penurunan kecemasan peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Bahriah dan Larataqiy (2025) yang melaporkan bahwa penerapan Khoot! pada pembelajaran kimia menghasilkan motivasi belajar siswa sebesar 77,66% dalam kategori baik. Meskipun demikian, sejumlah penelitian mengingatkan bahwa motivasi yang muncul melalui media berbasis permainan cenderung bersifat situasional sehingga efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh rancangan pembelajaran yang diterapkan guru. Selain itu, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum, sedangkan pemanfaatan Khoot! dalam Pendidikan Agama Katolik, khususnya pada materi yang menuntut refleksi teologis seperti Martabat Manusia sebagai Citra Allah, masih relatif terbatas.

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah kajian melalui pengintegrasian Khoot! dalam pembelajaran materi Martabat Manusia sebagai Citra Allah sekaligus menguji pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian terletak pada perpaduan antara media pembelajaran berbasis *game-based learning* dengan materi teologis yang menekankan proses refleksi nilai, bukan sekadar penguasaan konsep. Penelitian ini juga dilaksanakan pada konteks SMP Negeri 1 Titehena sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang lebih kontekstual. Atas dasar itu, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Khoot! terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik pada materi Martabat Manusia sebagai Citra Allah di SMP Negeri 1 Titehena.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Titehena dengan melibatkan siswa kelas VIII yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai subjek penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan rancangan *Pre-Experimental Design* model *One Group Pretest-Posttest Design*, sehingga perubahan yang dialami peserta didik dapat diamati melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan tanpa menggunakan kelompok pembanding. Proses penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk memetakan kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran

menggunakan aplikasi Khoot! pada materi Martabat Manusia sebagai Citra Allah. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa mengikuti *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar, sedangkan motivasi belajar diukur melalui angket yang diberikan setelah penerapan Khoot! sehingga respons yang diperoleh mencerminkan pengalaman belajar yang telah mereka alami.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik yang saling melengkapi, yaitu tes hasil belajar, angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur capaian kognitif siswa, angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar, observasi untuk menggambarkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan penelitian. Seluruh data kemudian dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Analisis diawali dengan statistik deskriptif yang menyajikan nilai rata-rata, persentase, dan kategori data, kemudian dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi Khoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian hasil penelitian ini menyajikan data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Khoot!* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi *Martabat Manusia sebagai Citra Allah* di SMP Negeri 1 Titehena. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* serta penyebaran angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian disajikan secara sistematis meliputi deskripsi hasil belajar, motivasi belajar, uji normalitas, dan uji hipotesis untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan aplikasi *Khoot!* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Khoot!* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Khoot!*. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Nilai Rata-rata
Pretest	60,12
Posttest	81,84

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Khoot!* dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,12 menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Setelah dilakukan pembelajaran berbasis *Khoot!*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,84. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu membantu siswa memahami materi *Martabat Manusia sebagai Citra Allah* dengan lebih baik. Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan *Khoot!* juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa.

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar

Statistik	Angket
Nilai Tertinggi	91
Nilai Terendah	79
Mean (Rata-rata)	84,41
Median	84
Standar Deviasi	3,72

Berdasarkan Tabel 2, hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *Khoot!*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata motivasi sebesar 84,41 dengan nilai tertinggi mencapai 91 dan nilai terendah 79. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 3,72 menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa relatif merata dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh antarresponden. Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Khoot!* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Tingginya motivasi belajar siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	0,181	Normal

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu 0,200 pada *pretest* dan 0,181 pada *posttest*. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Hasil uji normalitas ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat digunakan dalam pengujian hipotesis secara tepat dan akurat. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *paired sample t-test*. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses analisis lebih lanjut.

Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	0,002	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Khoot!* terhadap

motivasi dan hasil belajar siswa. Nilai signifikansi tersebut membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi *Khoot!* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Khoot!* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar pada materi *Martabat Manusia sebagai Citra Allah*. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Pembahasan

Perubahan yang tampak setelah penerapan *Khoot!* tidak hanya tercermin pada peningkatan skor akademik, tetapi juga pada dinamika pembelajaran yang berkembang di dalam kelas. Kenaikan nilai rata-rata dari 60,12 pada *pretest* menjadi 81,84 pada *posttest* menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan dalam membangun pemahaman terhadap materi *Martabat Manusia sebagai Citra Allah*. Proses belajar tidak lagi berlangsung secara pasif melalui penerimaan informasi semata, melainkan berkembang menjadi aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memperoleh umpan balik secara cepat. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk merevisi dan memperkuat pemahaman mereka selama pembelajaran berlangsung sehingga peningkatan hasil belajar dapat dipahami sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang lebih aktif.

Interpretasi tersebut sejalan dengan kecenderungan pembelajaran berbasis teknologi yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah, mendorong kolaborasi antarsiswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif sehingga keterlibatan siswa meningkat (Maričić & Lavicza, 2024). Temuan Natharani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa secara lebih konsisten sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Dalam konteks penelitian ini, *Khoot!* menjalankan fungsi yang serupa, yakni mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah menjadi pengalaman belajar yang memberi ruang interaksi lebih luas antara siswa dengan materi pembelajaran.

Karakteristik materi dalam penelitian ini turut memengaruhi bagaimana *Khoot!* memberikan dampak terhadap proses belajar siswa. Konsep *Martabat Manusia sebagai Citra Allah* tidak hanya menuntut kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mengajak siswa memahami nilai-nilai teologis dan menghubungkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak hanya mencerminkan keberhasilan siswa menjawab soal, tetapi juga menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang interaktif membantu siswa mengonstruksi makna secara bertahap. Dalam situasi tersebut, unsur gamifikasi tidak menggantikan proses refleksi, melainkan menjadi sarana yang membantu siswa lebih siap terlibat dalam pembelajaran yang sebelumnya mungkin dianggap abstrak atau kurang menarik.

Efektivitas *Khoot!* juga dipengaruhi oleh karakteristik media yang menggabungkan unsur permainan seperti skor, batas waktu, dan papan peringkat ke dalam aktivitas belajar. Kombinasi unsur tersebut menciptakan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan tanpa menghilangkan aspek edukatif. Ismail et al. (2023) menjelaskan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi peserta didik dan membangun suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa mengenali kesalahan, memperbaiki pemahaman, serta memperkuat konsep yang telah



dipelajari sebelum pembelajaran berakhir. Dengan demikian, Khoot! tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses belajar secara berkelanjutan.

Temuan mengenai motivasi belajar menunjukkan kecenderungan yang tidak kalah penting dibandingkan peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata angket sebesar 84,41 yang berada pada kategori tinggi memperlihatkan bahwa perubahan yang terjadi tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tantangan, interaksi, dan respons langsung yang diberikan selama penggunaan Khoot! menciptakan kondisi psikologis yang membuat siswa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Ketika siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif, rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami materi berkembang secara alami sehingga motivasi belajar tumbuh melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Hubungan antara motivasi dan keterlibatan belajar telah banyak dibahas dalam kajian pendidikan. Lei et al. (2024) menunjukkan bahwa motivasi memiliki keterkaitan erat dengan *learning engagement*, di mana peningkatan motivasi mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi sehingga efektivitas pembelajaran ikut meningkat. Pandangan tersebut diperdalam oleh Liu et al. (2024) yang menegaskan bahwa keterlibatan emosional selama proses belajar berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman akademik sekaligus partisipasi siswa dalam lingkungan belajar. Hasil penelitian ini memperlihatkan kecenderungan yang serupa. Antusiasme siswa selama menggunakan Khoot! menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dapat menjadi jembatan yang memperkuat proses pembentukan pengetahuan sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan arah yang konsisten. Lashari et al. (2024), Sohilait et al. (2025), Cuenca Díaz dan Garaicoa Silva (2026), serta Azrani et al. (2025) sama-sama melaporkan bahwa Khoot! berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, kecenderungan tersebut tampak melalui perubahan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih berani memberikan respons, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan ketika pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Namun demikian, efektivitas media berbasis permainan tidak dapat dipahami sebagai solusi yang selalu berhasil dalam setiap situasi. Maulana et al. (2025) mengingatkan bahwa motivasi yang dibangun melalui gamifikasi cenderung bersifat situasional sehingga keberlangsungannya sangat dipengaruhi oleh cara guru mengelola pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, penggunaan Khoot! perlu diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga untuk mendukung proses internalisasi nilai. Kompetisi yang muncul selama permainan seharusnya menjadi sarana untuk memperkuat partisipasi siswa, bukan menggeser perhatian mereka hanya pada perolehan skor. Guru memiliki peran penting untuk menghubungkan aktivitas dalam Khoot! dengan refleksi mengenai makna materi yang dipelajari sehingga siswa memahami relevansi konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi jembatan antara konsep teologis yang abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih konkret. Aktivitas pembelajaran yang interaktif membantu siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga menghubungkannya dengan sikap menghargai diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu, efektivitas Khoot! tidak hanya terletak pada unsur teknologi dan gamifikasi, tetapi pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, kontekstual, dan bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.



KESIMPULAN

Penggunaan Khoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi *Martabat Manusia sebagai Citra Allah* menunjukkan bahwa media digital berbasis *game-based learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna ketika diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 60,12 pada *pretest* menjadi 81,84 pada *posttest*, serta capaian motivasi belajar sebesar 84,41. Temuan ini diperkuat oleh hasil *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$), sehingga penggunaan Khoot! terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Efektivitas media ini tidak hanya tampak pada peningkatan capaian akademik, tetapi juga pada kemampuannya membangun suasana belajar yang aktif, interaktif, dan mendorong partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan Agama Katolik akan lebih bermakna apabila diarahkan untuk memperkuat proses refleksi dan penghayatan nilai, bukan sekadar menghadirkan unsur permainan. Khoot! dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang mendukung dialog, eksplorasi, dan pemaknaan nilai-nilai iman sehingga pembelajaran tidak berhenti pada pencapaian skor, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan cara berpikir dan sikap peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan media digital dengan strategi pedagogis yang kontekstual agar tujuan pembentukan karakter tetap menjadi orientasi utama. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kombinasi Khoot! dengan model pembelajaran lain atau mengkaji pengaruhnya dalam jangka panjang, khususnya terhadap perkembangan karakter, sikap religius, dan internalisasi nilai-nilai iman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azrani, L., Putri, R. S., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8290–8305. https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/jks/article/view/9641?utm_source=chatgpt.com
- Maulana, I., Nurhadiansyah, & Sulaeman, N. F. (2025). The Influence Of Game-Based Learning Media On Students' Motivation And Understanding Of Programming. *Journal Of Mathematics Science And Computer Education*, 5(1), 57–66. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v5i1.15131>
- Cuenca Díaz, M. J., & Garaicoa Silva, G. A. (2026). Effectiveness Of Kahoot As A Gamification Tool For Learning English Vocabulary Among Baccalaureate Schoolers: Efectividad De Kahoot Como Herramienta De Gamificación Para Aprender Vocabulario En Inglés En Estudiantes De Bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 7(2), 353–362. <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5635>
- Sohilait, D., Arjanto, P., Chong, S. T., & Soares, M. I. Da C. (2025). The Power Of Gamification: How Khoot! Transforms Motivation And Learning In Primary Science Education. *International Research-Based Education Journal*, 7(1), 85–97. <https://journal2.um.ac.id/index.php/irbej/article/view/58389/0>



Ismail, I., Rusdin, R., Prayudi, A., & Taufik. (2023). Students' Perception On Game-Based Learning Using Technology: Khoot! As A Case Study. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 966–976.

<https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/interactionjournal/article/view/2315>

Pradipta, M. A. S., Susetyo, M. B., Budiyaniti, N., Mubarakah, S. F., & Helmy, H. (2025). The Effectiveness Of Integrating Gamification And Project-Based Learning To Enhance Student Engagement And Value Internalization In High School Islamic Education. *Atthulab: Islamic Religion Teaching And Learning Journal*, 11(2).

<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/atthulab/article/view/53875>

Sarifudin, A., Mahmudah, M., & Abrori, S. (2025). The Use Of Technology-Based Interactive Media In Islamic Religious Education Learning For Class VII C At Ma'arif 1 Metro Middle School And Its Implications For Students' Religious Values. *Journal Of Research In Islamic Education*, 8(1).

<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jrie/article/view/7521>

Anderman, E. M., Sheng, Y., & Cha, W. (2024). Why Do I Have To Learn This? Phi Delta Kappan, 105(5), 8–13. <https://doi.org/10.1177/00317217241230778>

Ramadani, A. N., Anwar, A., Ramli, N., Said, H., & Herawaty, H. (2024). The Internalization Of Pappaseng's Value In Social Studies Learning. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 11(2), 118–132.

<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/68480>

Maričić, M., & Lavicza, Z. (2024). Enhancing Student Engagement Through Emerging Technology Integration In STEAM Learning Environments. *Education And Information Technologies*, 29, 23361–23389. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12710-2>

Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Engagement In Primary Science And Social Learning: The Feasibility Of Contextual Interactive Video Media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 372–379.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672>

Lei, H., Chen, C., & Luo, L. (2024). The Examination Of The Relationship Between Learning Motivation And Learning Effectiveness: A Mediation Model Of Learning Engagement. *Humanities And Social Sciences Communications*, 11, Article 137.

<https://doi.org/10.1057/s41599-024-02666-6>

Liu, Y., Ma, S., & Chen, Y. (2024). The Impacts Of Learning Motivation, Emotional Engagement And Psychological Capital On Academic Performance In A Blended Learning University Course. *Frontiers In Psychology*, 15, 1357936.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1357936>

Lashari, A., Khan, I., Sultana, S., & Afzal, T. (2024). Kahoot: A Game-Based Web Tool To Assess Motivation, Engagement, Fun, And Learning Outcomes Among Engineers. *Computer Applications In Engineering Education*, 32, E22684.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cae.22684>

Özdemir, O. (2025). Khoot! Game-Based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-Analysis. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 41(1), E13084.



<https://doi.org/10.1111/jcal.13084>

- Bahriah, E. S., & Larataqiy, C. (2025). The Impact Of Kahoot-Based Media On Learning Motivation In The Topic Of Periodic Properties Of Elements. *LAVOISIER: Chemistry Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.24952/lavoisier.v4i1.14689>
- Ha, S. N. (2024). Because Of Who We Are: A Fresh Perspective On Calvin's Doctrine Of The Image Of God And Human Dignity. *Religions*, 15(10), 1162. <https://doi.org/10.3390/rel15101162>
- Pike, M. A. (2024). The 'Image Of God' And The Schooling Of Virtue: Christian-Ethos Schools Of Character For The Whole Community. *Journal Of Beliefs & Values*. <https://doi.org/10.1080/13617672.2024.2377911>
- Lei, H., Chen, C., & Luo, L. (2024). The Examination Of The Relationship Between Learning Motivation And Learning Effectiveness: A Mediation Model Of Learning Engagement. *Humanities And Social Sciences Communications*, 11, Article 137. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02666-6>
- Basileo, L. D., Otto, B., Lyons, M., Vannini, N., & Toth, M. D. (2024). The Role Of Self-Efficacy, Motivation, And Perceived Support Of Students' Basic Psychological Needs In Academic Achievement. *Frontiers In Education*, 9, 1385442. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1385442>
- Aprilia, T., Djono, & A'isyah, A. (2024). Utilization Of Interactive E-Flipbook Media Oriented Toward Contextual Approaches To Learning In Elementary Schools. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i2.71434>
- Pranyoto, Y. H., & Tonggon, E. O. (2024). Improving Catholic Religious Education Learning Outcomes Through Image Media For Class III Students At Saint Marie Of Fatima Elementary School Kelapa Lima Merauke. *Journal Of Pastoral Issues*, 12(1), 18–34. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v12i1.146>
- Karina, K., & Tambunan, A. (2026). Pengaruh Internalisasi Nilai-Nilai Serviam Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Terhadap Karakter Dan Prestasi Peserta Didik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 26(1). <https://doi.org/10.34150/jpak.v26i1.1048>