

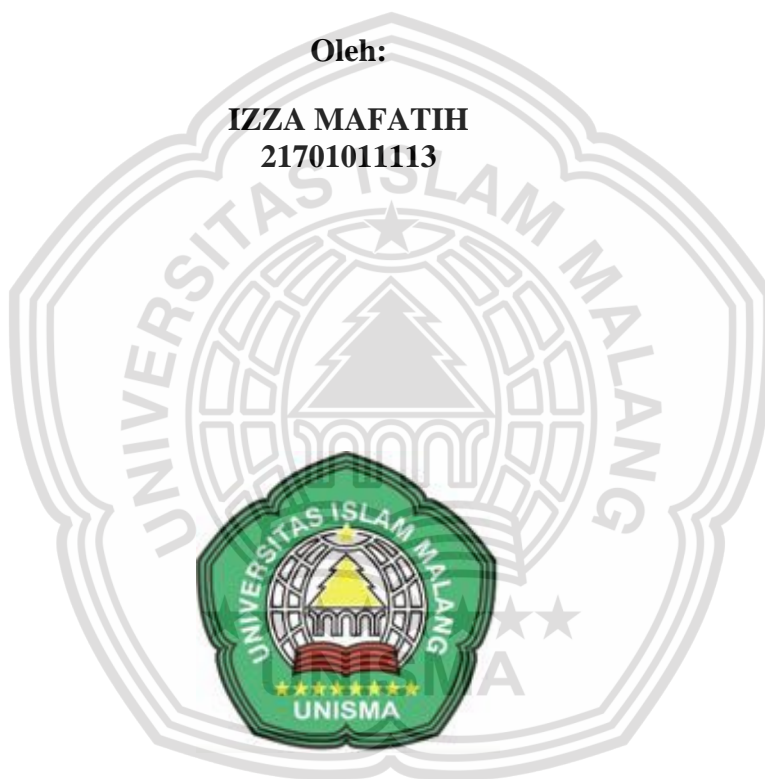


**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* PADA  
MATAPELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 6  
SINGOSARI**

**SKRIPSI**

Oleh:

**IZZA MAFATIH  
21701011113**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JULI 2021**



**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* PADA  
MATAPELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 6  
SINGOSARI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang Untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
(S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★  
**Oleh:**  
**Izza Mafatih**  
**21701011113**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JULI 2021**

## ABSTRAK

Mafatih, Izza. 2021. *Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Muhammad Hanif, M.PdI Pembimbing 2: Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

**Kata Kunci:** media interaktif, *Kahoot*, pendidikan agama islam

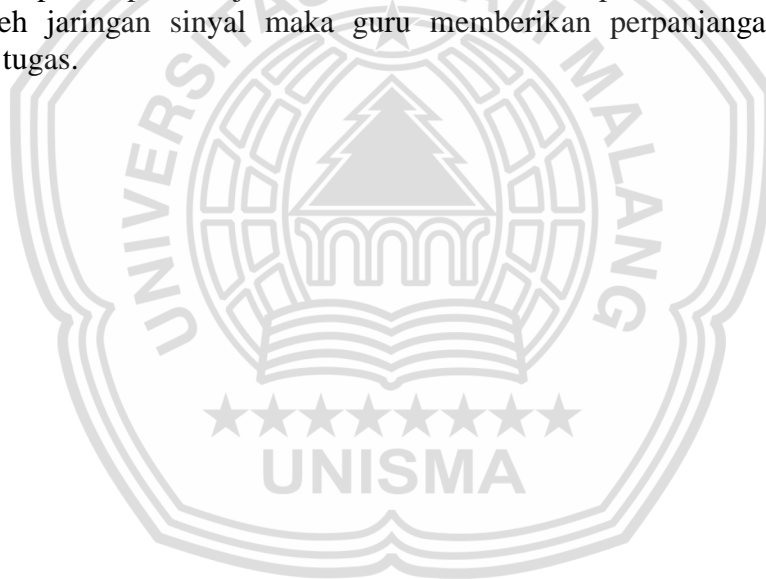
Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang dapat mengelola pesan dan respon siswa sehingga media tersebut bersifat dua arah. *Kahoot* adalah salahsatu media pembelajaran interaktif berbasis *online* yang dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran berupa kuis interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. *Kahoot* merupakan media alternatif yang digunakan guru PAI di SMP Negeri 6 Singosari pada saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan guna untuk meminimalisir proses pembelajaran daring yang terkesan monoton.

Adapun tujuan dari penelitian ini yatu: (1) Mendeskripsikan perencanaan penggunaan media interaktif *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari. (2) Mendeskripsikan implementasi penggunaan media interaktif *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari. (3) Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media interaktif *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari.

Dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yaitu berlandaskan atas fenomenologi dengan menggunakan jenis penelitian studi kasus di SMP Negeri 6 Singosari, maka dari itu penelitian ini diharapkan mampu mengungkapkan berbagai informasi yang terjadi di lapangan yang didukung dengan data-data yang telah diperoleh. Sehingga peneliti dapat menganalisis dan kemudian dapat disimpulkan sebagai hasil akhir dari penelitian. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian memiliki pengaruh penting untuk memperoleh suatu informasi atau data dengan sedetail mungkin. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder yang dijadikan rujukan untuk pengambilan data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga peneliti lebih mudah untuk menemukan hasil dari penelitian ini. Sedangkan untuk pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan perpanjangan pengamatan, triangulasi, dan diskusi teman sejawat.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan tentang perencanaan pembelajaran guru PAI di SMP Negeri 6 Singosari, sebagai berikut: (1) Perencanaan penggunaan media pembelajaran *Kahoot* Pada Matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari yaitu sebelum pembelajaran dilaksanakan, seorang guru mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan membuat RPP satu lembar sesuai dengan kebijakan pemerintah. Di dalam RPP telah direncanakan dan dipersiapkan mengenai materi yang akan diajarkan, strategi dan metode yang akan diterapkan, sumber pembelajaran yang akan dipakai media pembelajaran yang akan digunakan. (2)

Adapun implementasi pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari pembelajaran dilaksanakan dilakukan melalui tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, inti pembelajaran, dan kegiatan penutup. Dari temuan penelitian proses pembelajaran menggunakan media *Kahoot* berjalan cukup baik. Banyak siswa yang tertarik dengan tampilan kuis yang bervariasi sehingga motivasi belajarnya meningkat. Adapun evaluasi yang dilakukan terkait pelaksanaan penggunaan media pembelajaran terletak pada kesiapan guru dan siswa. Masih terdapat beberapa siswa yang telat bergabung dalam pembelajaran. Evaluasi pembelajaran diharapkan dapat mendorong guru dan siswa untuk memaksimalkan proses pembelajaran. (3) Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti terkait dengan faktor pendukung dan penghambat penggunaan media interaktif *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari yaitu tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung seperti lab komputer serta jaringan *wifi* dan penggunaan aplikasi *Kahoot* tanpa harus mendownload terlebih dahulu sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Adapun untuk faktor penghambat dari segi guru masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi serta kemampuan guru dalam mengoperasikan IT, selain itu ada beberapa siswa yang sama sekali tidak memiliki gadget sehingga guru melakukan proses pembelajaran secara *home visit*. Adapun untuk siswa yang terkendala oleh jaringan sinyal maka guru memberikan perpanjangan waktu pengumpulan tugas.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. KONTEKS PENELITIAN

Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang saling betukar pikiran dengan tujuan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Proses mengajar jika dilihat sepintas sangat sederhana, namun dalam praktiknya proses mengajar adalah sesuatu hal yang kompleks karena dibutuhkan pemahaman materi suatu pelajaran yang mendalam. Guru bukan hanya sebagai pemberi informasi melainkan juga sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik dengan media yang menunjang pembelajaran, hal ini tidak terlepas dari peran media sebagai alat bantu penyampaian pesan secara utuh dapat diterima siswa.

Penggunaan media pembelajaran tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran termasuk dalam komponen wajib yang harus digunakan oleh guru dalam perencanaan pembelajaran. Memasuki era revolusi 4.0 perkembangan teknologi yang serba cepat dapat dimanfaatkan lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran. Khususnya guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas lulusan. Oleh sebab itu dibutuhkan inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi yang sudah ada sebagai upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan

Dalam Masa Darurat *Penybaran Coronavirus Disease (Covid-19)* oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020, memutuskan beberapa peraturan dan kebijakan baru pada sektor pendidikan di Indonesia diantaranya pembelajaran tatapmuka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Perubahan sistem pembelajaran ini tidaklah mudah dijalankan bagi semua lembaga pendidikan yang sebelumnya belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis internet (*E-learning*). Dalam sistem pembelajaran jarak jauh para pendidik diharuskan mengajar via daring dengan memanfaatkan platform yang tersedia di internet sebagai media pembelajaran. Untuk itu setiap guru harus mampu mengoperasikan teknologi seperti laptop atau *handphone* guna menciptakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang maksimal.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bapak Bambang Dwi Yudoleksono, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Singosari bahwa perubahan sistem pembelajaran dari tatapmuka berganti menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) memerlukan pengenalan atau adaptasi secara perlahan dari pihak lembaga pendidikan. Kondisi ini jelas berpengaruh terhadap efektifitas kegiatan belajar mengajar, sehingga kreatifitas dan profesionalitas guru sangat dibutuhkan guna untuk mengoptimalkan sistem pembelajaran yang relevan dimasa pandemi sekarang ini.

Sejalan dengan itu, Bu Isnaini Rahayu, M.Pd selaku Wakakurikulum juga menambahkan bahwa sistem pembelajaran di SMP Negeri 6 Singosari menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sehingga guru diberikan otoritas penuh dalam penyusunan silabus dan Rencana Pelaksanaan.



Pembelajaran (RPP). Guru juga harus menguasai metode-metode mengajar dengan memanfaatkan alat-alat elektronik dalam proses pembelajaran. Artinya selain menguasai materi pelajaran, guru juga harus mampu menciptakan alternatif lain dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman.

Pemanfaatan teknologi digital dalam suatu proses pembelajaran membutuhkan beberapa komponen pendukung, salahsatunya dari bidang sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru PAI di SMP Negeri 6 Singosari terdapat berbagai fasilitas pendukung yang menunjang kegiatan belajar mengajar seperti *LCD*, proyektor, dan laptop. Selain itu fasilitas lain yang dapat digunakan yaitu tersedianya jaringan *wifi*. Dengan adanya fasilitas tersebut diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang maksimal dan bermakna sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Profesionalitas guru PAI dinilai dari kemampuannya dalam membimbing siswa agar berpegang teguh pada ajaran agama melalui pembelajaran PAI sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan ajaran agama pada kehidupan sehari-hari. Selain itu guru juga harus menciptakan suasana belajar yang tenang dan kondusif meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Menurut wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 6 Singosari terkait pembelajaran secara daring ini berjalan cukup baik. Adapun untuk penyampaian materi setiap guru sudah mempersiapkan bahan ajar yang dapat diakses siswa melalui *Whatsapp*, *Google Classroom* atau *Zoom meeting*. Setelah itu guru

memberikan tugas atau latihan soal yang selanjutnya dikumpulkan melalui *Google Classroom*. Hampir setiap pertemuan kegiatan pembelajaran secara daring menerapkan metode tersebut sehingga berpengaruh pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan menurunnya motivasi belajar siswa sehingga hanya sebagian siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu. Maka dari itu, Bu Lilik selaku guru matapelajaran PAI membuat suatu inovasi pembelajaran daring yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* dengan memanfaatkan *smartphone* android sebagai media pembelajaran. Android adalah salahsatu sistem operasi untuk telepon seluler (*smartphone*) yang sampai saat ini masih menjadi primadona di tengah-tengah masyarakat, khususnya di kalangan pelajar.

*Kahoot* merupakan media atau aplikasi pendidikan berbasis internet atau bisa disebut *game edukasi*. *Kahoot* dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan fleksibel karena aplikasi ini dapat di akses melalui *browser* atau *Google play store* di *smartphone* atau laptop yang didukung dengan koneksi internet atau *wifi*. Media pembelajaran *Kahoot* memiliki keunggulan salahsatunya dengan alokasi waktu yang terbatas, dengan adanya keterbatasan waktu maka peserta didik dilatih berfikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Selain itu tampilan dalam *Kahoot* beragam warna dan gambar yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Peneliti mengutip dari penelitian terdahulu (Putri & Muzakki, 2019) menjelaskan bahwa *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital game



based learning dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik. Memudahkan proses evaluasi pembelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Pemilihan *game* edukasi *Kahoot* ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru untuk menunjang efektifitas proses belajar di tengah pandemi saat ini, karena tidak menutup kemungkinan peserta didik menghabiskan waktunya dirumah hanya bermain gadget. Agar waktu tersebut lebih bermanfaat maka dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan kuis.

Berdasarkan hal diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari”. Peneliti mengambil judul ini karena ingin mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran *Kahoot* di SMP Negeri 6 Singosari.

## B. FOKUS PENELITIAN

1. Bagaimana perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari ?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari ?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari ?

### C. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari.
2. Mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari.
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari.

### D. KEGUNAAN PENELITIAN

#### 1. Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif yang berguna dan bermanfaat dalam bidang pendidikan melalui media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Kahoot*.

#### 2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan kepada berbagai pihak terkait, antaranya :

##### a. Guru :

Penelitian ini memberikan gambaran tentang implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* bersifat fleksibel. Karena guru dapat menggunakan *Kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran

menyenangkan yang disajikan dengan menarik berupa *game* dan dapat diakses melalui *smartphone* peserta didik.

b. Peserta Didik

Penelitian ini membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam melalui implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti mengenai media pembelajaran yang menarik dan menjadi bekal ketika menjadi guru kreatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam memilih media pembelajaran yang inovatif.

## E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu media pembelajaran berbasis multimedia yang dalam proses menyampaikan pesan atau informasi terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yaitu guru atau siswa.
2. *Kahoot* adalah media pembelajaran berupa aplikasi *online* berbasis pertanyaan atau kuis yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

3. Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk membina dan mengasuh para peserta didik agar memahami ajaran agama Islam secara menyeluruh, membentuk peserta didik yang berakhlak karimah yang pada akhirnya bisa mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan tentang Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* Pada Matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari, sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan media interaktif *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari yaitu sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan membuat RPP. Didalam RPP telah direncanakan dan dijabarkan mengenai materi yang akan diajarkan, strategi dan metode yang digunakan, serta sumber belajar. Selain itu guru juga mempersiapkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari yaitu menggunakan media interaktif *Kahoot*, media ini dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran berupa kuis yang dapat diakses melalui *handphone* atau pc sehingga memudahkan siswa untuk mengakses tanpa terbatas ruang dan waktu.
2. Implementasi penggunaan media interaktif *Kahoot* pada matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari terdiri dari beberapa indikator sebagai berikut:
  - a. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
  - b. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran PAI antara lain *Whatsapp group*, *Google Classroom*, *Microsoft Powerpoint*, *Google Meet*, *Google form*, dan *Kahoot*.

Berbagai aplikasi tersebut digunakan sesuai dengan fungsi masing-masing digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring.

- c. Metode pembelajaran yang digunakan guru PAI dalam penggunaan media interaktif Kahoot yaitu dengan tiga tahapan. Metode tersebut digunakan oleh guru dengan langkah-langkah yang sistematis agar proses pembelajarn daring dapat diterapkan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.
  - d. Evaluasi pembelajaran diharapkan dapat mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan mengurangi kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media interaktif *Kahoot* pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari sebagai berikut:
- a. Faktor Pendukung  
Faktor yang mednukung penggunaan media interaktif *Kahoot* yaitu tersedianya sarana dan prasaran yang mendukung. Terdapat lab komputer serta jaringan *wifi* sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran daring khususnya melalui aplikasi *Kahoot*. Faktor pendukung lainnya yaitu penggunaan aplikasi *Kahoot* tanpa harus mendownlod terlebih dahulu sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpan. Siswa hanya perlu *login* dengan kode link yang sudah diberikan oleh guru sehingga efektif untuk digunakan.



b. Faktor Penghambat

Adapun untuk faktor penghambat dari segi guru masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi serta kemampuan guru dalam mengoperasikan IT, beberapa siswa terkendala oleh jaringan yang tidak stabil. Selain itu ada siswa yang sama sekali tidak memiliki gadget sehingga guru melakukan proses pembelajaran secara *home visit*. Adapun untuk siswa yang terkendala oleh jaringan sinyal maka guru memberikan perpanjangan waktu pengumpulan tugas.

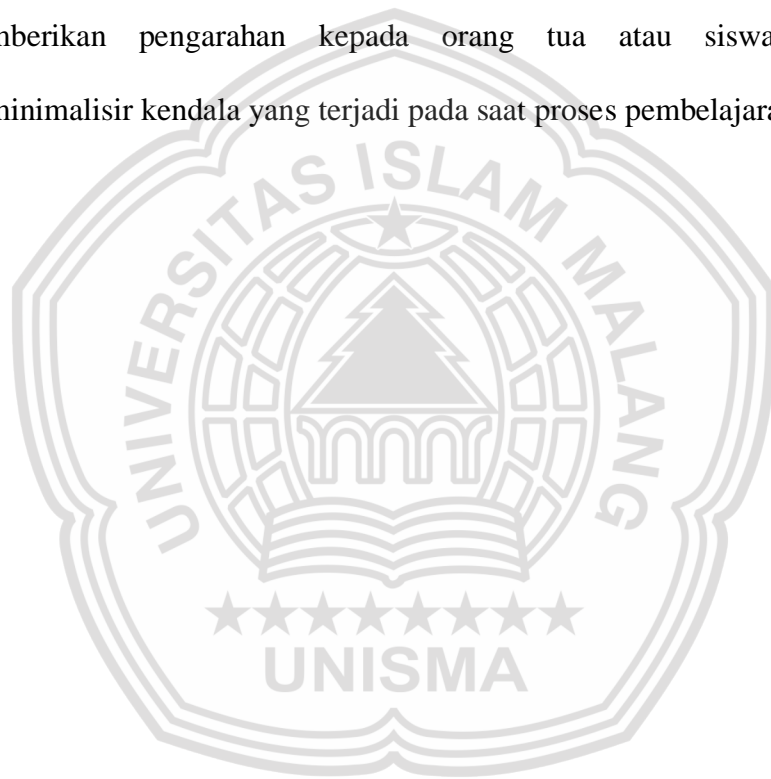
**B. SARAN**

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian peneliti, maka peneliti bermaksud untuk memberikan saran dari kesimpulan yang sudah dipaparkan di atas. Adaoun saran-saran yang diberikan oleh peneliti tentang Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* Pada Matapelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari sebagai berikut:

1. Dilihat dari perencanaan pembelajaran PAI di SMP Negeri 6 Singosari, peneliti masih memerlukan beberapa perbaikan karena kondisi pandemi Covid-19 yang masih belum terkendali. Sehingga perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat belum bisa terlaksana dengan maksimal sehingga guru perlu melakukan analisis terlebih dahulu baik dari segi media ataupun metode belajar yang akan diterapkan dalam proses proses pembelajaran.
2. Dari sisi implementasi pembelajaran PAI dengan menggunakan media interaktif *Kahoot*, seharusnya guru memberikan variasi media belajar seperti menggunakan *Zoom* atau *Google Meet* dalam penyampaian

materi karena siswa merasa jenuh apabila materi berupa PPT, karena hal tersebut berpengaruh pada minat belajar siswa waktu mengerjakan kuis.

3. Untuk evaluasi penggunaan media interaktif *Kahoot* diharapkan guru membangun kerjasama dengan orang tua siswa siswa, terutama fasilitas belajar pada saat pembelajaran daring. Karena semua kegiatan pembelajaran dilakukan melalui handphone/pc maka seharusnya guru memberikan pengarahan kepada orang tua atau siswa untuk meminimalisir kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abd dan Nana. “*Mobile Learning Sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa di Sekolah*”. *Jurnal Of Education Research and Riview*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2020
- Ariani, N, dan Haryanto, *Pembelajaran Di Sekolah* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010)
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Dani. (2013). *Pengembangan Keterampilan Sosial Bagi Calon Guru. Jurnal Pendidikan*. <http://repository.upi.edu/4526>, diakses 15 Januari 2021
- Daradjat, Zakiyah. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haryati, N. (2011). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (Cet I)*. Bandung: Alfabeta.
- Herdiansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Bisnis (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta Humanika
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*. (online), (hukumonline.com), diakses 28 November 2020 (2020).
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Di Tinjau Dari kerjasama dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pendidikan Matematika Unisada. Skripsi.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang*. VICRATINA: *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(7), 23–29.
- Majid, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Cet 2)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mansur, R. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*

*Multikultural. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 10 (2).4.*  
<https://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/165>

- Miles, Huberman & Saldana, (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook.* <https://Books.google.co.id/>, diakses 12 Januari 2121.33
- Moesthafa, I. (2018). *Manajemen Kurikulum Sistem Kredit Semester dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Probolinggo. Jurnal Pendidikan.* <http://etheses.uin-malang.ac.id/11135>, diakses 14 Januari 2021
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru.* (Jakarta: GP Press Group).
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus.*
- Rafnis. (2018). *Platform Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Ilmiah Teknologi, Vol. 6 (2), 1*
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*: bandung: Alfabeta.
- Ryan Dellos. (2015). *Kahoot! A digital resource for learning In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning Vol 12 (pp 42-52)*
- Salim, M.H., & Syamsul, K. (2012). *Studi Ilmu Pendidikan Islam (Cet I).* Jogjakarta : Ar-ruzz Media.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung CV Alfabeta
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung CV Alfabeta
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Cet I).* Jakarta: Kencana