

Analisis Literatur: Peran Media *Kahoot!* Dalam Meningkatkan Interaktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam

Tiara Kusuma Wardani^{1*},

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

*tiarakusuma79@gmail.com¹

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2 Desember 2025

Revised 15 Desember 2025

Accepted 28 Desember 2025

Available online 5 Januari 2026

Kata Kunci:

Kahoot!, interaktivitas siswa, Pendidikan Agama Islam, media digital, pembelajaran interaktif

Keywords:

Kahoot!, student interactivity, Islamic Religious Education, digital media, interactive learning

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by *Al-afif*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media *Kahoot!* dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendekatan kajian literatur. Metode yang digunakan adalah *literature review* dengan menelaah delapan artikel jurnal terbitan tahun 2019–2025 yang relevan dengan tema pembelajaran digital dan interaktivitas siswa. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi desain penelitian, konteks pembelajaran, serta temuan utama dari setiap artikel. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* secara konsisten mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran PAI. Fitur berbasis permainan (*game-based learning*) pada *Kahoot!* terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil evaluasi setelah penggunaan *Kahoot!* sebagai media penguatan materi atau penilaian formatif. Namun demikian, *Kahoot!* masih memiliki keterbatasan dalam mengukur pemahaman konseptual yang lebih mendalam karena format soalnya cenderung singkat dan fokus pada kecepatan. Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada pembelajaran PAI, dengan catatan penggunaannya perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran lain yang mendukung pengembangan pemahaman keagamaan secara lebih komprehensif.

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of *Kahoot!* as a digital learning medium in enhancing student interactivity in Islamic Religious Education (PAI) through a literature review approach. The research employed a systematic literature review by examining eight journal articles published between 2019 and 2025 that are relevant to digital learning and student engagement. The analysis focused on identifying research designs, learning contexts, and key findings from each study. The results indicate that the use of *Kahoot!* consistently enhances student participation, motivation, and active involvement in PAI learning. Its game-based learning features create a more enjoyable and competitive learning environment, encouraging students to engage more actively. Several studies also reported improvements in learning outcomes when *Kahoot!* was used as a tool for reinforcement activities or formative assessments. However, *Kahoot!* has limitations in measuring higher-order conceptual understanding due to its concise question format and emphasis on speed. Overall, this review concludes that *Kahoot!* is an effective digital learning medium for improving student interactivity in PAI learning, provided that its implementation is combined with other instructional strategies that support deeper religious and conceptual understanding.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi (Betesda & Firmansyah, 2024). Penggunaan teknologi pada pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang lebih interaktif, efektif, dan efisien (Hakim, 2024). Dunia pendidikan memiliki tanggung jawab untuk terus berperan aktif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Tenaga pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital (Pradana & Pratama, 2022; Silvana et al., 2019). Permasalahan

yang muncul adalah rendahnya tingkat interaktivitas siswa pada pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering dianggap monoton dan teoritis. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar.

Perubahan paradigma pendidikan pada era digital membawa berbagai peluang sekaligus tantangan baru (Nicolaou, 2019; Wiyono, 2021). Tantangan yang muncul mencakup isu keamanan data, pergeseran pendekatan pembelajaran, serta ketimpangan dalam akses pendidikan (Arrazaq, 2023). Namun demikian, perkembangan teknologi juga membuka kesempatan bagi pendidikan untuk menjadi lebih terbuka dan inklusif, mendorong kolaborasi lintas wilayah, memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, serta melahirkan berbagai inovasi pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sejatinya tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan semata, tetapi juga menekankan pembentukan sikap dan keterampilan siswa. Suprijono (2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang ketiganya perlu dikembangkan secara seimbang agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara menyeluruh. Dalam konteks tersebut, penerapan digitalisasi media pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk mendukung ketiga ranah tersebut, serta dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi, sekaligus mendorong pengembangan pengetahuan yang telah dimiliki siswa (Rohani, 2019). Integrasi media digital tidak hanya membantu siswa memahami materi (kognitif), tetapi juga menumbuhkan keterlibatan dan minat belajar (afektif), serta mendorong aktivitas partisipatif dalam proses pembelajaran (psikomotorik) (Anindita, R., & Prasetyo, 2021). Media digital interaktif seperti *Kahoot!* menjadi salah satu solusi yang potensial.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan evaluasi. Ayuningtiyas & Hajaroh (2024) membuktikan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Fiqih terbukti valid dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses belajar. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Muttaqin dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan media kuis interaktif berbasis *Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar mampu meningkatkan partisipasi siswa dari 85% menjadi 96%, serta meningkatkan rata-rata hasil evaluasi dari 65% menjadi 85%. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa *Kahoot!* bukan hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Dengan demikian, penting dilakukan kajian literatur yang lebih mendalam untuk menganalisis bagaimana peran media *Kahoot!* dapat meningkatkan interaktivitas siswa secara khusus dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kajian terhadap penggunaan *Kahoot!* penting dilakukan karena media ini dinilai mampu menjawab tantangan pembelajaran modern yang menuntut partisipasi aktif siswa. Dalam konteks pembelajaran PAI, *Kahoot!* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Melalui pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*), siswa terdorong untuk lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, *Kahoot!* memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian ini memiliki kebaruan dalam menganalisis berbagai literatur tentang penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang menekankan penerapan langsung, penelitian ini berfokus pada analisis konseptual mengenai efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan interaktivitas siswa. Tujuannya untuk mengidentifikasi manfaat, tantangan, serta peran *Kahoot!* sebagai media pembelajaran interaktif, dengan harapan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran PAI di era digital.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena fokus penelitian tidak pada pengumpulan data lapangan, melainkan pada analisis mendalam terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan media *Kahoot!* dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Kajian literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana efektivitas dan peran media *Kahoot!* dalam mendorong pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Sumber data dalam penelitian ini adalah artikel-artikel jurnal ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Artikel yang dipilih berasal dari jurnal nasional terindeks Sinta maupun jurnal internasional bereputasi, yang diperoleh melalui database akademik seperti *Google Scholar*. Kriteria pemilihan artikel meliputi: (1) diterbitkan antara tahun 2019–2025, (2) membahas tentang penggunaan *Kahoot!* atau media digital serupa dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama atau moral, serta (3) menyajikan hasil empiris atau kajian konseptual terkait peningkatan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran.

Analisis data merupakan proses yang penting, proses analisis data yang baik akan menghasilkan hasil penelitian yang berkualitas (Handoko et al., 2024). Tahapan analisis dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu: (1) identifikasi artikel, dengan menelusuri jurnal menggunakan kata kunci seperti “*Kahoot!*”, “*media digital*”, “*interaktivitas siswa*”, dan “*pendidikan agama*”; (2) analisis isi, yaitu menelaah sebanyak 8-10 artikel untuk menemukan pola, temuan, dan kesimpulan yang relevan; serta (3) sintesis temuan, yaitu menyusun hasil analisis menjadi pemahaman yang utuh mengenai efektivitas penggunaan *Kahoot!* dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada pembelajaran PAI.

Hasil dari kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran digital, serta kontribusi praktis bagi pendidik PAI dalam menerapkan media interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan proses identifikasi dan pengumpulan artikel jurnal yang relevan dengan variabel yang dikaji dalam penelitian berjudul “*Analisis Literatur: Peran Media Kahoot! dalam Meningkatkan Interaktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.*” Melalui penelusuran literatur, diperoleh delapan artikel yang memenuhi kriteria relevansi dan berada dalam rentang tahun publikasi 2019 hingga 2025. Artikel-artikel tersebut kemudian dijadikan dasar analisis sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

No	Penulis & Tahun	Judul	Tujuan Penelitian	Metode	Temuan
1	Nurwati, (2022)	<i>Penerapan Media Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Nabi dan Rasul</i>	Mengetahui pengaruh <i>Kahoot!</i> Terhadap hasil belajar Nabi dan Rasul pada PAI SD	Kuasi Eksperimen	Hasil belajar meningkat, perhatian dan keaktifan bertambah
2	Vidya Ayuningtiyas & Siti Hajaroh (2024)	<i>Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Fiqih Berbasis Kahoot!</i>	Mengembangkan media evaluasi <i>Kahoot!</i> Untuk Fiqih	R&D (Borg & Gall)	<i>Kahoot!</i> layak digunakan; meningkatkan motivasi & partisipas
3	Untari Rahmawati, Asep Nursobah, & Ihrom Jaelani(2025)	<i>Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Mengukur Pemahaman Siswa pada PAI</i>	Menilai efektivitas <i>Kahoot!</i> Sebagai alat evaluasi	Kuantitatif	Tidak efektif untuk pemahaman mendalam, tetapi meningkatkan motivasi
4	Moch Nurhidayatul Muttaqin, Mas’ud	<i>Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Mengukur</i>	Mengimplementasi kan <i>Kahoot!</i> untuk meningkatkan hasil belajar	Penelitian tindakan kelas	Meningkatkan skor, partisipasi, dan sikap toleransi

No	Penulis & Tahun	Judul	Tujuan Penelitian	Metode	Temuan
	Mustajab, Hany Safitry (2024)	<i>Pemahaman Siswa pada PAI</i>			
5	Siti Hadijah, Abdul Azis, & Neela Afifah (2025)	<i>Pemanfaatan Kahoot! dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)</i>	Mengkaji penggunaan Kahoot! dalam SKI	Deskriptif kualitatif	Meningkatkan antusiasme, pemahaman materi sejarah
6	Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024)	<i>Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa</i>	Meninjau efektivitas Kahoot! berdasarkan 20 artikel	Library Research	Kahoot! konsisten meningkatkan minat belajar
7	Muhammad Dewa Zulkhi & Amanda Eka Yulistranti (2023)	<i>Pengaruh Integrasi Kahoot! dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam</i>	Menguji pengaruh Kahoot! pada PAI	Eksperimen kuantitatif	Meningkatkan motivasi, kecepatan respon, dan hasil belajar
8	Fitri Lestari & Widya Masitah (2022)	<i>Pengaruh Penggunaan Kahoot! terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SMP</i>	Menganalisis pengaruh Kahoot! pada motivasi PAI	Kuantitatif	Motivasi & keaktifan meningkat signifikan

Berdasarkan analisis delapan artikel, ditemukan pola konsisten bahwa media *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil-hasil tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat tema utama:

- (1) peningkatan motivasi dan minat belajar;
- (2) peningkatan hasil belajar;
- (3) peningkatan partisipasi dan interaksi; serta
- (4) efektivitas dan keterbatasan sebagai alat evaluasi.

Hasil sintesis terhadap delapan artikel yang dikaji menunjukkan kecenderungan yang sangat kuat bahwa penggunaan *Kahoot!* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di berbagai jenjang pendidikan. Secara umum, seluruh penelitian menggambarkan bahwa *Kahoot!* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi, minat, partisipasi, dan bahkan hasil belajar tampak konsisten, meskipun beberapa penelitian juga menawarkan perspektif kritis mengenai keterbatasannya sebagai alat evaluasi.

Pada sebagian besar artikel, antusiasme dan minat belajar peserta didik menjadi aspek yang paling dominan mengalami peningkatan setelah penggunaan *Kahoot!*. Peserta didik merasa lebih terlibat selama pembelajaran karena tampilan visual yang menarik, suasana kompetitif yang menyenangkan, serta interaksi cepat yang diberikan oleh fitur permainan. Rasa ingin mencoba dan keinginan untuk mendapatkan skor tertinggi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dibandingkan metode konvensional. Hal ini tampak jelas dalam penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtiyas dan Hajaroh, Lestari dan Masitah, Hadijah dkk., serta hasil tinjauan pustaka Saputro dkk. yang secara konsisten menunjukkan munculnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik melalui penggunaan *Kahoot!*. *Kahoot!*, dengan

sifat gamifikasinya, mampu memberikan dorongan psikologis yang membuat siswa merasa pembelajaran bukan lagi sekadar kewajiban, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan.

Pengaruh *Kahoot!* terhadap peningkatan hasil belajar juga terlihat dalam beberapa penelitian, terutama pada jenjang sekolah dasar. Nurwati serta Zulkhi dan Yulistranti melaporkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Kahoot!* menunjukkan peningkatan skor evaluasi dan pemahaman materi. Mekanisme umpan balik real time yang diberikan *Kahoot!* membuat siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Penelitian Muttaqin dkk. bahkan menemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* tidak hanya berpengaruh pada hasil kognitif, tetapi juga pada aspek afektif seperti sikap toleransi dan kerja sama, terutama ketika *Kahoot!* digunakan dalam mode kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat memperkaya pengalaman belajar, tidak hanya melalui transformasi cara siswa memahami materi, tetapi juga melalui pembentukan dinamika sosial yang lebih positif di kelas PAI.

Namun demikian, tidak semua penelitian memberikan penilaian sepenuhnya positif terhadap penggunaan *Kahoot!*. Salah satu temuan penting datang dari penelitian Rahmawati, Nursobah, dan Jaelani, yang menunjukkan bahwa *Kahoot!* kurang mampu mengukur pemahaman mendalam atau kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini dapat dipahami karena *Kahoot!* pada dasarnya didesain untuk pertanyaan pilihan ganda dan respons cepat, sehingga lebih efektif digunakan sebagai evaluasi formatif yang bersifat penguatan dan pemeriksaan pemahaman dasar. Meskipun demikian, penelitian tersebut tetap mengakui bahwa *Kahoot!* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, sehingga secara tidak langsung dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara umum.

Ketika mengamati seluruh temuan, tampak bahwa efektivitas *Kahoot!* juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa sebagai bagian dari generasi digital. Peserta didik saat ini cenderung lebih mudah tertarik pada media pembelajaran yang melibatkan unsur visual, interaktivitas, dan ritme cepat. *Kahoot!* menyediakan semua karakteristik tersebut sehingga pembelajaran terasa lebih relevan dengan gaya belajar mereka. Sintesis dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* bukan hanya media teknologi, tetapi juga jembatan antara kebutuhan pembelajaran modern dengan materi PAI yang sering kali dipersepsikan abstrak atau kurang menarik. Transformasi pengalaman belajar ini berdampak pada peningkatan perhatian, relevansi, dan keterlibatan siswa.

Dari sudut pandang pedagogis, keberhasilan *Kahoot!* dalam pembelajaran PAI dapat dijelaskan melalui beberapa landasan teoretis. Mekanisme penguatan dalam *Kahoot!* sejalan dengan pandangan behaviorisme, di mana poin, leaderboard, dan umpan balik berfungsi sebagai stimulus yang memperkuat perilaku belajar. Pada saat yang sama, unsur game-based learning membuat pembelajaran lebih berorientasi pada pengalaman, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Interaksi antar siswa dalam mode permainan kelompok menunjukkan peran konstruktivisme sosial, di mana pengetahuan dibangun melalui negosiasi makna dan kerja sama.

Walaupun demikian, penting dicatat bahwa penggunaan *Kahoot!* sebaiknya tidak berdiri sendiri. Dalam pembelajaran PAI yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap nilai, akhlak, dan konteks historis, *Kahoot!* lebih tepat menjadi alat pelengkap untuk memeriksa pemahaman awal, menguatkan kembali materi, atau meningkatkan interaksi di kelas. Guru tetap memiliki peran penting dalam menyeimbangkan antara penggunaan permainan digital ini dengan strategi pembelajaran lain yang lebih mendalam dan reflektif.

Secara keseluruhan, temuan dari delapan artikel menunjukkan bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan SKI. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi kompetisi sehat, serta memberikan umpan balik cepat. Dengan pengelolaan yang tepat, *Kahoot!* tidak hanya menjadi media evaluasi yang menarik, tetapi juga sarana untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran agama Islam yang lebih bermakna, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial.

3. KESIMPULAN/CONCLUSION

Media Kahoot! terbukti memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan Kahoot! mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik

peserta didik di era digital, sehingga berdampak positif terhadap motivasi, partisipasi, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, Kahoot! memiliki keterbatasan dalam mengukur pemahaman konseptual yang mendalam karena format soal yang singkat dan berorientasi pada kecepatan. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot! sebaiknya diposisikan sebagai media pendukung atau evaluasi formatif yang dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain agar tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara optimal dan komprehensif.

4. REFERENCES

- Anindita, R., & Prasetyo, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media QUIZZZ terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 114–121.
- Arrazaq, Z. (2023). Filantropi Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Era Transformasi Digital di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 6(1), 829–838.
- Betesda, W. M., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Inovasi : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 20, 555–567. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4110>
- Hakim, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Perkembangan Kepribadian Siswa Di Pendidikan Vokasi. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific ...*, 4(2), 263–270.
<https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/724%0Ahttps://adisampublisher.org/index.php/edu/article/download/724/765>
- Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3(1). <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/bilqolam>
- Muttaqin, M. N., Mustajab, M., & Safitri, H. (2024). Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah dasar Jember. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(3). <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib>
- Nicolaou, C. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Nurwati. (2022). Penerapan media Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar materi Nabi dan Rasul. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(4), 800–813.
- Pradana, B. G. V., & Pratama, Y. M. (2022). Peran Digitalisasi Media Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 13(2), 145–153. <https://doi.org/10.30997/jsh.v13i2.4989>
- Rahmawati, U., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot dalam Mengukur Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PAI di SD. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(November), 248–261. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i2.115>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Saputro, F. C. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309.
- Silvana, H., Rullyana, G., & Hadiapurwa, A. (2019). Kebutuhan Informasi Guru di Era Digital: Studi Kasus di Sekolah Dasar Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Doukumentasi Dan Informasi*, 40(2), 147.
- Wiyono, B. B. (2021). The Use of Technology-Based Communication Media in the Teaching-Learning

- Interaction of Educational Study Programs in the Pandemic of Covid 19. *ICEIEC 2021 - Proceedings of 2021 IEEE 11th International Conference on Electronics Information and Emergency Communication*, 103–107. <https://doi.org/10.1109/ICEIEC51955.2021.9463846>
- Zulkhi, M. D., & Yulistranti, A. E. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *JSEAIS: Journal of Southeast Asian Islam and Society*, 2. <https://doi.org/10.30631/jseais.v2i2.1611>