Multidisciplinary Journal of Religion & Social Sciences
P-ISSN: 3063-3060, E-ISSN: 3063-2455
DOI: https://doi.org/10.63477/mjrs.v3i4.639, Pages: 68-76

Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas XI Sma Al-Manar Medan

The Implementation of Kahoot Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in the Islamic Religious Education and Character Building Subject for Grade XI at SMA Al-Manar Medan

Nadia Aqila Karim Siregar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
Email Korespondensi: nadiaaqilakarim@gmail.com

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Bukti Beriman (memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, dan menutupi aib orang lain) di kelas XI SMA Al-Manar Medan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam satu siklus, dengan subjek 21 siswa kelas XI IPS-2. Data kondisi awal diperoleh dari nilai rapor Akidah semester sebelumnya, sedangkan data setelah tindakan diperoleh dari post-test dan lembar observasi keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa meningkat dari 87,71 pada pra siklus menjadi 96,43 pada Siklus I, atau naik 8,71 poin (9,93%). Hasil observasi menunjukkan 15 dari 21 siswa (71,4%) aktif berpartisipasi selama pembelajaran menggunakan Kahoot, meningkat dibandingkan kondisi sebelumnya yang cenderung pasif. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kahoot dapat mendukung peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: Kahoot, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa, Budi Pekerti

ABSTRACT
This study aims to describe the implementation of the Kahoot learning media in improving student learning outcomes and engagement in Islamic Religious Education (PAI) and Character Building, on the topic of Signs of Faith (keeping promises, being grateful, guarding one's speech, and covering others' faults), among 11th-grade students at SMA Al-Manar Medan. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Mc Taggart model, conducted in one cycle with 21 students of class XI IPS-2 as subjects. Baseline data were obtained from students' previous-semester Akidah report scores, while post-treatment data were obtained from a post-test and a student engagement observation sheet. The results show that the average score increased from 87.71 in the pre-cycle to 96.43 in Cycle I, an increase of 8.71 points (9.93%). Observation results show that 15 of 21 students (71.4%) actively participated during the Kahoot-based lesson, an increase compared to the previously passive condition. It can be concluded that the implementation of Kahoot can support improvements in learning outcomes and student engagement in PAI and Character Building.

Keywords: *Kahoot, Learning Outcomes, Student Engagement, Character Education*

Article Info:
Copyright (C) 2026, Nadia Aqila Karim Siregar
Received: 29-9-2026, Revised: 9-10-2026, Accepted: 11-10-2026, Published: 15-10-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa (Irawati & Winario, 2020). Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI sering kali disampaikan dengan metode ceramah yang cenderung monoton. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, kondisi ini membuat siswa kurang aktif dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung, meskipun secara nilai akademik hasil belajar siswa pada semester sebelumnya sudah cukup baik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya keaktifan siswa tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Wang & Tahir (2020) melakukan tinjauan literatur terhadap puluhan studi tentang penggunaan Kahoot dan menemukan bahwa Kahoot secara umum berpengaruh positif terhadap hasil belajar, dinamika kelas, serta sikap siswa, meskipun juga dapat menimbulkan kecemasan pada sebagian siswa akibat unsur kompetisi. Temuan serupa juga dilaporkan Zhang & Yu (2021) yang menyimpulkan bahwa Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan interaksi dan kolaborasi di kelas, selain hasil belajar. Bicen & Kocakoyun (2018) menambahkan bahwa persepsi siswa terhadap pendekatan gamifikasi melalui Kahoot umumnya positif, terutama pada aspek kesenangan dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran PAI, motivasi belajar turut dipengaruhi oleh pemberian penguatan dan pengakuan atas pencapaian siswa (Ridha, 2020). Fitur skor dan peringkat pada Kahoot berfungsi sebagai bentuk penguatan tersebut, sehingga berpotensi mendorong keaktifan dan motivasi siswa selama pembelajaran PAI berlangsung.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yasmin et al. (2025) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI XI SMAN 1 Lembang Jaya." Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain post-test only control group. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Jaya, dengan kelas XI IPS sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI IPA sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah penggunaan Kahoot, dengan nilai effect size sebesar 1,814 yang dikategorikan sebagai efek tinggi.

Penelitian lain dilakukan oleh Sidqi et al. (2025) dengan judul "Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest dan melibatkan 15 siswa kelas XI IPS. Data hasil belajar diperoleh melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan paired sample t-test. Penelitian tersebut melaporkan adanya perubahan skor hasil belajar setelah penggunaan Kahoot.

Penelitian mengenai penggunaan Kahoot pada pembelajaran PAI dan mata pelajaran keagamaan lain juga dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Halimah (2021) meneliti penggunaan Kahoot pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan dan

menemukan bahwa Kahoot efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Zuhro & Nadlif (2025) meneliti penggunaan Kahoot pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Darul Fiqri Sarirogo dan menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional. Suwahyu (2023) mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran PAI secara umum, sedangkan Ali (2025) meneliti penggunaan Kahoot pada pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan dan menemukan adanya peningkatan partisipasi siswa. Pada materi Sejarah Kebudayaan Islam, Malik et al. (2025) menemukan bahwa strategi gamifikasi berbasis Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa di Madrasah Aliyah.

Penelitian yang menggunakan desain PTK dengan Kahoot pada pembelajaran PAI juga dilakukan oleh Rochmat et al. (2025) pada siswa kelas V di Sidoarjo, yang melaporkan ketuntasan belajar meningkat dari 94,74% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Putra et al., (2024) mengkaji pemanfaatan gamifikasi (termasuk Kahoot) pada pembelajaran PAI di sekolah dasar dan menemukan peningkatan minat dan motivasi siswa, sedangkan Khofifah et al. (2026) menemukan bahwa metode gamifikasi berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran PAI kelas IV. Pada mata pelajaran lain, (Irwan et al., 2019) serta Tiara & Dena (2024) juga melaporkan bahwa Kahoot efektif meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran PAI atau mata pelajaran keagamaan lain, dan menjadikan hasil belajar atau keaktifan siswa sebagai fokus penelitian. Perbedaannya terletak pada desain penelitian dan jenjang kelas: sebagian besar penelitian di atas menggunakan desain eksperimen, one-group pretest-posttest, atau studi literatur, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan data awal dari dokumentasi nilai rapor Akidah dan data akhir dari post-test serta lembar observasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMA Al-Manar Medan? dan (2) apakah penerapan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran tersebut? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Kahoot serta menganalisis peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa setelah penerapan media tersebut.

Peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI SMA Al-Manar Medan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research dengan model Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian dilaksanakan di SMA Al-Manar Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS-2 yang berjumlah 21 orang, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Materi yang diajarkan adalah Bab 2 “Bukti Beriman” pada Buku PAI dan Budi Pekerti Kelas XI Kurikulum Merdeka, dengan sub-materi memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, dan menutupi aib orang lain.

Tujuan pembelajaran pada materi ini meliputi kemampuan siswa menganalisis keempat cabang iman tersebut, mempresentasikannya sehingga meyakini bahwa cabang iman tersebut merupakan bagian dari ajaran agama, serta membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, dan menutupi aib orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I dibandingkan dengan nilai rata-rata pada pra siklus. Peningkatan keaktifan siswa berdasarkan lembar observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat gambaran mengenai dampak penerapan media Kahoot.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa (1) dokumentasi nilai rapor Akidah semester sebelumnya sebagai data kondisi awal; (2) soal post-test yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda (bobot 5 per soal) dan 5 soal isian (bobot 10 per soal), dengan skor maksimal 100, disusun dan disesuaikan oleh peneliti dengan capaian pembelajaran serta materi ajar sebelum digunakan; dan (3) lembar observasi sederhana untuk mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan indikator antusiasme, keaktifan menjawab, dan fokus siswa selama mengikuti kuis Kahoot.

Prosedur Penelitian

Pra Siklus

Sebagai dasar penentuan kondisi awal, peneliti menggunakan data dokumentasi nilai rapor Akidah siswa pada semester sebelumnya, mengingat pelaksanaan tindakan tidak didahului oleh pre-test formal. Data ini digunakan sebagai gambaran kondisi hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan.

Siklus I

Peneliti menyusun Modul Ajar dengan mengintegrasikan media Kahoot pada materi Bukti Beriman, kemudian melaksanakan pembelajaran dalam satu kali pertemuan, mengamati aktivitas siswa menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung, dan mengadakan post-test di akhir pertemuan. Hasil tes dan hasil observasi kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk menentukan apakah indikator keberhasilan telah tercapai.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Kahoot mencapai 96,43, meningkat sebesar 8,71 poin (9,93%) dari rata-rata nilai awal sebesar 87,71 yang diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor Akidah. Karena indikator keberhasilan berupa peningkatan nilai rata-rata telah tercapai pada Siklus I, penelitian dihentikan setelah satu siklus, sebagaimana prinsip PTK bahwa jumlah siklus tidak bersifat mutlak dan bergantung pada tercapainya indikator keberhasilan (Arikunto, 2006).

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui: (1) dokumentasi nilai rapor Akidah sebagai data kondisi awal (pra siklus); (2) post-test berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pada akhir siklus; dan (3) lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Kahoot. Data yang dianalisis berupa nilai awal yang diperoleh dari dokumentasi nilai rapor Akidah dan nilai post-test setelah pelaksanaan tindakan. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat proporsi siswa yang aktif selama pembelajaran.
Nilai rata-rata hasil belajar dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Keterangan:
$\bar{X}$ = Nilai rata-rata
ΣX = Jumlah seluruh nilai siswa
N = Jumlah siswa.

Persentase peningkatan dihitung menggunakan rumus:

$$P = ((X_2 - X_1) / X_1) \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase peningkatan
X_1 = Nilai rata-rata awal
X_2 = Nilai rata-rata post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti mengidentifikasi kondisi awal hasil belajar siswa melalui dokumentasi nilai rapor Akidah pada semester sebelumnya. Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,71, dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 85. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, pembelajaran sebelumnya cenderung berlangsung pasif, di mana siswa hanya diam dan kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran tanpa media apa pun. Data ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui perubahan hasil belajar dan keaktifan siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Kahoot.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot pada materi Bukti Beriman. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 15 dari 21 siswa (71,4%) menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, seperti antusias menjawab kuis dan fokus mengikuti permainan, kondisi yang berbanding terbalik dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif. Setelah pelaksanaan tindakan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar setelah penerapan media Kahoot. Hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,43. Jika dibandingkan dengan rata-rata nilai awal sebesar 87,71, terdapat peningkatan sebesar 8,71 poin atau 9,93%.

Perbandingan Hasil Pra Siklus dan Siklus I

Perbandingan hasil belajar siswa antara kondisi awal (pra siklus) dan Siklus I menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang disajikan secara rinci pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I
1	Nilai rata-rata kelas	87,71	96,43
2	Nilai tertinggi	93	100
3	Nilai terendah	85	88
4	Jumlah siswa tuntas (≥ KKTP 85)	21	21
5	Persentase ketuntasan klasikal	100%	100%

Hasil observasi mengenai keaktifan siswa selama proses pembelajaran pada setiap aspek yang diamati menunjukkan perkembangan tertentu, yang secara rinci disajikan dalam Tabel 2 berikut sebagai bahan analisis.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Indikator	Sebelum Tindakan (tanpa media)	Saat Pembelajaran dengan Kahoot
Siswa yang aktif merespons/menjawab	Sangat sedikit, sebagian besar diam	15 dari 21 siswa (71,4%)
Suasana kelas	Pasif	Lebih hidup dan responsif

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, penerapan media pembelajaran Kahoot menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMA Al-Manar Medan setelah pelaksanaan tindakan pada satu siklus. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semula sebesar 87,71 berdasarkan data awal dari dokumentasi nilai rapor Akidah menjadi 96,43 pada hasil post-test, dengan peningkatan sebesar 8,71 poin atau sekitar 9,93%. Perlu dicatat bahwa ketuntasan klasikal sebesar 100% sudah tercapai sejak pra siklus, sehingga peningkatan nilai rata-rata dan keaktifan siswa menjadi indikator utama keberhasilan tindakan, bukan persentase ketuntasan.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan temuan Wahyuni dan Alfurqan (2023) yang melaporkan effect size tinggi (1,814) dari penggunaan Kahoot pada mata pelajaran PAI, serta temuan (Sidqi et al., 2025) yang melaporkan adanya perubahan skor hasil belajar signifikan setelah penggunaan Kahoot pada one-group pretest-posttest. Temuan serupa juga dilaporkan pada mata pelajaran keagamaan lain, yaitu oleh Halimah (2021) pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS dan Zuhro & Nadlif (2025) pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Temuan ini juga sejalan dengan tinjauan literatur Wang & Tahir (2020) serta Zhang & Yu (2021) yang menyimpulkan bahwa Kahoot secara umum berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan dinamika kelas.

Selain peningkatan hasil belajar, hasil observasi pada penelitian ini menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dari kondisi pasif menjadi 71,4% siswa aktif berpartisipasi, yang memperkuat gambaran bahwa fitur kuis interaktif, sistem skor, serta peringkat (leaderboard) pada Kahoot dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian literatur Saputra et al. (2026) yang menyimpulkan bahwa Kahoot secara konsisten meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui fitur kuis, skor,

dan umpan balik langsung, serta dengan temuan Ali (2025), Malik dkk. (2025), dan (N. Khofifah, 2022) yang melaporkan peningkatan partisipasi atau keterlibatan siswa setelah penerapan Kahoot atau gamifikasi pada mata pelajaran keagamaan.

Dengan demikian, penerapan media Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Meskipun demikian, peneliti menyadari beberapa keterbatasan metodologis. Pertama, penggunaan data rapor Akidah semester sebelumnya sebagai kondisi awal, bukan pre-test yang dirancang khusus untuk penelitian ini, sehingga peningkatan yang diamati menyertai tindakan, tetapi tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari faktor lain. Kedua, instrumen post-test disusun dengan bantuan AI dan disesuaikan oleh peneliti, namun belum melalui uji validitas dan reliabilitas secara formal. Ketiga, penelitian ini hanya dilaksanakan dalam satu siklus dan satu kali pertemuan, sehingga hasil yang diperoleh perlu dimaknai sebagai gambaran awal, bukan kesimpulan yang bersifat menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMA Al-Manar Medan. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 87,71 pada pra siklus menjadi 96,43 pada Siklus I, atau naik 8,71 poin (9,93%). Peningkatan keaktifan ditunjukkan oleh hasil observasi, yaitu 15 dari 21 siswa (71,4%) aktif berpartisipasi selama pembelajaran dengan Kahoot, dibandingkan kondisi sebelumnya yang cenderung pasif. Dengan tercapainya indikator keberhasilan berupa peningkatan nilai rata-rata pada Siklus I, penelitian dihentikan setelah satu siklus.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru PAI dan Budi Pekerti untuk dapat menerapkan media pembelajaran Kahoot secara berkelanjutan pada materi-materi lain sebagai variasi media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sekolah juga disarankan untuk mendukung penyediaan fasilitas jaringan internet yang memadai agar penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat berjalan optimal.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melengkapi desain penelitian dengan pre-test yang dirancang khusus sebelum pemberian tindakan (bukan menggunakan nilai rapor), melakukan uji validitas instrumen secara formal sebelum digunakan, serta mempertimbangkan pelaksanaan lebih dari satu siklus apabila waktu penelitian memungkinkan, agar peningkatan hasil belajar dapat diukur secara lebih akurat dan komprehensif.

REFERENSI

Ali, Y. H. (2025). Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan. *Ihsanika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *3*(3), 302–323.

Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. In *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *13*(2).

Halimah, S. (2021). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi

kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, *7*(1), 20–30.

Irawati, I., & Winario, M. (2020). *Urgensi Pendidikan Multikultural, Pendidikan Segregasi dan Pendidikan Inklusi di Indonesia. Instructional Development Journal, 3 (3), 177.*

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 95–104.

Khofifah, N. (2022). *Metode Pengajaran Agama Islam Perspektif Zakiah Daradjat Dan Relevansi Terhadap Pendidikan Agama Islam*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Khofifah, T. A. N., Alias, M., & Imran, Y. (2026). Pengaruh Metode Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Kelas Iv Di Sdn 50 Pontianak Barat Tahun Pelajaran 2025/2026. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(02), 199–211.

Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V, & Mardiyah, S. S. (2025). Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(2), 304–319.

Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 234–243.

Ridha, M. (2020). Teori motivasi Mcclelland dan implikasinya dalam pembelajaran PAI. *Palapa*, *8*(1), 1–16.

Rochmat, C. S., Huwaida, J., Hayati, N., Qolbi, S. N., & Novera, S. (2025). Using Kahoot! learning game media to improve students' learning results in 5th grade on Islamic Education and Character Lesson. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, *14*(1), 54–67.

Saputra, A., Fitri, R. M., & Triputra, D. R. (2026). Pemanfaatan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(02), 150–162.

Sidqi, A., Kinasih, A. D., Norhidayah, N., & Jasiah, J. (2025). Efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. *FONDATIA*, *9*(2), 340–351.

Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 1–4.

Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan model kooperatif teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *10*(1), 115–127.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning–A literature review. *Computers & Education*, *149*, 103818.

Yasmin, Q., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwallsebagai Alat Evaluasi Belajar IPAS SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 111–123.

Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, *26*(4), 4507–4535.

Zuhro, S., & Nadlif, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Ma

Darul Fiqri Sarirogo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 305–319.