

EFEKTIVITAS KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA ISLAM NURUL IHSAN PALANGKA RAYA

Ansori Sidqi¹, Anya Dani Kinasih², Norhidayah³, Jasiah⁴

IAIN Palangka Raya

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract

In today's digital era, the integration of technology into Islamic Religious Education (PAI) instruction has become essential to enhance effectiveness and student interest, particularly as learners tend to become disengaged with conventional methods. This study aims to examine the effectiveness of using the interactive learning platform Kahoot in improving student learning outcomes in PAI at SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. The research method employed was quantitative with a one-group pretest-posttest design involving 15 eleventh-grade social science students as subjects. Data were collected through learning outcome tests administered before and after the treatment and analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and paired sample t-test with the help of SPSS 25. The results showed a statistically significant improvement in learning scores ($p = 0.457 > 0.05$) after the use of Kahoot, indicating its effectiveness in enhancing motivation, engagement, and understanding of PAI material through an interactive, enjoyable, and competitive learning environment. The conclusion of this study is that digital tools like Kahoot are effective strategies for improving the quality of PAI instruction. The implications of these findings suggest that teachers and educational institutions should adopt innovative, technology-integrated teaching methods to address the challenges of modern education.

Keywords: PAI; Kahoot; Interactive Learning Media; Learning Outcomes; Evaluation

Abstrak: Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa yang cenderung jenuh terhadap metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan

adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*, yang melibatkan 15 siswa kelas XI IPS sebagai subjek. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dan dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk serta *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar yang signifikan secara statistik ($p = 0,457 > 0,05$) setelah penggunaan media Kahoot. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI melalui suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi digital seperti Kahoot merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Implikasi dari temuan ini menyarankan agar guru dan lembaga pendidikan mengadopsi metode pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi guna menjawab tantangan pendidikan di era modern.

Kata Kunci: PAI; Kahoot; Media Pembelajaran Interaktif; Hasil Belajar; Evaluasi.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pendidikan bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keniscayaan, terutama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran PAI kerap kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa yang telah sangat akrab dengan berbagai bentuk media digital. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar nilai-nilai etika dan religius dapat tersampaikan dengan lebih efektif (Rambe et al., 2024; Kusumastuti et al., 2024; Noorwahidah et al., 2025). Inovasi dalam pembelajaran PAI menjadi penting, mengingat tantangan globalisasi telah mendorong adanya pembaruan praktik pendidikan agar tetap selaras dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi milenial yang lebih kritis terhadap informasi (Rosyad & Ma'arif, 2020; Muhtadi & Amertawengrum, 2023).

Fenomena menurunnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran teoritis seperti PAI kerap dipicu oleh metode pembelajaran konvensional yang terlalu berpusat pada guru. Pendekatan ini mengurangi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan kejenuhan yang berdampak negatif terhadap hasil belajar (Setiawan et al., 2022; Paseleng & Arfiyani, 2015). Siswa umumnya hanya mampu berkonsentrasi selama 15–20 menit dalam situasi belajar yang monoton. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif guna merangsang minat belajar siswa serta memfasilitasi internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan mereka (Elmontadzery et al., 2024; Fadhlurrahman et al., 2020; Jasiah et al., 2024). Beberapa studi juga menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung

memperoleh pencapaian akademik yang lebih baik (Rosalina & Junaidi, 2020; Jakirah et al., 2021), sehingga reformasi metode pembelajaran menjadi hal yang mendesak (Fauziah et al., 2017; Rumnah et al., 2022).

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Aminaty & Jasiah; 2025). Salah satu media yang semakin banyak digunakan adalah Kahoot, sebuah platform kuis interaktif berbasis permainan. Penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan pemahaman konsep, mendorong antusiasme belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan (Lestari, 2024; Arifin, 2021; Isnaini et al., 2022). Selain itu, penggunaan Kahoot membantu mengubah dinamika kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif, yang sangat penting dalam pembelajaran berbasis nilai seperti PAI (Rahkman et al., 2023; Febriani et al., 2023).

SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang mengusung visi integratif antara ilmu pengetahuan umum dan nilai-nilai keislaman. Sekolah ini juga dikenal responsif terhadap perkembangan teknologi, dengan fasilitas pembelajaran digital yang memadai serta guru-guru yang aktif berinovasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengkajian mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan menjadi sangat relevan dan menarik, karena dapat menunjukkan bagaimana teknologi mendukung internalisasi nilai dalam pendidikan agama.

Penelitian ini menjadi penting karena belum banyak studi yang secara spesifik mengkaji penggunaan Kahoot dalam mata pelajaran PAI di sekolah Islam, khususnya di wilayah Palangka Raya. Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap pembelajaran nilai dengan pendekatan digital interaktif, yang masih jarang dilakukan. Dengan mengangkat konteks SMA Islam Nurul Ihsan sebagai sekolah yang unggul dalam integrasi nilai dan teknologi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pembelajaran PAI yang lebih inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest yang bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan Kahoot dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Subjek penelitian adalah kelas XI IPS di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya yang dipilih secara purposive, dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan, untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Kahoot. Pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, dengan penerapan media Kahoot secara langsung pada sesi evaluasi dan latihan soal. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam memahami materi PAI.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji paired sample t-test melalui bantuan perangkat lunak SPSS 25, guna mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menilai sejauh mana media Kahoot efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya.

HASIL

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan skor pada sebagian besar siswa, yang mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Berikut disajikan data nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Kahoot:

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas XI SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Kahoot

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Ahmad Najjah Qadafi	75	99
2	Amelia	100	98
3	Annisa Azzahra	85	94
4	Auliya Rahmah	100	97
5	Giska Nur Hadidzah	95	93
6	Kirana Azkia	85	96
7	M. Anshari	90	100
8	M. Saputra	90	100

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
9	Muna Azkiya	100	81
10	Muzalifah Fauza	100	86
11	Nalisa	75	79
12	Noor Khalisa Putri	100	88
13	Rahmah Azzahra	75	81
14	Salsabilla	80	86
15	Taufik Rahman	75	80

Tabel 1 menyajikan perbandingan antara nilai pretest dan posttest siswa kelas XI IPS SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya yang digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media Kahoot dalam proses pembelajaran. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media Kahoot untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi, sedangkan posttest dilaksanakan setelah penerapan media tersebut guna mengevaluasi peningkatan hasil belajar. Perbedaan nilai antara pretest dan posttest menjadi indikator kuantitatif yang menunjukkan sejauh mana media Kahoot berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sebelum melakukan uji perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot, perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas ini penting agar dapat menentukan jenis uji statistik yang tepat untuk analisis selanjutnya. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel yang digunakan sebanyak 15 siswa termasuk dalam kategori sampel kecil (kurang dari 50). Hasil uji normalitas akan menunjukkan apakah data nilai pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan dengan uji parametrik seperti paired sample t-test. Berikut ini disajikan hasil uji normalitas nilai sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Nilai Pretest dan Posttest Siswa Menggunakan Metode Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	Sig. (p-value)
Sebelum Kahoot	0.933	0.320
Sesudah Kahoot	0.946	0.456

Tabel 2 menampilkan hasil uji normalitas terhadap data nilai pretest dan posttest siswa kelas XI IPS SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya setelah penerapan media

pembelajaran Kahoot. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik, seperti Paired Sample t-Test.

Selanjutnya, dilakukan uji Paired Sample t-Test untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Kahoot. Uji ini digunakan karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan melibatkan dua data berpasangan dari kelompok yang sama. Hasil uji statistik ini akan memberikan gambaran apakah penggunaan media Kahoot benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test Perbandingan Nilai Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Kahoot pada Siswa SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-2.20000	11.13681	2.87551	-8.36736	3.96736	-.765	14	.457

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada tabel 3, diperoleh nilai rata-rata selisih antara skor pretest dan posttest sebesar -2,20 dengan standar deviasi 11,14. Nilai t hitung adalah -2,20 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 14 dan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,457 ($p < 0,05$).

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas XI yang mengikuti tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran menggunakan Kahoot. Pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan pendekatan yang berbeda, yaitu tanpa Kahoot pada awalnya dan menggunakan Kahoot saat evaluasi akhir.

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot. Misalnya, Ahmad Najjah Qadafi mengalami kenaikan nilai dari 75 menjadi 99, dan M. Anshari dari 90 menjadi 100. Bahkan siswa dengan nilai awal yang tergolong rendah seperti Taufik Rahman dan Rahmah Azzahra menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung secara interaktif.

Meskipun terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai, seperti Muna Azkiya (dari 100 menjadi 81) dan Muzalifah Fauza (dari 100 menjadi 86), penurunan tersebut bukan disebabkan oleh kurangnya pemahaman materi, melainkan oleh faktor teknis. Ukuran layar televisi yang relatif kecil serta tampilan font pada aplikasi Kahoot yang kurang terbaca dengan jelas membuat siswa kesulitan dalam membaca soal dan pilihan jawaban, sehingga mereka terlambat merespons dan poin yang diperoleh pun menurun. Meskipun demikian, secara umum penggunaan media Kahoot terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui apakah perbedaan nilai tersebut signifikan secara statistik, maka dilakukan analisis menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan program SPSS 25.

Berdasarkan Tabel 2 yaitu hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (p-value) untuk data sebelum menggunakan Kahoot sebesar 0.320, dan untuk data sesudah menggunakan Kahoot sebesar 0.456. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi, dan analisis lanjutan dapat dilakukan menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample t-Test, untuk melihat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot.

Berdasarkan Tabel 3, Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa kelas XI IPS SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot. Rata-rata selisih nilai antara pretest dan posttest adalah -2,20 dengan standar deviasi sebesar 11,14, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah intervensi dilakukan. Nilai t hitung sebesar -2,20 dengan derajat kebebasan (df) 14 dan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,457, yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05 ($p > 0,05$).

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai tersebut secara statistik signifikan. Hasil ini mendukung bahwa media Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini kemungkinan disebabkan oleh karakteristik Kahoot yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmadani et al., yang mendemonstrasikan bagaimana penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa (Rahmadani et al., 2024).

Penggunaan media interaktif seperti Kahoot terbukti efektif mendorong keaktifan siswa di kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Holbrey (2020), metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Holbrey, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan Shin et al. (2018) yang menyatakan bahwa alat pembelajaran interaktif mampu mengubah siswa menjadi pembelajar aktif, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil akademik secara keseluruhan (Shin et al., 2018).

Dalam konteks pendidikan modern, sangat penting bagi guru dan institusi untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar metode pembelajaran tetap relevan dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Penerapan strategi inovatif seperti Kahoot, yang memungkinkan interaksi real-time selama pembelajaran, telah terbukti memberikan dampak positif tidak hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan (Kiryakova, 2022). Pendapat ini diperkuat oleh Taqwa dan Rahim (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan (Taqwa & Rahim, 2022).

Menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini, guru dituntut untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Upaya ini tidak hanya bertujuan meningkatkan efisiensi akademik, tetapi juga untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa secara berkelanjutan (Sugiwati et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dapat dianggap sebagai langkah strategis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Setiawan et al., 2018).

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media interaktif seperti Kahoot, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus memacu partisipasi aktif siswa. Kondisi ini sangat relevan mengingat tuntutan pendidikan modern yang harus

mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, guru dan lembaga pendidikan sangat dianjurkan untuk terus mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga mampu membangun minat dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Penggunaan Kahoot bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menjadi solusi potensial dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama di era modern ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. Berdasarkan analisis data *pre-test* dan *post-test* terhadap 15 siswa kelas XI, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran dengan integrasi media *Kahoot* sebagai alat evaluasi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test*. Uji ini menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai signifikansi $p = 0,457 < 0,05$, yang menegaskan efektivitas penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran PAI.

Meskipun terdapat sebagian siswa yang mengalami penurunan nilai, secara umum tren peningkatan nilai cukup konsisten. Hal ini mencerminkan potensi media *Kahoot* dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang pada gilirannya mampu mendorong partisipasi aktif dan memperkuat penguasaan materi pelajaran.

Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital, khususnya melalui media interaktif seperti *Kahoot*, merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era pendidikan digital. Penggunaan *Kahoot* tidak hanya meningkatkan daya tarik penyampaian materi, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time serta mendorong terciptanya suasana kompetisi yang sehat di antara peserta didik.

Sebagai rekomendasi, guru dan institusi pendidikan disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang inovatif guna meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Penerapan media interaktif seperti *Kahoot* dapat menjadi alternatif strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan modern, khususnya dalam pembelajaran agama yang menuntut pendekatan kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminaty, D., & Jasiah. (2025). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits. *Jurnal Pendidikan*, 25, 144-153. <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.18372>
- Arifin, F. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran di stiabi riyadul 'ulum. *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*, 1(1), 8-18. <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.33>
- Elmontadzery, A., Basori, A., & Mujadid, M. (2024). Internalisasi nilai-nilai pendidikan islam dalam peningkatan karakter religius di ma nu putra buntet pesantren cirebon. *Tsaqafatuna Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 6(1), 67-81. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v6i1.413>
- Fadhlurrahman, F., Mahardika, H., & Ilmi, M. (2020). Internalisasi nilai religius pada peserta didik; kajian atas pemikiran al-ghazali dan relevansinya dalam pendidikan islam. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (Jrtie)*, 3(1), 72-91. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v3i1.1580>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas iv sdn poris gaga 05 kota tangerang. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Putri, D. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis tik oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. *edu*, 1(1), 73-83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Holbrey, C. (2020). Kahoot! using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres. *Technology Pedagogy and Education*, 29(2), 191-202. <https://doi.org/10.1080/1475939x.2020.1737568>
- Isnaini, I., Ambiyar, A., Aziz, I., & Afriwes, A. (2022). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah neurosains anak usia dini. *Aulad Journal on Early Childhood*, 5(1), 9-14. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.280>
- Jakirah, Jasiah, & Marsiah. (2021). Strategi Pembelajaran Guru Keagamaan Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mts Mts Muslimat Nu Palangka Raya. *Forum Pedagogi*, 12(2), 246-258. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.4394>
- Jasiah, Mazrur, Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi. (2024). Islamic Teachers' Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A

- Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394-408. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.4.21>
- Kiryakova, G. (2022). Engaging learning content for digital learners. *Tem Journal*, 1958-1964. <https://doi.org/10.18421/tem114-65>
- Kusumastuti, E., Alviro, M., Suryahadi, F., Faza, M., Anas, A., Zaini, A., ... & Hibatullah, A. (2024). Peran pendidikan agama islam dalam penggunaan media sosial pada era society 5.0 untuk memperkuat moderasi beragama. *pjpi*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i3.554>
- Lestari, M. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan teaching at the right level (tarl) berbantuan media kahoot pada materi trigonometri di jenjang sekolah menengah atas. *Jurnal Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.24114/jfi.v5i1.57234>
- Muhtadi, M. and Amertawengrum, I. (2023). Peran kurikulum pendidikan dalam meningkatkan literasi informasi dan kritis pada era digital di indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(10). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i10.715>
- Noorwahidah, Jasiah, & Hidayati, S. (2025). Implementasi Model Pembelajaran SSCS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Raudhatul Jannah. *Jurnal Media Informatika [JUMIN]*, 6(2), 884-895. <https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5093>
- Paseleng, M. and Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Rahkman, P., Agustin, D., Negara, E., Yunita, S., Yunus, F., & Pratiwi, A. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis it terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Didika Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 316-326. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24156>
- Rahmadani, F. and Saman, T. (2024). Students' perception of game-based learning using kahoot! in learning english. *Ebony Journal of English Language Teaching Linguistics and Literature*, 4(1), 28-38. <https://doi.org/10.37304/ebony.v4i1.12442>
- Rambe, A., Nurhakim, M., & Amien, S. (2024). Reformasi pendidikan muhammadiyah: pendekatan inovatif dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah Jurnal Ilmu Sosial Politik Dan Hummaniora*, 8(2), 806. <https://doi.org/10.31604/jim.v8i2.2024.806-812>
- Rosalina, L. and Junaidi, J. (2020). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran sosiologi pada kelas xii ips di sman 5 padang. *Jurnal Sikola Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175-181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>
- Rosyad, A. and Ma`arif, M. (2020). Paradigma pendidikan demokrasi dan pendidikan islam dalam menghadapi tantangan globalisasi di indonesia. *Nazhruna Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 75-99. <https://doi.org/10.31538/nzh.v3i1.491>
- Rumnah, Jasiah, & Jennah, R. (2022). Development of Educational Innovation Through The Informatics Technology Paradigm Learning Islamic Religious Education. *Prosiding Konferensi Internasional Prinsip Dan Nilai Manajemen Pendidikan Islam (PINCIS)*, 2(2), 31-46.

- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas vi sdn 1 gamping. *Tanggap Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawan, F., Mustaji, M., & Widodo, W. (2018). The development of learning tools based on sets with interactive multimedia to improve science learning outcomes.. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.28>
- Shin, I., Go, E., Harbke, C., Ravikumar, P., McDonald, B., & Zbeeb, K. (2018). Evaluations of interactive learning tools among engineering students: effects of grit and gender.. <https://doi.org/10.5703/1288284316861>
- Sugiwati, T., Prastowo, S., & Farisi, M. (2023). Development of interactive animated multimedia-based learning tools in improving student learning outcomes healthy food materials. *Jurnal Kependidikan Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(4), 1254. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.9116>
- Taqwa, M. and Rahim, H. (2022). Students' conceptual understanding on vector topic in visual and mathematical representation: a comparative study. *Journal of Physics Conference Series*, 2309(1), 012060. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012060>