

**IMPLEMENTASI MEDIA *KAHOOT* BERBASIS *ACTIVE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA
NEGERI 9 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

LULUK NUR 'AINI EKA MAULIDIYAH

NPM. 22101011092



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**



**IMPLEMENTASI MEDIA KAHOOT BERBASIS *ACTIVE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA
NEGERI 9 MALANG**

SKRIPSI

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

**Oleh:
Luluk Nur 'Aini Eka Maulidiyah
NPM. 22101011092**



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

2025

Abstrak

Maulidiyah, Luluk Nur 'Aini Eka 2025. *Implementasi Media Kahoot Berbasis Active Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Dwi Fitri Wiyono, M.Pd.I. Pembimbing 2: Mukhammad Naafiu Akbar, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Media Kahoot, Active Learning*, Pendidikan Agama Islam

Kemajuan teknologi informasi yang pesat pada era digital membawa tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi generasi Z. Generasi Z (Gen Z) generasi dengan kelahiran antara tahun 1997 hingga 2012. Dalam pendidikan saat ini, siswa-siswi SMA Negeri 9 Malang merupakan bagian dari generasi Z akhir, yaitu mereka lahir antara tahun 2006-2010. Karakteristik Gen Z yang tumbuh dengan kecanggihan teknologi, media sosial, serta berbasis visual dan interaktif sehingga mendorong guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang adaptif dan menarik. Salah satu alternatif yang digunakan adalah integrasi media *kahoot* dalam strategi *active learning*, yakni pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dilakukan secara *real-time*, mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, fokus penelitian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) perencanaan penggunaan media *kahoot* berbasis pembelajaran aktif dalam mata pelajaran PAI di SMA Negeri 9 Malang (2) pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dan (3) hasil pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot* berbasis *active learning*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, serta dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI, siswa, dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum di SMA Negeri 9 Malang.

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa: (1) guru menyusun perencanaan dengan menganalisis karakteristik siswa, menyusun tujuan pembelajaran, memilih pendekatan *active learning*, dan merancang soal kuis melalui platform *kahoot*; (2) pelaksanaan dibagi dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan awal (pembukaan dan pengenalan media), kegiatan inti (penggunaan Kahoot dalam kuis interaktif), dan kegiatan penutup (refleksi dan penguatan materi); (3) hasil yang didapatkan dari penggunaan media *kahoot* dilakukan secara formatif dan sumatif dengan memanfaatkan data hasil kuis secara langsung untuk mengukur pemahaman

siswa dan menyusun tindak lanjut pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media *kahoot* berbasis *active learning* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memacu motivasi belajar, serta memperdalam pemahaman terhadap materi PAI.



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengedepankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Generasi Z sebagai peserta didik saat ini memiliki karakteristik unik, mereka terbiasa dengan kecepatan informasi, cenderung visual, serta memiliki tantangan dan berkompetisi (Seemiller & Grace, 2016). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah menjadi kurang efektif dalam mendorong partisipasi aktif mereka. Sehingga penggunaan media digital interaktif seperti *Kahoot* menjadi solusi yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran pada era digital ini.

Kahoot merupakan sebuah media kuis daring yang dirancang untuk pembelajaran interaktif. Dalam penggunaannya, peserta didik berperan sebagai pemain, sementara pendidik sebagai fasilitator yang mendampingi dan merancang kuis. *Kahoot* juga memicu *active learning* dengan melibatkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berpikir, berdiskusi, bertanya dan memecahkan masalah. Dengan kemudahan akses melalui perangkat seluler *kahoot* memungkinkan materi yang variatif dan aktif. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan *kahoot* dalam berbagai

situasi, baik untuk menguji pemahaman materi, memecahkan kebekuan di kelas, maupun memperdalam pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 9 Malang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme saat pembelajaran menggunakan media *kahoot*, guru PAI juga sudah menerapkan metode pembelajaran berbasis *active learning*, dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, dalam penerapan media *kahoot* dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, dengan menyiapkan modul ajar sesuai dengan tema dan kondisi kelas. Evaluasi dalam pembelajaran PAI di kelas X menggunakan asesmen yang dapat dilakukan dengan *Kahoot* melalui berbagai kuis yang tersedia, terkadang menggunakan *G-form* untuk soal *essay*. Pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* mampu menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga menjadikan lingkungan belajar yang partisipatif dan lebih relevan digunakan peserta didik Gen Z. (Observasi, 12 Desember 2024)

Dari temuan di lapangan, implementasi media *kahoot* berbasis *active* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan bagian dari integrasi teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi belajar peserta didik di kelas. *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang merupakan permainan interaktif sehingga memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis dan *survey* secara *realtime* menggunakan perangkat digital seperti ponsel atau laptop. Penggunaan *kahoot* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kompetensi, sehingga berkontribusi pada keterlibatan dan

motivasi peserta didik (Maulina et.al 2024). *Active learning* berupaya memperkuat dan memperlancar stimulus serta respon siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan strategi pembelajaran aktif yang diterapkan, siswa lebih mudah mengingat materi yang di sampaikan.

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 9 Malang karena mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disekolah ini sudah menerapkan *kahoot* berbasis *active learning* sebagai media teknologi, sehingga dapat mengantarkan pada tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. *Active learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat cocok digunakan untuk direalisasikan, karena teori ini digunakan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Serta menambah inovasi media baru dalam dunia pendidikan yang menyenangkan dan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak dianggap sebelah mata serta meningkatkan hasil belajar siswa. Konteks Penelitian yang disampaikan di atas mampu membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Kahoot Berbasis Active Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang”**

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah *problem statement* berupa kalimat pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian sehingga dalam penelitian ini, fokus penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media *kahoot* berbasis *active learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *kahoot* berbasis *active learning* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 9 Malang?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media *kahoot* berbasis *active learning* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 9 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menentukan batasan penelitian dan membantu fokus penelitian serta menjawabnya pada pertanyaan sehingga memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi apakah penelitian telah berhasil mencapai apa yang diharapkan, sehingga tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam dengan media *kahoot* berbasis *active learning* di SMA Negeri 9 Malang.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam dengan media *kahoot* berbasis *active learning* di SMA Negeri 9 Malang.
3. Mendeskripsikan evaluasi & hasil pembelajaran pendidikan agama islam dengan media *kahoot* berbasis *active learning* di SMA Negeri 9 Malang.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian merupakan deskripsi dari aspek penting yang menjelaskan manfaat atau dampak praktis dari hasil penelitian dengan tujuan

untuk menunjukkan bagaimana penelitian tersebut dapat berkontribusi dalam bidang tertentu atau memberikan solusi atas masalah yang diidentifikasi.

1. Manfaat Teoritis

Temuan peneliti secara teoritis mampu menambah literatur tentang penggunaan media interaktif berbasis teknologi khususnya media *kahoot*, dan bagaimana penerapannya dapat mendukung teori *active learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi beberapa pihak antara lain:

a. Bagi tenaga pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran menggunakan teknologi dengan media *Kahoot* berbasis *Active Learning*. Pendidik bisa menerapkan media ini untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik bisa lebih aktif lagi dalam pembelajaran, juga diharapkan mampu membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

d. Bagi penelitian lain

Menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan. Penelitian ini juga dapat memicu penelitian lanjutan untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi.

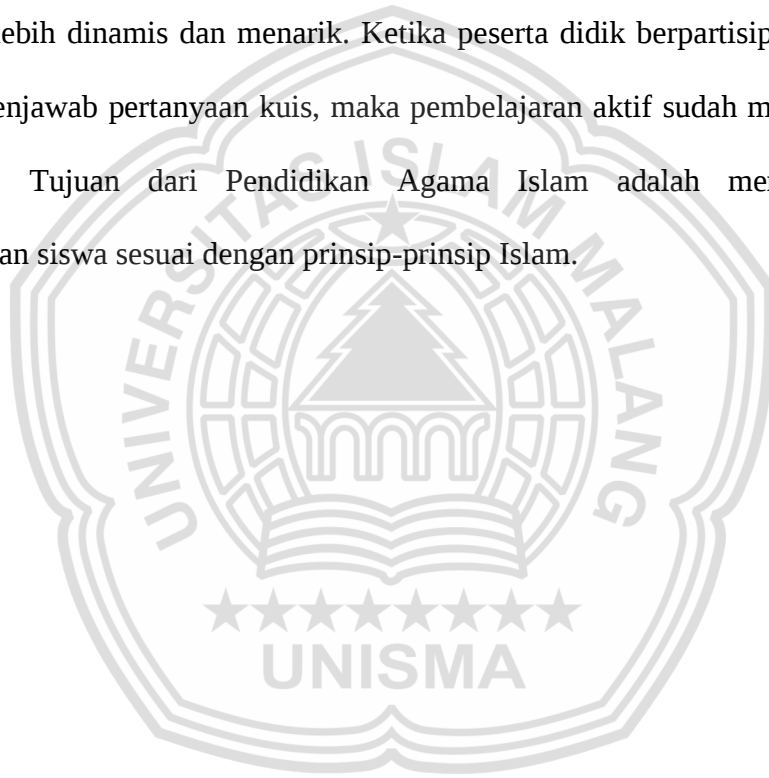
E. Definisi Operasional

Definisi operasional mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian dan memberikan penjelasan tentang bagaimana variabel tersebut akan diukur atau dikategorikan sehingga peneliti dapat mencegah ambiguitas dan kesalahpahaman yang mungkin muncul selama pengumpulan data dan analisis.

1. Implementasi dalam penelitian ini merujuk pada proses penerapan media *Kahoot* berbasis *Active Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang. Proses ini mencakup persiapan materi, pelaksanaan kuis, dan evaluasi hasil.
2. Media *Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara *real-time*, menggunakan strategi *Active Learning*.
3. *Active Learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui *Kahoot*.
4. Pembelajaran pada dasarnya didasarkan pada interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti guru, siswa, bahan ajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan mencapai hasil yang diinginkan.

5. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan akhlak siswa sesuai dengan ajaran Islam. PAI mencakup berbagai topik seperti aqidah, akhlak, fiqh, dan sejarah Islam.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat pada Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang, maka penelitian ini menggunakan media *kahoot* yang berbasis pada pembelajaran aktif. Dengan menggunakan pendekatan melalui media *kahoot* diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Ketika peserta didik berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan kuis, maka pembelajaran aktif sudah mampu di dapatkan. Tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah membentuk kepribadian siswa sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan media *kahoot* berbasis *active learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 9 Malang, dapat diambil beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media *kahoot* dilakukan secara terstruktur dan mempertimbangkan karakteristik siswa serta tuntutan Kurikulum Merdeka. Guru menyusun perencanaan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, merancang capaian dan tujuan pembelajaran, memilih pendekatan aktif, serta menyusun soal berbasis studi kasus keislaman. Meski sempat dihadapkan pada hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, perencanaan tetap mencerminkan upaya pengintegrasian nilai-nilai keislaman dengan teknologi yang relevan dan kontekstual.
2. Pelaksanaan pembelajaran PAI dengan *kahoot* berjalan secara aktif, dinamis, dan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses pembelajaran melalui kuis digital yang menyatu dalam kegiatan inti dan ditutup dengan sesi diskusi reflektif. Penggunaan *kahoot* mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi, dan membantu siswa memahami materi keislaman dengan pendekatan yang aplikatif. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi sarana internalisasi nilai agama dalam praktik pembelajaran modern.

3. Evaluasi pembelajaran PAI yang menggunakan *kahoot* dilakukan melalui pendekatan formatif dan sumatif secara langsung dan reflektif. Evaluasi formatif dilakukan sebelum dan saat proses belajar berlangsung untuk menilai kesiapan dan perkembangan pemahaman siswa, sedangkan evaluasi sumatif digunakan pada akhir materi untuk menilai pencapaian belajar secara keseluruhan. Guru memanfaatkan hasil evaluasi sebagai bahan refleksi dan perbaikan pembelajaran ke depan, sementara siswa memperoleh umpan balik cepat yang memperkuat pemahaman mereka. Hal ini membuktikan bahwa Kahoot bukan hanya alat evaluasi, tetapi juga media penguatan proses belajar yang aktif dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk Waka Kurikulum, guru PAI, dan peneliti Selanjutnya dalam peningkatan mutu pembelajaran dan inovasi media yang terbaru :

1. Perencanaan pembelajaran PAI berbasis teknologi seperti *kahoot* perlu terus dikembangkan secara inovatif, dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan kompetensi. Guru diharapkan mampu merancang perangkat ajar yang adaptif dan kontekstual, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa yang semakin beragam.
2. Pelaksanaan pembelajaran aktif tidak hanya menggunakan *kahoot*, tetapi juga menggunakan media lain dan di padukan dengan metode-metode

interaktif lainnya seperti diskusi kelompok, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, siswa dapat lebih aktif berpikir kritis, bekerjasama, serta mengaitkan nilai-nilai keagamaan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi pembelajaran PAI sebaiknya dirancang secara menyeluruh dan otentik. Selain melalui kuis digital, evaluasi juga dapat dilakukan dalam bentuk proyek, portofolio, presentasi, atau refleksi diri yang menunjukkan pemahaman konsep serta sikap spiritual siswa. Evaluasi semacam ini memberi gambaran lebih komprehensif tentang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan media *kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berdampak pada peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa, tetapi juga turut memperkuat nilai-nilai pendidikan agama dalam bingkai pembelajaran yang modern, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, eric, K. (2020). *memaksimalkan kahoot dalam pembelajaran*.
- Artika, A., Mahartika, I., & Irdamiraini, I. (2024). Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid.
- Asniza, I. N., Zuraidah, M. O. S., Baharuddin, A. R. M., Zuhair, Z. M., & Nooraida, Y. (2021). Online Game-Based Learning Using Kahoot! to Enhance Pre-University Students' Active Learning: A Students' Perception in Biology Classroom. *Journal of Turkish Science Education*.
- Azmi, A., Rahman, Y., & Nurlina, S. (2022). Peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Ampek Angkek berbantuan media kuis Kahoot. *Indonesian Research Journal on Education*.
- Bejarano Martín, A., Magán Maganto, M., Canal Bedia, R., Jenaro Río, C., & Flores Robaina, N. E. (2022). Aprendizaje activo y autoevaluación a través de la implementación de la plataforma Kahoot! Para la mejora e innovación docente en psicología y educación.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*.
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21. *Journal of Education Research*.
- Callista, A. S., Pratiwi, O. N., & Sutoyo, E. (2021). Questions Classification Based on Revised Bloom's Taxonomy Cognitive Level using Naive Bayes and Support Vector Machine.
- Dalil. (2022). *Implementasi Media Aplikasi Kahoot Pada Materi SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kompetitif Siswa MA Tarbiyatu Banin Pekalongan Winong Pati*.
- Doronina, N., Lazorenko, L., & Andriichuk, T. (2024). Enhancing the Practical Learning of English: Applying Bloom'S Taxonomy To the Esp Curriculum for Students of Higher Education Institutions.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Fithria, M. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Jarak Jauh Aqidah Akhlak di MI Nurul Falah Sindangkarsa Tapos, Kota Depok. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- 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.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam.
- Hilmun, P., & Fitriah, F. (2021). Let's Kahoot! A game-based technology for creating engagement and promoting active learning.
- Holifatul, H. (2024). *implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran*

- pendidikan agama islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah menengah atas al rifa'ie gondanglegi malang.*
- Ilmudinulloh, R. (2023). The perception of Islamic religious education students on Kahoot! as a quiz.
- Iman, N., Ramli, M., & Saridewi, N. (2021). Kahoot as an assessment tools: Students' perception of game-based learning platform.
- Indah, D. Y. (2025). *penerapan kahoot sebagai media*. 8, 1951–1956.
- Insani, A. A., Sholehuddin, M. S., Khobir, A., Islam, P. A., Abdurrahman, U. I. N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Pemikiran Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Pendidikan Islam.
- Islami, S., Ambiyar, Sukardi, Chandra, O., Wulansari, R. E., Agni Zaus, A., & Agni Zaus, M. (2024). The Role of Artificial Intelligence in Flipped Interactive Learning: Building a Generation of Critical Thinkers, Skilled Communicators, Effective Collaborators, and Creative Innovators.
- Jamil, S. (2023). Metode Pembelajaran Inovatif Dalam Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Di Sekolah Menengah.
- Keagamaan, D. A. N., & Yanti, N. (2020). *انما تشعب متملا مركاتم قلا خالا*, X(20), 139–170.
- Khasanah, S. B. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Journal Islamic Pedagogia*, 3(1), 75–89.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lee, I., & Wilcox, H. (2019). Evaluating the implementation of an active learning platform in a team-based learning postgraduate medical program.
- Liang, Z. (2023). Enhancing Learning Experience in University Engineering Classes with Kahoot! Quiz Games.
- M, A., & Ruheili, A. (2024). Online Learning Evaluation (Kahoot!) As A Motivational Tool For Students Learning.
- Ma'ruf&Alfurqan, A. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai Di Sma Negeri 2 Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dinia*,
- Mafatih, I. dkk. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang.
- Mahbubah, R., & Hasan, Z. A. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Media Kahoot Kebudayaan Islam Kelas Viii Mts Perguruan Mu ' Allimat Cukir Jombang*.
- Maslakhah, S. (2019). Penerapan metode. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 27(2), 159–167.
- Mendrofa, A. R., Ramadani, H., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). *Penerapan Strategi Active Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di Kelas*. April.
- Mulyadi, Y. (2022). Desain Pendidikan Agama Islam di SMA. *Khulasah : Islamic Studies Journal*, 4(1), 14–23.
- Muna, H., Setiyana, R., & Ismail, F. (2023). A Game-based Assessment as A Formative Test in Academic Performance: Teachers' Perspectives on Kahoot! *International Journal of Education, Language, and Religion*.
- Nasution, H. A., & Suyadi. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Humanistik dengan Pendekatan Active Learning di SDN Nugopuro Gowok.

Jurnal Pendidikan Agama Islam.

- Nurjanah et. (2021). Digital Media in Education 4.0: Opportunities and Challenges for Teachers and Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Oktiana, I., Sapti, M., & Nugraheni, P. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. 1(2), 582–593.
- Rahmawati N.; Saputra, D., R. . S. ni. (2023). Digital Learning Media and 21st Century Skills Development: A Systematic Review. *Journal of Educational Technology*, 7(1), 22–36.
- Rizki, A. A., Dafirsam, D., & Arifmiboy, A. (2024). Pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar PAI siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo. *MASALIQ*, 5(1).
- Salsabilla, I; Jannah, E., & Juanda. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. 3(1), 33–41.
- Saputri, Z. I. (2024). A Comprehensive Exploration of Effective Learning Strategies Through Engaging and Interactive Kahoot Games in Educational Setting.
- Sari, D.P., et al. (2022). Implementasi Khaooot sebagai media Evaluasi Pem belajaran Interaktif di Sekolah Menengah. *Teknologi Pendiidikan*, 102–110.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z Goes to College*. Jossey-Bass.
- Stanley, M. J., Banks, S., Matthew, W., & Brown, S. (2020). Operationalization of bandura’s social learning theory to guide interprofessional simulation.
- Sugiyono N., A. . F. (2022). The Effectiveness of Digital Learning Media in Enhancing Student Engagement. *International Journal of Educational Research*.
- Supriatna, N., Asy’ari, H., & Zamroni, M. A. (2024). Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta.
- Supriyanto D.; Wijayanti, A., A. . M. (2021). Selection of Learning Media in the Digital Era: A Case Study in Indonesian Schools.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Taufik, A., & Setyowati, N. (2021). *Pendidikan Agama Islam SMA/SMK Kelas X*.
- Tinterri, A., Di Padova, M., Dicataldo, M. C., & Dipace, A. (2023). *valuating perspective teachers’ reaction to student-driven cognitive activation with Kahoot!*.