

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR

Khairunnisa Dwi Maulidhina
Universitas Muhammadiyah Prof DR Hamka Jakarta, Indonesia
e-mail: _nisaakim@uhamka.ac.id

Purwidiyanto
Universitas Muhammadiyah Prof DR Hamka Jakarta, Indonesia
e-mail: purwidiyanto@uhamka.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the implementation of Kahoot-based Islamic Education learning in improving students' learning activities at SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. The research employed a descriptive qualitative approach to explore the planning, implementation, and evaluation of Kahoot usage in Islamic Education learning. Data were collected through semi structured interviews involving one Islamic Education teacher and four tenth-grade students from different classes, selected using purposive sampling. The collected data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by triangulation to ensure data credibility. The findings indicate that Kahoot is not only used as an evaluation tool but also serves as an effective pedagogical strategy to enhance students' activeness, focus, motivation, and participation during learning activities. The interactive features, time limits, and competitive elements embedded in Kahoot create an engaging learning atmosphere and encourage students to respond actively. In the context of Al-Islam education in Muhammadiyah schools, the use of Kahoot supports the internalization of Islamic values through contextual and adaptive learning strategies. Therefore, Kahoot can be considered an innovative *digital learning* medium that contributes positively to increasing students' learning activities in Islamic Education.

Keywords: Kahoot, Islamic Education, Learning Activity, Al-Islam, Digital Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur terhadap satu guru Pendidikan Agama Islam dan empat siswa kelas X dari beberapa kelas yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, dengan triangulasi sebagai upaya menjaga keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, fokus, motivasi, dan partisipasi siswa. Fitur interaktif,

batasan waktu, serta unsur kompetisi dalam Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Al-Islam di sekolah Muhammadiyah, penggunaan Kahoot mendukung pembelajaran yang kontekstual dan adaptif tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi media pembelajaran digital yang inovatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Kahoot, Pendidikan Agama Islam, Keaktifan Belajar, Al-Islam, Pembelajaran Digital

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah merubah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan¹. Pembelajaran kini tak hanya bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, tetapi juga memanfaatkan teknologi interaktif yang lebih menarik².

Penggunaan teknologi digital dalam proses belajar bisa meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang dinamis, dan mendorong pembelajaran abad ke-21 yang bersifat kolaboratif dan kreatif³. Kondisi ini menjadikan ruang kelas tidak lagi sekadar tempat transfer ilmu, tetapi menjadi ruang eksplorasi digital yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme belajar, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa generasi digital.

Pendidikan Agama Islam memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian, nilai moral, serta keimanan peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi individu yang menerapkan akhlak yang baik sesuai dengan ajaran Islam⁴. Dalam pembelajaran PAI, diharapkan siswa tidak hanya memahami aspek kognitif dari ajaran agama seperti akidah, akhlak, fiqh, dan sejarah kebudayaan Islam, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari⁵. Dalam konteks

¹ Abdul Bashith, "Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam" 6 (2025), 119–33, <https://doi.org/10.21154/maalm.v6i1.10948>.

² Lulu Komala Sari, Ratna Komalasari, and Muhammad Faisal Hakim, "Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa" 6, no. 2 (2024): 10–12.

³ Hanun Nadzifah Ramadhani Wahyuni, Holy Ichda, Meirza Nanda Faradita, "ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI DIGITALGAME BASED LEARNING PADA IPAS DI SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 Nomor 0, no. 01 (2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.26846>.

⁴ Muh Judrah and Aso Arjum, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral" 4, no. 1 (2024), 25–37.

⁵ Euis Siti et al., "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Globalisasi Untuk Kaum Milenial (Pelajar)" 1, no. 1 (2021), 65–74.

pendidikan di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta, mata pelajaran Al-Islam merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara komprehensif dan berkesinambungan⁶. Al-Islam tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran ilmu keagamaan, sekaligus sebagai alat pengembangan kepribadian yang sesuai dengan prinsip Islam, serta sejalan dengan visi dan misi pendidikan Muhammadiyah. Melalui pembelajaran Al-Islam, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan pemahaman agama yang moderat, aplikatif, serta relevan dengan tantangan kehidupan modern⁷. Hal ini menjadi semakin penting ketika siswa dihadapkan pada arus informasi global yang menuntut kemampuan menyaring informasi sekaligus mempertahankan identitas nilai keislaman.

Pembelajaran PAI di era modern menghadapi tantangan besar dalam menghadirkan metode yang relevan dan menarik bagi generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan pembelajaran interaktif⁸. Namun, praktik pembelajaran PAI di sekolah masih banyak menggunakan metode tradisional yang bersifat satu arah, sehingga proses belajar terasa monoton, kurang kontekstual, dan minim partisipasi siswa^{9,10}. Rendahnya variasi media dan strategi pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga menyebabkan siswa menjadi pasif serta kurang terlibat secara emosional dan kognitif¹¹. Padahal, pembelajaran efektif menuntut keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah¹². Oleh sebab itu, diperlukan inovasi metode dan media pembelajaran PAI yang mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan

⁶ Mukti Ali and Nadya Ayu Hapsari, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Ber Basis Project Based Learning (Studi Analisis Pada Kelas X Di Sma Dharma Karya UT Tangerang Selatan)," no. November (2024).

⁷ Sekolah Tinggi and Ilmu Tarbiyah, "E d u p e d i k A" 4, no. 1 (2025), 24–33.

⁸ Suci Rahmadani et al., "STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL : TINJAUAN LITERATUR KUALITATIF" 2, no. 6 (2024).

⁹ Züleyha Yıldırım Yakar, "The Effect of the Online Flipped Learning Model in Higher Education : Examination of Students ' Engagement , Views and Experiences" 18, no. 2 (2023), 75–93.

¹⁰ Nomor Juli et al., "Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi : Transformasi Digital Dalam Pendidikan Islam Universitas Singaperbangsa Karawang , Indonesia," 2025.

¹¹ Education Journal and Yakar Kahramanmara, *The Effect of Flipped Learning Model on Primary and Secondary School Students ' Mathematics Achievement : A Meta-Analysis Study The Effect of Flipped Learning Model on Primary and Secondary School Students ' Mathematics Achievement : A Meta-Analysis Study Ters Yüz Öğrenme Modelinin İlk ve Ortaöğretim Öğrencilerinin Matematik Başarısına Etkisi : Bir Meta Analiz Çalışması*, 2021, <https://doi.org/10.14812/cuefd.865337>.

¹² Octaviani Lestari, Anjani Putri, and Belawati Pandiangan, "Inovasi Metode Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar" 04, no. 02 (2025), 347–59.

pemahaman siswa secara kontekstual dan menyenangkan^{13 14}. Jika kondisi ini tidak segera direspons dengan inovasi pembelajaran, maka dikhawatirkan pembelajaran PAI akan semakin kurang diminati dan kehilangan relevansinya di tengah perkembangan zaman.

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan interaksi, motivasi, dan keaktifan siswa melalui kuis interaktif dan sistem kompetisi secara langsung^{15 16}. Desain visual yang menarik serta suasana belajar yang menyenangkan mendorong siswa untuk berpikir cepat, fokus, dan berkolaborasi¹⁷. Selain itu, fitur analitik Kahoot memudahkan guru memantau hasil belajar secara real-time¹⁸. Keaktifan siswa yang meningkat melalui penggunaan Kahoot menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran digital, karena siswa lebih memahami materi, berani berpendapat, dan terlibat aktif dibandingkan metode konvensional¹⁹. Melalui pendekatan gamifikasi seperti Kahoot, pembelajaran PAI berpotensi berubah menjadi pengalaman belajar yang menantang, menyenangkan, sekaligus tetap bermuatan nilai-nilai religius.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan aktivitas, partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan^{20 21}.

¹³ Dedi Supriadi and Kota Bogor, "INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL : STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z" 4 (2025), 319–34.

¹⁴ Melly Gunawan and Indra Satia Pohan, "Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Type STAD Berbasis Alat Peraga Visual Di SMA Muhammadiyah 12 Binjai Improving Islamic Religious Education Learning Outcomes by Using the Cooperative Learning Model Learning Type STAD Based on Visual Teaching Aids at SMA Muhammadiyah 12 Binjai" 5, no. 1 (2025), 306–15.

¹⁵ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0" 4, no. 1 (2022), 487–97.

¹⁶ Sakdah, Prastowo, and Anas.

¹⁷ Vega Sandra Devi, Sandra Bayu Kurniawan, and Peduk Rintayati, "Selama Wabah Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas v Sekolah Dasar," no. 4 (2020), 53–58.

¹⁸ Ria Ratna Ningtyas et al., "Media Digital Dan Interaktif : Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital," no. 4 (2024).

¹⁹ Sakdah, Prastowo, and Anas, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0."

²⁰ Madrasah Aliyah, "Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan" 4, no. 2 (2025), 304–19.

²¹ Matilda Limur Maximus Tamur, Antonius Gahung, Maria A. L. Belos, "BERMAIN DAN BELAJAR DENGAN KAHOOT!: MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA SMP MENGGUNAKAN GAME DIGITAL Maximus" 11, no. 4 (2022), 2857–65.

Penerapan Kahoot terbukti dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, bersaing, dan mengasyikkan, sehingga meningkatkan penguasaan materi dengan lebih baik, baik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Bahasa Inggris, Matematika, maupun Fikih^{22 23}. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan bermakna²⁴. Keunggulan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan nilai pendidikan dapat berjalan beriringan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan berbagai penelitian, Kahoot terbukti efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa di berbagai mata pelajaran. Namun, pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta, masih belum banyak dikaji. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada hasil belajar dan motivasi, sementara aspek aktivitas belajar siswa seperti partisipasi verbal dan keterlibatan emosional belum diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian tambahan diperlukan untuk memeriksa bagaimana unsur-unsur seperti pembelajaran afektif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar²⁵. Kesenjangan penelitian ini menjadi peluang penting untuk menghadirkan inovasi pembelajaran PAI yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Oleh sebab itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakter generasi digital, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran PAI berbasis teknologi. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi inovasi pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman sebagai fondasi utama pendidikan.

²² I Wayan Setiawan, I Putu Andika, and Subagya Putra, "Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning ' Kahoot ' Pa Da Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IV SD N 2 Kawan" 8 (2024), 46935–40.

²³ S D N Pegirian, Institut Ahmad, and Dahlan Probolinggo, "AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah p-ISSN 2715-9655 e-ISSN 2715-9663" 5 (2024), 115–26.

²⁴ Belajar Siswa et al., "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Minat" 4, no. 3 (2025), 6295–6301.

²⁵ Osmer Nadeak et al., "Pembelajaran Afektif : Kunci Sukses Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa," *Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 2 (2024), 1101–6.

Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam I Vol. 8, No.1 Maret (2026)
ISSN: 2715-9981. EISSN: 2715-9434. DOI: <https://doi.org/10.54437/ilmuna>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta ²⁶. Partisipan penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling yang melibatkan satu guru PAI dan empat siswa kelas X yang terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis Kahoot. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom kepada guru dan secara tatap muka kepada siswa pada Desember 2025. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, member checking, serta diskusi dengan rekan sejawat. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian, termasuk persetujuan partisipan, kerahasiaan identitas, serta izin resmi dari pihak sekolah.

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Implementasi Pendidikan Islam Berbasis Kahoot

Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilatarbelakangi oleh upaya guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa pembelajaran PAI sering kali dipandang kurang variatif apabila hanya mengandalkan penyampaian materi secara lisan. Kondisi tersebut mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

Dalam praktik pembelajaran, Kahoot ditempatkan sebagai bagian pendukung kegiatan belajar mengajar. Guru memanfaatkan Kahoot terutama pada tahap penguatan materi dan evaluasi pembelajaran. Setelah penyampaian materi inti, Kahoot digunakan untuk meninjau kembali pemahaman siswa melalui soal-soal yang disajikan secara interaktif. Sehingga, Kahoot bukan sekadar alat evaluasi,

²⁶ Muhammad Innuddin et al., "5 1,2,3" 1, no. 3 (2023).

tetapi juga merupakan media untuk menyederhanakan dan menegaskan kembali informasi yang telah dipelajari.

Sebelum penerapan Kahoot, kondisi pembelajaran di kelas X-1, X-2, X-5, X-6 menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang masih terbatas. Keaktifan siswa dalam merespon pertanyaan guru belum merata dan suasana kelas cenderung pasif. Namun, setelah Kahoot digunakan dalam pembelajaran PAI, terlihat adanya perubahan dalam dinamika kelas. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dan menunjukkan kesiapan untuk terlibat secara langsung, khususnya saat sesi penguatan dan evaluasi materi.

Situasi pembelajaran yang berlangsung setelah penggunaan Kahoot memperlihatkan suasana kelas yang lebih hidup. Respon siswa secara umum menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, baik dalam menjawab soal maupun dalam memperhatikan jalannya pembelajaran. Interaksi antar siswa juga tampak lebih aktif, sehingga pembelajaran PAI berlangsung dalam suasana yang lebih kondusif dan menyenangkan.

B. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Kahoot

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kahoot²⁷. Pada tahap ini, guru berperan penting dalam merancang tujuan, materi, serta strategi penggunaan kahoot agar selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai. Perencanaan yang matang diperlukan agar penggunaan Kahoot tidak hanya bersifat hiburan, tetapi benar-benar mendukung proses pembelajaran dan peningkatan keaktifan belajar siswa.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran digital dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa apabila dirancang secara sistematis dalam proses pembelajaran

²⁷ Intan Nur Azizah Maryam Agusti, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DALAM MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM" 05, no. 01 (2026), 643–55.

²⁸ ²⁹. Selain itu, penggunaan Kahoot yang dirancang secara terstruktur dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar ³⁰.

Berdasarkan hasil wawancara, guru Pendidikan Agama Islam menggunakan Kahoot dengan tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif serta memudahkan proses evaluasi pemahaman siswa. Dalam perencanaannya, guru menyiapkan materi dan soal Kahoot yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang telah diajarkan, serta menentukan waktu penggunaan Kahoot agar tidak mengganggu penyampaian materi inti. Kahoot diposisikan sebagai media penguatan dan evaluasi, bukan sebagai pengganti metode pembelajaran utama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi formatif untuk meningkatkan pemahaman materi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran³¹

Selain pandangan dari guru, perencanaan pembelajaran berbasis Kahoot juga dikonfirmasi melalui respon siswa dari beberapa kelas, yaitu kelas X-1, X-2, X-5, dan X-6. Siswa memberikan gambaran mengenai bagaimana mereka memandang kesiapan guru, kejelasan alur pembelajaran, serta kesesuaian penggunaan Kahoot dengan materi Pendidikan Agama Islam yang dipelajari. Dengan melibatkan sudut pandang guru dan siswa, perencanaan pembelajaran dapat dipahami secara lebih utuh dari berbagai pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

²⁸ Sunyoto Hadi Prayitno Nur Shopia, Achmad Noor Fatirul, "The Effect of Kahoot Media Use and Learning Motivation on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects" 10, no. 4 (2025), 874–84.

²⁹ Rahma Salsabila and Tri Wintolo Apoko, "The Impact of Kahoot as Learning Evaluation on Students' Motivation in Learning English at Senior High School" 6850, no. 3 (2024), 27–36.

³⁰ Faizatul Widat, Nur Aliffia Shafilla, and Isyatur Rodiah, "Integrating Kahoot into Learning Management: Enhancing" 04, no. 04 (2025), 1757–72.

³¹ Lia Rahmayana and Abdul Halim, "The Impact of Kahoot-Based Formative Assessment on Student Learning Outcomes at a Junior High School in Samarinda" 9, no. July (2024), 103–18, <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>.

Tabel 1. Reduksi Data Hasil Wawancara Guru dan Siswa

No	Kategori	Kode Data	Temuan Utama
1	Tujuan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI	G1 S1 S2 S3 S4	Guru memandang Kahoot sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan dan mengecek pemahaman siswa terhadap materi PAI. Sementara itu, siswa menilai Kahoot sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan serta membantu guru mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.
2	Penjelasan awal penggunaan Kahoot	G1 S4	Guru tidak selalu memberikan penjelasan teknis secara rinci terkait penggunaan Kahoot karena menganggap siswa sudah cukup familiar dengan media tersebut. Siswa menguatkan bahwa Kahoot sudah dikenal luas sehingga penjelasan mendetail tidak terlalu dibutuhkan.
3	Persiapan materi pembelajaran	G1	Guru menyiapkan materi PAI terlebih dahulu sebelum penggunaan Kahoot. Materi disampaikan secara langsung di kelas, kemudian Kahoot digunakan sebagai penguatan dan sarana evaluasi atas materi yang telah dipelajari siswa.
4	Penyusunan soal Kahoot	G1	Soal-soal Kahoot disusun berdasarkan materi yang telah diajarkan, dengan tujuan menguji pemahaman siswa. Guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal agar

			sesuai dengan kemampuan siswa dan kompetensi yang ingin dicapai.
5	Kesesuaian Kahoot dengan materi PAI	G1 S1 S3 S4	Guru menilai Kahoot sesuai digunakan dalam pembelajaran PAI karena dapat memuat soal pemahaman dan penerapan nilai. Siswa juga menyatakan bahwa soal Kahoot relevan dengan materi PAI dan membantu mereka menerapkan materi secara langsung melalui pertanyaan.
6	Alur pembelajaran PAI berbasis Kahoot	G1 S4	Pembelajaran PAI berlangsung dengan pola penyampaian materi terlebih dahulu, kemudian diakhiri dengan Kahoot. Siswa memahami bahwa Kahoot digunakan setelah materi sebagai sarana untuk menguji dan menguatkan pemahaman.
7	Posisi Kahoot dalam pembelajaran	G1 S2 S4	Guru memosisikan Kahoot sebagai media penguatan dan evaluasi, bukan sebagai media utama penyampaian materi. Siswa juga melihat Kahoot sebagai kegiatan penutup yang membantu merefleksikan pembelajaran.
8	Respon emosional siswa terhadap Kahoot	S1 S3 S4	Siswa merasakan antusiasme sekaligus ketegangan saat menggunakan Kahoot karena adanya sistem poin dan peringkat yang ditampilkan secara langsung. Hal ini menimbulkan motivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik.
9	Dampak Kahoot terhadap keaktifan belajar	G1 S1 S2	Guru menilai Kahoot mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Siswa mengaku menjadi lebih aktif, cepat

		S3 S4	merespon, dan berusaha menjawab soal dengan sungguh-sungguh karena adanya kompetisi yang sehat.
10	Kendala dalam penggunaan Kahoot	G1 S2 S4	Kendala utama yang muncul berkaitan dengan kestabilan jaringan internet dan perangkat. Guru dan siswa menyadari bahwa Kahoot membutuhkan dukungan teknis yang memadai agar dapat berjalan optimal.
11	Dampak Kahoot terhadap fokus dan pemahaman siswa	G1 S3 S4	Guru menilai siswa lebih fokus saat Kahoot digunakan. Siswa menyatakan bahwa Kahoot membantu mereka memahami materi karena dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan letak kesalahan mereka.
12	Pandangan terhadap keberlanjutan penggunaan Kahoot	G1 S1 S2 S3 S4	Guru dan siswa sepakat bahwa Kahoot perlu dipertahankan dalam pembelajaran PAI. Guru melihatnya sebagai alat evaluasi yang efektif, sedangkan siswa menilai Kahoot membantu evaluasi diri dan meningkatkan motivasi belajar.

Keterangan:

G1: Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SMA Muhammadiyah 4 Jakarta

S1: Siswa kelas X-1

S2: Siswa kelas X-2

S3: Siswa kelas X-5

S4: Siswa kelas X-6

Berdasarkan hasil reduksi data wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa skema pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memanfaatkan

platform Kahoot telah disusun secara sistematis dan berorientasi pada target yang jelas. Pihak guru secara cermat memetakan penggunaan media ini, mulai dari penyelarasan konten materi, penyusunan butir soal, hingga pemilihan momentum pelaksanaan yang paling efektif. Langkah terencana ini diambil guna memastikan bahwa Kahoot tidak sekadar menjadi alat hiburan, melainkan instrumen evaluasi yang tetap mampu menjaga kedalaman substansi materi keagamaan ³².

Temuan tersebut semakin diperkuat oleh para siswa dari berbagai jenjang kelas. Mereka menyatakan bahwa alur pembelajaran berbasis kahoot sangat transparan dan mudah dipahami. Dalam sudut pandang siswa, penggunaan aplikasi ini dipahami sebagai metode penguatan pemahaman yang diterapkan tepat setelah penyampaian materi di kelas ³³. Adanya sinkronisasi antara strategi yang disiapkan oleh guru dengan pengalaman nyata yang dirasakan siswa mencerminkan harmonisasi dalam proses instruksional. Kondisi ini memungkinkan potensi teknologi digital dapat diserap secara optimal serta dapat diterima di dalam lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam ³⁴.

C. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Islam Menggunakan Kahoot

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kahoot dilaksanakan setelah guru menyampaikan materi pokok pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara, Kahoot tidak digunakan sebagai media utama penyampaian materi, melainkan sebagai sarana penguatan dan evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. Pola ini diterapkan secara konsisten agar siswa memiliki pemahaman awal sebelum mengikuti kuis berbasis Kahoot.

Dalam proses pembelajaran, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan. Guru mengawali pembelajaran dengan penjelasan materi, kemudian memberikan instruksi singkat terkait pelaksanaan Kahoot, seperti waktu pengerjaan dan tata cara menjawab soal. Selama Kahoot

³² Muhammad Sanusi, "Attractive : Innovative Education Journal" 5, no. 3 (2024).

³³ Untari Rahmawati, Asep Nursobah, and Ihrom Jaelani, "Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot Dalam Mengukur Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PAI Di SD" 2, no. November (2025), 250–63.

³⁴ Rafiud Ilmudinulloh, "THE PERCEPTION OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION STUDENTS ON KAHOOT! AS A QUIZ" 7, no. 1 (2023), 72–83.

berlangsung, guru memantau aktivitas siswa, memastikan seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan, serta memberikan arahan apabila terjadi kendala teknis. Peran guru tidak hanya terbatas pada pengawasan, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Pelaksanaan Kahoot dalam pembelajaran PAI melibatkan siswa dari beberapa kelas yaitu kelas X-1, X-2, X-5, dan X-6. Siswa mengikuti kegiatan dengan menggunakan perangkat masing-masing dan menjawab soal yang ditampilkan secara langsung. Interaksi yang terjadi tidak hanya antara guru dan siswa, tetapi juga antarsiswa melalui suasana kompetisi yang muncul dari sistem poin dan peringkat. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan cepat dalam merespons pertanyaan yang diberikan.

Respon umum siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Siswa terlihat lebih bersemangat saat kegiatan Kahoot dimulai, terutama karena adanya unsur kompetisi yang menantang. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan pembelajaran tanpa media digital. Siswa cenderung lebih fokus memperhatikan pertanyaan, berusaha menjawab dengan tepat, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama kegiatan berlangsung.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala teknis, seperti gangguan jaringan internet atau keterbatasan perangkat. Kendala tersebut terkadang mempengaruhi kelancaran pelaksanaan Kahoot, namun tidak secara signifikan mengurangi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Kahoot mampu menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa serta membangun suasana kelas yang lebih aktif dan partisipatif.

D. Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Islam Menggunakan Kahoot

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai metode evaluasi yang efektif. Guru memanfaatkan platform ini untuk berbagai kegiatan seperti kuis, tugas, dan ulangan sehari-hari guna menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI. Pendapat serupa disampaikan oleh salah satu siswa (S1), yang menyatakan bahwa

Kahoot berguna sebagai cara untuk mengulang materi atau menyimpulkan pelajaran sebelum mengakhiri sesi atau beralih ke topik berikutnya. Evaluasi dengan Kahoot menghasilkan umpan balik langsung siswa (S4) menganggapnya sebagai indikator nyata pemahaman karena skor jawaban segera muncul setelah sesi selesai.

Implementasi Kahoot memberikan kemudahan besar bagi pendidik dalam menganalisis kemampuan siswa dengan cepat. Guru menjelaskan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, bahkan oleh pengajar yang tidak terlalu mahir teknologi, berkat proses pembuatan soal yang simpel. Dari segi pengelolaan kelas, Kahoot memungkinkan guru memantau perkembangan belajar secara langsung, mengenali siswa yang telah memahami materi dan yang masih butuh dukungan. Evaluasi setelah kuis dilakukan dengan efisien melalui diskusi ulang soal-soal yang sering salah dijawab siswa, sehingga guru dapat menghindari pemborosan waktu pada topik yang sudah dikuasai kelas secara umum.

Dari perspektif siswa, evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang dibandingkan evaluasi konvensional. Siswa (S1, S2, S4) menyatakan bahwa adanya sistem poin dan peringkat memunculkan semangat kompetisi yang sehat serta meningkatkan motivasi untuk menjawab soal dengan lebih baik. Siswa (S2) menilai bahwa batasan waktu dalam Kahoot melatih mereka untuk berpikir cepat dan teliti. Selain itu, siswa (S3) berpendapat bahwa waktu pengerjaan yang singkat mendorong kejujuran dalam menjawab soal karena siswa mengandalkan pemahaman sendiri, bukan mencari jawaban dari sumber lain. Tampilan visual yang menarik juga membuat proses evaluasi terasa lebih menyenangkan.

Berdasarkan pengalaman guru dan siswa, terdapat perbedaan yang cukup jelas antara evaluasi konvensional dan evaluasi berbasis Kahoot. Evaluasi konvensional yang dilakukan melalui pengerjaan soal tertulis atau penjelasan lisan sering kali membuat siswa kurang bersemangat dan mudah merasa jenuh. Sebaliknya, evaluasi menggunakan Kahoot menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan dinamis (G1). Siswa (S1) menilai bahwa bahasa soal dalam Kahoot lebih ringkas dan mudah dipahami dibandingkan soal tertulis yang cenderung formal. Dari segi waktu, evaluasi berbasis Kahoot dilakukan secara serentak dan

selesai dalam waktu yang sama, sehingga lebih efisien dibandingkan evaluasi tertulis yang memerlukan durasi pengerjaan berbeda-beda antar siswa. Bagi guru, Kahoot menjadi alternatif evaluasi yang lebih variatif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran PAI (G1)

E. Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Kahoot

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis kahoot muncul dalam berbagai bentuk. Salah satu bentuk keaktifan yang paling menonjol adalah keterlibatan siswa dalam menjawab soal. Guru (G1) menyampaikan bahwa hampir seluruh siswa berusaha menjawab setiap pertanyaan yang muncul di layar karena sistem kahoot menuntut respon cepat dan tepat. Hal ini sejalan dengan pernyataan siswa lintas kelas (S1, S2, S3, S4) yang merasa terdorong untuk fokus menjawab soal agar memperoleh poin dan peringkat yang baik.

Selain menjawab soal, keaktifan siswa juga terlihat dari meningkatnya fokus selama pembelajaran berlangsung. Siswa (S2 dan S4) menyatakan bahwa penggunaan kahoot membuat mereka lebih berkonsentrasi karena adanya batasan waktu dan tampilan soal yang muncul secara bergantian. Situasi ini membuat siswa tidak mudah terdistraksi dan lebih memperhatikan jalannya pembelajaran, terutama saat sesi kuis berlangsung.

Partisipasi aktif siswa juga tampak dalam bentuk keterlibatan emosional dan mental selama pembelajaran. Guru (G1) mengamati bahwa siswa lebih responsif, antusias, dan terlibat secara aktif dibandingkan saat pembelajaran berlangsung tanpa media interaktif. Antusiasme tersebut terlihat dari ekspresi siswa, semangat berkompetisi, serta keinginan untuk memperoleh hasil terbaik dalam permainan kahoot. Siswa (S1 dan S3) mengungkapkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton, sehingga mereka merasa lebih nyaman untuk terlibat dalam proses belajar.

Perubahan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan kahoot terlihat cukup signifikan. Sebelum menggunakan kahoot, guru (G1) menjelaskan bahwa sebagian siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan respon aktif, terutama saat pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau

diskusi biasa. Namun, setelah penerapan Kahoot, siswa menjadi lebih terlibat dalam pengalaman belajar, terutama saat evaluasi dan penguatan materi.

Siswa (S2 dan S3) menyatakan bahwa mereka merasa lebih terpacu untuk aktif setelah menggunakan kahoot karena adanya unsur kompetisi dan umpan balik langsung. Meskipun demikian, siswa (S4) menambahkan bahwa tingkat keaktifan juga dipengaruhi oleh latar belakang belajar masing-masing siswa. Bagi siswa yang sudah terbiasa aktif sebelumnya, kahoot berfungsi sebagai penguat keaktifan, sedangkan bagi siswa yang cenderung pasif, kahoot membantu mendorong mereka untuk lebih berani terlibat.

Guru (G1) memandang bahwa kahoot memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa hal ini disebabkan karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik secara kognitif maupun afektif.

Dari sisi siswa, persepsi terhadap dampak kahoot juga cenderung positif. Siswa lintas kelas (S1, S2, S3, S4) menyatakan bahwa kahoot membuat pembelajaran PAI terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Fitur poin, peringkat, dan visual yang interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif menjawab soal, fokus mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut.

Pengalaman siswa dari kelas X-1, X-2, X-5, dan X-6 menunjukkan pola yang relatif beragam terkait keaktifan belajar. Siswa dari berbagai kelas menyampaikan bahwa kahoot membantu mereka lebih terlibat dalam pembelajaran PAI, meskipun tingkat keaktifan yang dirasakan berbeda-beda sesuai dengan karakter dan kebiasaan belajar masing-masing. Secara umum, Kahoot dinilai mampu meningkatkan respon siswa, memperkuat fokus belajar, serta menumbuhkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta.

Di dalam Bagian ini menafsirkan temuan penelitian mengenai implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya

berfungsi sebagai alat untuk evaluasi, tetapi juga berperan sebagai pendekatan pengajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa sepanjang proses belajar ³⁵. Hal ini relevan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAI. Peningkatan keaktifan belajar yang muncul dapat dipahami melalui perspektif teori pembelajaran aktif (*active learning*) ³⁶.

Dalam pendekatan ini, pembelajaran dipandang efektif ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses membangun pengetahuan melalui aktivitas berpikir, merespons, dan berinteraksi. Kahoot menghadirkan kondisi tersebut melalui mekanisme kuis interaktif, batasan waktu, serta umpan balik instan yang menuntut siswa untuk fokus, cepat mengambil keputusan, dan berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, keaktifan siswa tidak terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai hasil dari desain pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran.

Dalam konteks sekolah Muhammadiyah, pendekatan tersebut sejalan dengan konsep Pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyah yang menekankan keterpaduan antara iman, ilmu, dan amal ³⁷. Pembelajaran Al-Islam tidak dimaksudkan berlangsung secara satu arah, melainkan harus mendorong partisipasi aktif agar nilai-nilai keislaman dapat dipahami dan diinternalisasi secara bermakna. Selain itu, pembelajaran Al-Islam di sekolah Muhammadiyah perlu dikembangkan secara kontekstual dan responsif terhadap perubahan zaman, termasuk melalui pemanfaatan teknologi digital, tanpa mengesampingkan substansi nilai-nilai Islam ³⁸. Oleh sebab itu, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI dapat dipahami sebagai bagian dari upaya kontekstualisasi pembelajaran Al-Islam di era digital.

³⁵ Novi Tri Wulandari and Universitas PGRI Madiun, "Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Atas" 3, no. 1 (2024), 658–68.

³⁶ Theresa Leda Redo, "PENERAPAN METODE ACTIVE LEARNING DALAM" 2, no. 2 (2025), 378–88.

³⁷ Safardan Ko Ihu, Laode Eriman, and Yuzuf Mardin, "Al Islam Kemuhammadiyah Sebagai Basis Pendidikan Karakter Calon Pemimpin" 8 (2024), 34530–36.

³⁸ Jurnal Studi and Islam Issn, "1 , 2 , 3 1" 2, no. 1 (2025), 83–105, <https://doi.org/10.70742/suffah.v2i1.143>.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa unsur kompetisi yang sehat dalam Kahoot menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ³⁹. Hal ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menekankan peran rangsangan intrinsik, seperti tantangan dan rasa pencapaian, dalam mendorong keterlibatan siswa. Sistem poin dan peringkat tidak semata-mata memicu persaingan, tetapi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam perspektif Al-Islam, kompetisi tersebut dapat dimaknai sebagai implementasi nilai *fastabiqul khairat*, yaitu berlomba-lomba dalam kebaikan, selama diarahkan secara positif dan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian platform Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. Penggunaan media ini berhasil menciptakan lingkungan instruksional yang interaktif dan kolaboratif, yang sangat relevan dengan karakter generasi digital saat ini. Secara sistematis, temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan tersebut didukung oleh tiga pilar utama. Pertama, perencanaan yang terstruktur di mana guru menyelaraskan konten materi dengan fitur gamifikasi untuk memastikan substansi nilai agama tetap terjaga. Kedua, pola pelaksanaan yang menempatkan Kahoot sebagai sarana penguatan pasca-materi inti terbukti meningkatkan fokus, responsivitas, dan partisipasi emosional siswa di kelas. Ketiga, mekanisme evaluasi melalui sistem poin dan peringkat memberikan umpan balik instan yang memicu motivasi serta kompetisi sehat dalam belajar.

Penelitian ini memberikan wawasan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat bantu pedagogis yang kuat dalam pendidikan Islam jika dikelola dengan strategi yang tepat. Namun, mengingat adanya kendala teknis terkait jaringan internet yang ditemukan dalam studi ini, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat

³⁹ Sipa Zahrotun Nisa et al., "MOTIVASI BELAJAR Kahoot App to Increase Learning Motivation" I (2022), 1–11.

diakses secara *offline* atau *hybrid*. Selain itu, direkomendasikan pula penelitian lebih lanjut untuk mengukur dampak penggunaan platform ini terhadap hasil belajar kognitif siswa secara kuantitatif guna memperkaya temuan kualitatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mukti, and Nadya Ayu Hapsari. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Ber Basis Project Based Learning (Studi Analisis Pada Kelas X Di Sma Dharma Karya UT Tangerang Selatan)," no. November (2024).

Aliyah, Madrasah. "Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan" 4, no. 2 (2025), 304–19.

Bashith, Abdul. "Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam" 6 (2025), 119–33. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>.

Devi, Vega Sandra, Sandra Bayu Kurniawan, and Peduk Rintayati. "Selama Wabah Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas v Sekolah Dasar," no. 4 (2020), 53–58.

Gunawan, Melly, and Indra Satia Pohan. "Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Type STAD Berbasis Alat Peraga Visual Di SMA Muhammadiyah 12 Binjai Improving Islamic Religious Education Learning Outcomes by Using the Cooperative Learning Model Learning Type STAD Based on Visual Teaching Aids at SMA Muhammadiyah 12 Binjai" 5, no. 1 (2025), 306–15.

Ihu, Safardan Ko, Laode Eriman, and Yuzuf Mardin. "Al Islam Kemuhammadiyaan Sebagai Basis Pendidikan Karakter Calon Pemimpin" 8 (2024), 34530–36.

Ilmudinulloh, Rafiud. "THE PERCEPTION OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION STUDENTS ON KAHOOT! AS A QUIZ" 7, no. 1 (2023), 72–83.

Innuddin, Muhammad, Dedy Febry Rachman, Ahmad Fathoni, and Samsul Hadi. "5 1,2,3" 1, no. 3 (2023).

Journal, Education, and Yakar Kahramanmara. *The Effect of Flipped Learning Model on Primary and Secondary School Students ' Mathematics Achievement : A Meta-Analysis Study The Effect of Flipped Learning Model on Primary and Secondary School Students ' Mathematics Achievement : A Meta-Analysis Study Ters Yüz Öğrenme Modelinin İlk ve Ortaöğretim Öğrencilerinin Matematik Başarısına Etkisi : Bir Meta Analiz Çalışması*, 2021. <https://doi.org/10.14812/cuefd.865337>.

Judrah, Muh, and Aso Arjum. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral" 4, no. 1 (2024),

25–37.

- Juli, Nomor, Adinda Zahrah, Amalia Setya Hanifah, Adiyas Adiyas, Abdul Azis, Alamat Jl, H S Ronggo, Telukjambe Timur, and Jawa Barat. “Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi : Transformasi Digital Dalam Pendidikan Islam Universitas Singaperbangsa Karawang , Indonesia,” 2025.
- Lestari, Octaviani, Anjani Putri, and Belawati Pandiangan. “Inovasi Metode Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar” 04, no. 02 (2025), 347–59.
- Maryam Agusti, Intan Nur Azizah. “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DALAM MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM” 05, no. 01 (2026), 643–55.
- Maximus Tamur, Antonius Gahung, Maria A. L. Belos, Matilda Limur. “BERMAIN DAN BELAJAR DENGAN KAHOOT!: MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA SMP MENGGUNAKAN GAME DIGITAL Maximus” 11, no. 4 (2022), 2857–65.
- Nadeak, Osmer, Lusinda Sigiyo, Sarah Siregar, Talenta Sembiring, and Lili Tansliova. “Pembelajaran Afektif: Kunci Sukses Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa.” *Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 2 (2024), 1101–6.
- Ningtyas, Ria Ratna, Ima Rosila, Rahmat Kamal, Universitas Islam, Negeri K H Abdurrahman, and Wahid Pekalongan. “Media Digital Dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital,” no. 4 (2024).
- Nisa, Sipa Zahrotun, Siti Nurhasanah Sabila, Wanda Puspita, and Ananda Ayu. “MOTIVASI BELAJAR Kahoot App to Increase Learning Motivation” I (2022), 1–11.
- Nur Shopia, Achmad Noor Fatirul, Sunyoto Hadi Prayitno. “The Effect of Kahoot Media Use and Learning Motivation on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects” 10, no. 4 (2025), 874–84.
- Pegirian, S D N, Institut Ahmad, and Dahlan Probolinggo. “AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah p-ISSN 2715-9655 e-ISSN 2715-9663” 5 (2024), 115–26.
- Rahmadani, Suci, Sekolah Tinggi, Agama Islam, Negeri Bengkalis, and Kabupaten Bengkalis. “STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL : TINJAUAN LITERATUR KUALITATIF” 2, no. 6 (2024).
- Rahmawati, Untari, Asep Nursobah, and Ihrom Jaelani. “Efektivitas Media

Pembelajaran Kahoot Dalam Mengukur Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PAI Di SD” 2, no. November (2025), 250–63.

Rahmayana, Lia, and Abdul Halim. “The Impact of Kahoot-Based Formative Assessment on Student Learning Outcomes at a Junior High School in Samarinda” 9, no. July (2024), 103–18.
<https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>.

Redo, Theresa Leda. “PENERAPAN METODE ACTIVE LEARNING DALAM” 2, no. 2 (2025), 378–88.

Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0” 4, no. 1 (2022), 487–97.

Salsabila, Rahma, and Tri Wintolo Apoko. “The Impact of Kahoot as Learning Evaluation on Students ’ Motivation in Learning English at Senior High School” 6850, no. 3 (2024), 27–36.

Sanusi, Muhammad. “Attractive : Innovative Education Journal” 5, no. 3 (2024).

Sari, Lulu Komala, Ratna Komalasari, and Muhammad Faisal Hakim. “Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” 6, no. 2 (2024), 10–12.

Setiawan, I Wayan, I Putu Andika, and Subagya Putra. “Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning ‘ Kahoot ’ Pa Da Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IV SD N 2 Kawan” 8 (2024), 46935–40.

Siswa, Belajar, Pada Mata, Pelajaran Fikih, and Di Man. “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Minat” 4, no. 3 (2025), 6295–6301.

Siti, Euis, Nur Aisyah, Marvioila Hardini, Bagus Riadi, and Pendidikan Agama Islam. “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Globalisasi Untuk Kaum Milenial (Pelajar)” 1, no. 1 (2021), 65–74.

Studi, Jurnal, and Islam Issn. “1 , 2 , 3 1” 2, no. 1 (2025), 83–105.
<https://doi.org/10.70742/suffah.v2i1.143>.

Supriadi, Dedi, and Kota Bogor. “INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL : STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z” 4 (2025), 319–34.

Tinggi, Sekolah, and Ilmu Tarbiyah. “E d u p e d i k A” 4, no. 1 (2025): 24–33.

Wahyuni, Holy Ichda, Meirza Nanda Faradita, Hanun Nadzifah Ramadhani.

“ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI DIGITALGAME BASED LEARNING PADA IPAS DI SD.” *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 Nomor 0, no. 01 (2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.26846>.

Widat, Faizatul, Nur Aliffia Shafilla, and Isyatur Rodiah. “Integrating Kahoot into Learning Management : Enhancing” 04, no. 04 (2025), 1757–72.

Wulandari, Novi Tri, and Universitas Pgri Madiun. “Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Atas” 3, no. 1 (2024), 658–68.

Yakar, Züleyha Yıldırım. “The Effect of the Online Flipped Learning Model in Higher Education : Examination of Students ’ Engagement , Views and Experiences” 18, no. 2 (2023), 75–93.