

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DALAM MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Maryam Agusti¹, Intan Nur Azizah^{2*}

^{1,2}Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof.
K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Email: ¹meeceetigapuluh03@gmail.com, ^{2*}intannur@uinsaizu.ac.id

Abstrac

Islamic Religious Education (IRE) learning is often still dominated by lecture methods, which do not involve students actively. This condition has an impact on low student motivation in participating in IRE learning. Therefore, learning media that can create a more interesting, interactive, and enjoyable learning atmosphere is needed. One interactive learning medium that can be used is the Kahoot application. This study aims to determine the use of Kahoot as an interactive learning medium and its relevance to student learning motivation in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Purwokerto. This study uses a descriptive qualitative approach. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The data obtained was then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested using source triangulation and technique triangulation. The results showed that Kahoot was used as an interactive quiz medium in PAI learning, particularly in material reinforcement activities. In addition, the use of Kahoot has a positive impact on student learning motivation, as demonstrated by the achievement of student learning motivation indicators such as interest in learning, perseverance in completing tasks, determination in facing difficulties, and student independence in learning.

Keywords: Kahoot, Interactive Learning Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education.

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada umumnya masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah sehingga tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran relative terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah platform *Kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif serta relevansinya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purwokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot* dimanfaatkan sebagai media kuis interaktif dalam pembelajaran PAI, khususnya pada kegiatan apersepsi dan penguatan materi. Selain itu, Pemanfaatan *Kahoot* memiliki relevansi positif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui tercapainya indikator motivasi belajar siswa seperti minat belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, keteguhan dalam menghadapi kesulitan, serta kemandirian siswa dalam belajar.

Kata Kunci: *Kahoot*, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif. Melalui proses pembelajaran tersebut, siswa didorong untuk aktif mengupayakan pengembangan potensi pribadi secara berkelanjutan sehingga mampu membentuk kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

dibutuhkan bagi dirinya sendiri dan kehidupan bermasyarakat.¹ Salah satu pendidikan yang penting diajarkan kepada siswa adalah Pendidikan Agama Islam. Dimana Pendidikan Agama Islam merupakan suatu yang terencana dan usaha sadar dalam membimbing pembentukan pribadi siswa secara teratur dan memberikan hasil yang nyata agar menjalani kehidupan dengan berpedoman syariat islam serta mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan agama islam adalah membentuk pribadi muslim yang keseluruhan aspek kehidupannya dijiwai oleh ajaran islam.²

Mata pelajaran PAI adalah salah satu mapel wajib yang harus diajarkan dari tingkat dasar, menengah dan tinggi di semua jenis pendidikan beserta jalur dan jenjangnya. Mata pelajaran PAI di tingkat SMP bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan ajaran agama Islam. Materi yang diajarkan meliputi dasar-dasar agama islam, Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak dan Etika, Sejarah Kebudayaan Islam, Fiqih, serta praktek ibadah. Pendidikan Agama Islam sering dianggap sebagai mata pelajaran yang teoritis dan berbasis hafalan. Di banyak sekolah umum, Pendidikan Agama Islam kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang dominan teoritis dan berorientasi pada hafalan. Siswa sering kali dihadapkan pada tugas menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, hadis, dan definisi konsep keagamaan tanpa pemahaman mendalam. Metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan hafalan masih mendominasi, dengan siswa berperan pasif sebagai penerima informasi. Kondisi ini diperparah oleh waktu pengajaran PAI di sekolah umum yang terbatas, yang rata-rata hanya mendapatkan alokasi dua hingga tiga jam pelajaran per minggu. Di beberapa daerah seperti Aceh, alokasi ini ditingkatkan menjadi lima jam per minggu karena kebijakan muatan lokal. Namun, secara umum, waktu yang terbatas ini menyulitkan pencapaian tujuan pembelajaran PAI yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³

Akibatnya, pelajaran PAI sering kali tidak mampu menginternalisasi nilai-nilai keislaman secara mendalam dalam diri siswa. Pembelajaran yang menitikberatkan pada aspek hafalan tanpa disertai pemahaman yang memadai berpotensi menghambat kemampuan siswa dalam mengaitkan nilai-nilai ajaran agama dengan realitas kehidupan sehari-hari.⁴ Hal ini bertentangan dengan tujuan utama PAI, yaitu membentuk kepribadian muslim yang utuh dan berakhlak mulia. Pendidik atau guru mapel PAI dituntut memiliki komitmen yang tinggi agar pembelajaran PAI mampu memenuhi tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Materi PAI yang relatif luas dan banyak harus dapat disajikan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dituntut untuk memiliki tingkat kreativitas yang memadai dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Selain penguasaan materi, guru juga diharapkan mampu menyajikan proses pembelajaran secara menarik dan inovatif serta cermat dalam memilih media pembelajaran yang relevan dengan materi yang disampaikan. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memiliki peran penting dalam menumbuhkan

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

² Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90, <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/viewFile/43562/18093>.

³ Hendriyanto Bujangga, "Analisa Pembelajaran PAI Pada Sekolah Umum (Kajian Pada Pembelajaran PAI Tingkat SMP/MTs)," *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (2022): 35–47.

⁴ Alin Nur Salsabila, "Integrasi Filsafat Dan Pendidikan : Landasan Teoritis Dalam Pendidikan Islam," *Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 1 (2025).

antusiasme, mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif, interaktif dan menyenangkan serta mendorong semangat peserta didik untuk belajar.⁵

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa yang belum optimal kerap disebabkan oleh munculnya rasa jenuh terhadap metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, salah satu langkah yang bisa diterapkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, relevan serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan dapat menciptakan interaksi yang lebih aktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta memperkuat keberhasilan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam membantu pemahaman materi, memperjelas penyampaian pesan serta memberikan contoh-contoh yang kontekstual disekitar siswa.⁶

Seiring berlangsungnya Revolusi Industri Keempat, peran teknologi di ruang kelas menjadi semakin penting. Jika teknologi digunakan dalam pendidikan, proses pembelajaran akan lebih bermanfaat dan menarik bagi motivasi belajar siswa. Dalam rangka mendukung proses pembelajaran, segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki potensi untuk memberikan dampak positif terhadap sikap dan perilaku siswa sehingga mendorong terjadinya perubahan yang bersifat kreatif dan dinamis. Oleh karena itu, keberadaan media dalam dunia pendidikan memegang peranan yang sangat penting, mengingat media berfungsi sebagai perantara proses komunikasi yang terjadi antara guru sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan dalam pembelajaran.⁷

Masalah perkembangan teknologi yang semakin pesat berimplikasi pada bidang pendidikan terutama dalam pembelajaran. Hanya saja pada realitanya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran masih belum dilakukan secara optimal oleh sebagian pendidik. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, seorang guru tidak bisa hanya menerapkan pembelajaran dengan 1 metode saja seperti metode ceramah apalagi dalam konteks pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang sangat banyak teorinya. Teori yang banyak dengan penyampaian hanya dengan menggunakan metode ceramah, akan membuat pembelajaran terasa membosankan. Maka dari itu, metode ceramah perlu diselingi dengan metode, strategi, inovasi dan media atau lainnya agar pembelajaran PAI berjalan dengan baik.

Salah satu cara untuk menjadikan mapel PAI menjadi menarik, mudah dipahami dan mendorong peningkatan motivasi belajar siswa yaitu guru melaksanakan pembelajaran dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Kaboot*. *Kaboot* merupakan media pembelajaran berbasis online tidak berbayar berisi

⁵ Siti Halimah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kaboot* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan," *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 20–30, <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>.

⁶ Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

⁷ Rizkita Mirra Latifa, "Penggunaan Aplikasi *Kaboot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, no. <http://ejournal.fkip.unila.ac.id/index.php/prosem/issue/view/16> (2024): 270–79.

pertanyaan yang digunakan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa untuk melakukan pengulangan terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang melalui aplikasi *Kaboot*.⁸ *Kaboot* memiliki fitur atensi. Fungsi ini menjadikan media visual sebagai inti untuk menarik dan memandu pembelajaran agar fokus pada isi mata pelajaran yang diberikan serta menampilkan atau melengkapi materi pelajaran yang disampaikan. *Kaboot* dapat berfungsi sebagai sumber belajar serta media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik serta kebutuhan generasi digital. Pemanfaatan *Kaboot* turut memberikan peran dalam mendorong minat belajar siswa serta mendukung karakteristik pembelajaran generasi digital.⁹

Kaboot merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang berpotensi mendukung kualitas proses pembelajaran melalui penyajian yang menarik dan variatif. Platform ini menekankan gaya pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa, dimana siswa berpartisipasi secara kompetitif dalam proses pembelajaran terhadap materi yang sedang maupun telah dipelajari.¹⁰ Aspek visual *Kaboot* yang menarik berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Selama pelajaran, *Kaboot* dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar. Karena *Kaboot* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, siswa dapat menggunakan waktu luang mereka dengan lebih efektif untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran. *Kaboot* sendiri mendukung proses pembelajaran visual yang disajikan dalam bentuk gambar, bagan, dan diagram.¹¹ Platform ini dapat digunakan secara gratis, sehingga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun berbagai bentuk pertanyaan serta membuat kuis dengan tingkat kesulitan yang beragam. Selain itu, platform ini juga memberikan kesempatan kepada siswa yang cenderung pemalu untuk tetap berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Fitur penyertaan gambar yang tersedia turut membantu siswa, termasuk siswa yang memiliki keterbatasan dalam membedakan warna, sehingga respons yang diberikan menjadi optimal.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ilham Aunulloh, S. Pd. I., guru PAI kelas 8 SMP Negeri 1 Purwokerto, beliau menyampaikan bahwa dalam pembelajaran dikelas beliau menggunakan *Kaboot* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta pemahaman siswa terhadap materi yang sedang atau telah diajarkan. Fitur *Kaboot* yang digunakan adalah kuis pilihan ganda dan benar salah.

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka saat ini peneliti melaksanakan penelitian dengan tema/fokus *Kaboot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purwokerto dengan melihat perkembangan teknologi serta pentingnya inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam yang dianggap sebagai pembelajaran yang sangat teoritis. Seiring dengan perkembangan zaman, siswa cenderung lebih responsive terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi. *Kaboot* sebagai media kuis interaktif berbasis digital dapat menjadi solusi yang efektif untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan

⁸ Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, "Pemanfaatan Aplikasi *Kaboot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto," *Prosiding* 6, no. November (2020): 28–36, <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1192>.

⁹ Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi *Kaboot* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 99–104.

¹⁰ Fitri Lestari and Widya Masitah, "Pengaruh Penggunaan Media *Kaboot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022): 39–52, <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>.

¹¹ Vivi Dayu Aulia and Anita Puji Astutik, "Efektivitas Penggunaan *Kaboot* Untuk Evaluasi Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2024, 1–8.

siswa dalam proses belajar. Peneliti meyakini bahwa penerapan media ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penerapan media tersebut tidak hanya menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar tetapi juga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyesuaikan terhadap karakteristik generasi digital.

Selain itu, sekolah ini telah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kaboot* dalam kegiatan belajar mengajarnya, sehingga sesuai dengan fokus penelitian. Kedekatan sekolah dan kemudahan akses informasi juga menjadi pertimbangan teknis yang mendukung kelancaran selama proses pengumpulan data dan observasi secara langsung, sehingga kedepannya penelitian dapat dilakukan secara lebih maksimal dan efisien dan dengan tujuan untuk mendapatkan deskripsi lengkap mengenai proses pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran *Kaboot*.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain naturalistik, yang bertujuan memahami secara mendalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Kaboot* serta relevansinya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan proses pemaknaan terhadap fenomena pembelajaran yang berlangsung secara alami tanpa manipulasi variabel oleh peneliti, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian ini merujuk pada perspektif konstruktivis sebagaimana dikemukakan oleh Creswell, di mana pengetahuan dibangun melalui interpretasi terhadap pengalaman, interaksi, dan konteks sosial subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Purwokerto pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Islam, siswa kelas VIII, serta Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum. Adapun objek penelitian adalah pemanfaatan *Kaboot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif pasif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran sebelum dan saat penggunaan *Kaboot*. Wawancara dilakukan kepada informan utama untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi *Kaboot* dan respon siswa, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa modul ajar, data siswa, serta tangkapan layar penggunaan *Kaboot*.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna memastikan konsistensi dan validitas temuan penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, peneliti akan melakukan analisis data secara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan *Kaboot* sebagai media pembelajaran interaktif dan relevansinya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Purwokerto.

1. Pemanfaatan *Kahoot* Dalam Pembelajaran PAI

Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajarann PAI menunjukkan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan tanpa mengurangi nilai-nilai agama dalam Pendidikan Islam. Sebaliknya, media inateraktif memperkaya pengalaman belajar dengan merangsang antusiasme, partisipasi dan daya ingat siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama tidak perlu tetap terikat pada pendekatan tradisional yang kaku, sebaliknya dapat dikemas secara inovatif untuk memenuhi agaya belajar generasi digital.

Proses kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Purwokerto telah mengikuti perkembangan zaman, dilihat dari pembelajarannya yang sudah banyak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot*. *Kahoot* berperan sebagai alat untuk menguatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* tersebut digunakan sebagai solusi agar dapat menguatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dikelas. Dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa *Kahoot* memang telah dimasukkan kedalam modul ajar sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Guru juga menyatakan bahwa pemilihan soal disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP).

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI disesuaikan dengan situasi dan kondisi kelas. Dalam praktiknya, guru PAI mempertimbangkan berbagai tahap dalam memilih media yang tepat untuk menyampaikan materi. Pemilihan media dilakukan sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Tahapan tersebut meliputi penentuan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, media yang dapat mendukung proses pembelajaran dari aspek strategis, kognitif, psikomotorik, dan afektif, serta kesesuaian media dengan fasilitas yang tersedia di kelas. Oleh karena itu, peran guru merupakan faktor yang sangat dominan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut sejalan dengan kenyataan bahwa guru memegang peran utama dalam pelaksanaan pembelajaran dan berwenang menentukan serta memilih media pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk menyampaikan materi ajar. Menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto dalam pemilihan media yang tepat perlu dilakukan oleh guru dengan menyesuaikan dana, materi, siswa dan jenis media. Dari hasil observasi oleh peneliti, Guru PAI melakukan langkah-langkah pemilihan media yang dipaparkan oleh Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. Pertama Guru PAI menentukan media pembelajaran yang paling tepat untuk menyampaikan materi. Guru PAI menilai bahwa *Kahoot* merupakan media yang tepat dan sesuai untuk digunakan pada saat pembelajaran. Selain itu, *Kahoot* juga telah dipertimbangkan secara matang oleh guru dengan melihat ketersediaan fasilitas, siswa serta aspek biaya dalam penerapannya.

Perencanaan yang matang mencerminkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik terhadap karakteristik media *Kahoot*, khususnya terkait kebutuhan akan kesiapan teknis dalam penerapannya. Pemahaman ini terlihat dari Upaya guru dalam memastikan stabilitas jaringan, kesiapan perangkat, serta pengaturan materi dan fitur-fitur yang akan digunakan sebelum kegiatan pembelajaran, tetapi juga meminimalkan potensi hambatan teknis yang dapat mengganggu konsentrasi siswa maupun pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, persiapan yang dilakukan secara profesional memberikan kesan positif bagi siswa, sehingga mereka merasa lebih percaya terhadap kompetensi guru dan lebih siap secara mental untuk mengikuti rangkaian pembelajaran.

Pengelolaan waktu yang baik merupakan indikator kemampuan guru dalam mengintegrasikan media gamifikasi seperti *Kaboot* kedalam proses pembelajaran tanpa mengurangi esensi ataupun keluasan materi yang harus disampaikan. Guru mampu menempatkan penggunaan *Kaboot* pada tahap pembelajaran yang tepat, sehingga aktivitas gamifikasi berfungsi sebagai penguat materi, bukan distraksi. Meskipun suasana kelas menjadi lebih meriah akibat adanya elemen permainan, hal tersebut tidak mengganggu keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih antusias, bersemangat dan aktif mengikuti kegiatan. Manajemen waktu yang efektif memperlihatkan profesionalisme guru sekaligus memastikan bahwa penerapan media interaktif berjalan optimal dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI.

Penggunaan *Kaboot* sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang tersaji dalam deskripsi data yaitu sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk game dan tergolong kedalam media berbentuk audiovisual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar. *Kaboot* termasuk kedalam media pembelajaran berbentuk game dijelaskan dalam jurnal penelitian, antara lain oleh Adeeb M. Jarrah. Dalam jurnalnya, mengemukakan bahwa para ahli secara luas mengakui *Kaboot* sebagai contoh utama penerapan prinsip gamifikasi dalam pendidikan, memanfaatkan elemen permainan untuk melibatkan siswa dalam tugas akademik dalam kerangka kompetitif. Program ini mendorong pengajaran kreatif dengan menggabungkan elemen multimedia seperti gambar dan video, memecahkan keterbatasan waktu dan ruang. Pendekatan berbasis permainan *Kaboot* berfokus pada respons siswa, mendorong partisipasi aktif dan pemantauan perkembangan. Ini secara efektif mendukung pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.¹² Hal ini juga dijelaskan oleh Zirly Azmy dkk., dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa *Kaboot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyajikan beberapa bentuk game berupa kuis yang menyenangkan.¹³

Kaboot sebagai media pembelajaran interaktif dalam menerapkannya tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Diantara kelebihan *Kaboot* pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Purwokerto adalah:

Belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan diterapkannya media pembelajaran *Kaboot* dalam pembelajaran, belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat membangkitkan keingintahuan siswa untuk bereaksi terhadap materi dari pembelajaran yang dilakukan. Siswa diajak belajar sambil bermain saat mengikuti pelajaran. Dalam pengaplikasian *Kaboot*, siswa akan bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul digadget mereka hal ini yang menjadikan belajar lebih menyenangkan.

Memiliki fitur dan tampilan yang menarik. *Kaboot* memiliki fitur serta tampilan yang menarik sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. *Kaboot* tidak hanya berfungsi sebagai media penguatan materi, tetapi juga menjadi sarana yang tepat menumbuhkan motivasi belajar. Ketertarikan siswa terhadap aktivitas yang disajikan membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, berusaha menjawab pertanyaan dengan baik,

¹² Adeeb M. Jarrah et al., "Gamifying Mathematics Education through *Kaboot*: Fostering Motivation and Achievement in the Classroom," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 20, no. May 2024 (2025), <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20010>.

¹³ Zirly Azmy, Raharjo Raharjo, and Fauzi Abdillah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Kaboot* Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila," *Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 4, no. 12 (2024): 423–29, <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/2585>.

serta menunjukkan peningkatan perhatian terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, fitur dan tampilan *Kaboot* yang menarik memberikan kontribusi nyata terhadap terbentuknya motivasi belajar siswa

Membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Melalui penyajian soal yang dikemas secara menarik dan kompetitif, *Kaboot* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia, seperti tampilan visual dinamis dan umpan balik langsung, mendorong siswa untuk berpikir cepat serta memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan *Kaboot* tidak hanya mempermudah siswa dalam menangkap inti pelajaran, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kualitas interaksi pembelajaran di dalam kelas.

Kemudahan dalam mengakses *Kaboot*. Kemudahan dalam mengakses *Kaboot* menjadi salah satu faktor penting yang mendukung perannya sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purwokerto. Platform ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat digital seperti gadget, laptop maupun tablet sehingga memudahkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu. Akses yang relatif sederhana yang ramah pengguna memungkinkan siswa untuk mengikuti aktivitas kuis secara cepat dan efisien. Kondisi ini turut meningkatkan kesiapan siswa dalam menerima serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, sehingga pemanfaatan *Kaboot* dapat berjalan secara optimal dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Melatih fokus siswa. *Kaboot* melatih fokus siswa melalui mekanisme pembelajaran berbasis permainan yang menuntut konsentrasi dalam menjawab setiap pertanyaan secara cepat dan tepat. Dalam konteks pembelajaran, fitur waktu dan tampilan visual yang dinamis mendorong siswa untuk tetap memperhatikan materi serta alur kegiatan pembelajaran. Situasi kompetitif yang tercipta juga membantu meningkatkan kewaspadaan dan ketelitian siswa dalam memahami soal sebelum memberikan jawaban. Dengan demikian, penggunaan *Kaboot* tidak hanya berfungsi sebagai alat penguatan materi, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu meskipun penggunaan *Kaboot* memiliki banyak keunggulan, *Kaboot* dalam penggunaannya juga memiliki kekurangan. Diantara kekurangan *Kaboot* pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Purwokerto adalah:

Jaringan yang terkadang tidak stabil saat digunakan. Dalam praktiknya, koneksi yang tidak konsisten kerap menimbulkan gangguan selama proses pembelajaran, baik bagi guru sebagai fasilitator maupun bagi siswa sebagai pengguna utama. Kondisi tersebut tidak hanya menghambat kelancaran akses terhadap fitur-fitur *Kaboot*, tetapi juga berpotensi menurunkan fokus, antusiasme serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, keterbatasan jaringan menjadi faktor yang perlu mendapatkan perhatian khusus agar jalannya pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Purwokerto melalui media digital dapat tercapai secara optimal.

Fitur free yang terbatas. Fitur berbayar sering menyediakan jenis soal, mode permainan, dan elemen interaktif tambahan. Ketika variasi ini terbatas, guru cenderung mengulang format yang sama sehingga aktivitas pembelajaran terasa monoton. Kondisi ini dapat menurunkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Distraksi dari luar. Distraksi adalah gangguan yang dapat mengalihkan perhatian seseorang dari mode fokusnya. Dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Purwokerto menggunakan *Kaboot*, distraksi eksternal ini berupa gangguan lingkungan fisik kelas seperti aktivitas diluar ruangan. Selain itu, distraksi juga bersumber dari perangkat teknologi itu sendiri, dimana siswa yang menggunakan gadget pribadi berpotensi mengalihkan perhatian pada aplikasi lain seperti notifikasi media social atau konten digital yang tidak relevan dengan pembelajaran. Distraksi ini dapat mengurangi fokus dan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan menurunkan kualitas media pembelajaran interaktif yang digunakan.

Ketersediaan perangkat siswa yang beragam. Keberagaman ini menimbulkan keterlibatan signifikan terhadap ketercapaian dan pengalaman belajar siswa, dimana mereka yang memiliki perangkat dengan spesifikasi rendah berpotensi mengalami kendala teknis seperti aplikasi yang lambat, tampilan yang tidak optimal, atau bahkan ketidakmampuan untuk mengakses platform *Kaboot* secara keseluruhan. Disisi lain, terdapat pula siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi sehingga bergantung pada fasilitas sekolah atau berbagi perangkat dengan teman sekelas. Kondisi kesenjangan digital ini dapat menciptakan perbedaan pengalaman belajar diantara siswa SMP Negeri 1 Purwokerto yang pada akhirnya berpengaruh terhadap tingkat partisipasi, keterlibatan dan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran PAI berbasis teknologi.

2. Relevansi Pemanfaatan *Kaboot* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penerapan *Kaboot* sebagai media pembelajaran mampu menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Kondisi ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang menunjukkan keaktifan, semangat, konsentrasi serta antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Tingkat antusiasme yang tinggi pada siswa mengindikasikan adanya motivasi belajar yang terbentuk dengan baik. Penerapan media pembelajaran yang bersifat baru dan interaktif seperti *Kaboot*, tidak hanya mampu memperbaiki suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, tetapi juga berperan dalam mempersiapkan siswa secara emosional untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif, siswa cenderung menjadi lebih fokus, bersemangat serta memiliki kesiapan mental yang lebih baik dalam menerima materi.

Hal tersebut dimungkinkan karena *Kaboot* merupakan inovasi berbasis teknologi yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori belajar behaviorisme yang menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus respon.¹⁴ Pemanfaatan pembelajaran interaktif melalui *Kaboot* berfungsi sebagai stimulus yang dapat mendorong kemungkinan munculnya respons tertentu dari siswa.

Pemanfaatan fitur-fitur *Kaboot* secara optimal mampu mendorong dinamika kelas selama proses pembelajaran. Keberadaan timer berperan dalam menciptakan fokus belajar yang lebih intens, karena siswa terdorong untuk berpikir cepat sekaligus tepat dalam menjawab setiap pertanyaan. Sementara itu, leaderboard memberikan suasana kompetitif yang sehat dengan mendorong siswa untuk berupaya meraih posisi terbaik, tanpa mengesampingkan aspek sportivitas. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik media gamifikasi yang menekankan pendekatan game based learning, yaitu

¹⁴ Hamruni; Irza A. Syaddad; Zakiah; Dewi Isnawati Intan Putri, *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*, ed. Nur Saidah, 2021.

proses belajar yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui kombinasi fitur tersebut, *Kaboot* mampu menghadirkan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI.

Dengan memanfaatkan elemen game dan multimedia, *Kaboot* mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Penerapan pembelajaran berbasis game based learning dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan antusiasme siswa. Selain itu, penggunaan konsep gamifikasi dalam pembelajaran juga berkontribusi pada keterlibatan dan motivasi siswa selama mengikuti proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran interaktif yang dikemukakan oleh P. Buckley dan E. Doyle yang mengatakan bahwa penerapan media berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan berbeda, serta merangsang aktivitas belajar siswa melalui tumbuhnya keinginan, minat, antusiasme dan motivasi. Selain itu, media tersebut juga memberikan pengaruh terhadap aspek psikologis siswa.¹⁵

Wang dan Tahir dalam tinjauan sistematis terhadap 93 artikel, menemukan bahwa *Kaboot* secara konsisten berkontribusi pada terbentuknya perhatian, motivasi dan prestasi akademik diberbagai konteks pendidikan. Fitur-fitur *Kaboot* seperti umpan balik real-time, kompetisi berdasarkan skor, dan desain interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.¹⁶ Dalam pembelajaran PAI yang sering dianggap sebagai mata pelajaran teoritis, penggunaan *Kaboot* membuat siswa tidak hanya terlibat secara kognitif tetapi juga emosional, merasakan kesenangan, semangat persaingan, dan kepuasan saat menjawab dengan benar. Balaskas dkk., menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengaktifkan motivasi intrinsik dengan menggabungkan kesenangan, tantangan dan pencapaian siswa dalam belajar.¹⁷

Motivasi merupakan bentuk dorongan yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan akhir pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan semangat belajar yang kuat, dorongan besar untuk melaksanakan berbagai kegiatan belajar, serta memberikan tanggapan yang positif terhadap aktivitas pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi yang memadai cenderung bersikap kurang serius dan kurang terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Besar kecilnya motivasi yang dimiliki siswa akan menentukan kualitas perilaku yang dimunculkannya.

Memiliki motivasi belajar akan mendorong siswa menuju tingkat kemandirian belajar, karena didalamnya terdapat rasa tanggungjawab terhadap proses yang dijalani. Kemandirian belajar tersebut akan membentuk karakter siswa yang mampu mengatur strategi pembelajaran, mengelola waktu belajar, menentukan tempat belajar, menilai aktivitas belajarnya, mengatasi berbagai kesulitan dalam memahami materi, serta mengevaluasi kemampuan dirinya. Selain itu, siswa juga mampu memilih sumber belajar yang tepat dan menjalin interaksi yang baik dengan materi pembelajaran.

¹⁵ Rudi Salam, Haedar Akib, and Dahyar Daraba, "Utilization of Learning Media In Motivating Student Learning," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 226, no. Icsc (2020): 1100–1103, <https://doi.org/10.2991/icss-18.2018.232>.

¹⁶ Muhammad Muzakki Zulkifli, "Evaluating the Effectiveness of *Kaboot* as an Interactive Assessment Tool in Teaching Islamic Cultural History," *Ar-Fabruddin: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2025): 10–22.

¹⁷ Stefanos Balaskas et al., "Effectiveness of GBL in the Engagement, Motivation, and Satisfaction of 6th Grade Pupils: A *Kaboot* Approach," *Education Sciences* 13, no. 12 (2023).

Motivasi kognitif tampak ketika siswa menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh dalam memahami setiap butir soal yang disajikan, bukan sekedar menebak atau menjawab secara acak. Fenomena ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu membangkitkan minat belajar yang lebih mendalam, karena siswa terdorong untuk mengakses kembali pengetahuan yang telah dipelajari serta mengolah informasi secara aktif. Selain itu, mekanisme permainan yang menuntut kecepatan sekaligus ketepatan jawaban turut mendorong fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai media bermain game, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam menstimulasi proses berpikir dan meningkatkan kualitas keterlibatan kognitif dalam pembelajaran PAI.

Perasaan puas yang muncul setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan atau mencapai skor yang tinggi merupakan salah satu indikator utama dari motivasi intrinsik. Kepuasan tersebut menunjukkan bahwa dorongan belajar berasal dari kebutuhan personal untuk memahami materi secara mendalam serta mencapai pencapaian terbaik, bukan sekedar karena adanya hadiah atau tekanan eksternal. Dalam konteks pembelajaran PAI, motivasi intrinsik ini sangat penting karena menunjukkan bahwa siswa memiliki kesadaran internal untuk terus memperbaiki pemahamannya terhadap materi keagamaan. Dengan demikian, keberhasilan yang dirasakan siswa melalui penggunaan *Kahoot* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat dorongan internal mereka untuk belajar secara mandiri, berusaha lebih optimal dan mempertahankan kualitas pemahaman yang baik.

Motivasi ekstrinsik siswa terlihat melalui adanya unsur kompetensi yang tercipta saat menggunakan *Kahoot*, dimana setiap siswa terdorong untuk memperoleh skor tertinggi dan mempertahankan posisinya pada leaderboard. Situasi kompetitif ini memberikan rangsangan eksternal yang efektif untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dan berusaha menampilkan performa terbaik. Dengan adanya tantangan tersebut, siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena mereka memperoleh stimulus yang mendorong upaya maksimal untuk mencapai hasil yang optimal.

Interaksi yang terbangun selama penggunaan *Kahoot* menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk penguatan materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih dialogis dan partisipatif. Setelah penyajian setiap soal, diskusi antar siswa maupun antara guru dan siswa sering kali muncul, sehingga memungkinkan terjadinya respon. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem maupun penjelasan tambahan dari guru berkontribusi dalam memperkuat proses belajar. Pemberian pujian atau apresiasi dari guru kepada siswa yang menunjukkan usaha dan capaian baik turut meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan terdorong terus untuk berpartisipasi aktif.

Pemikiran positif yang muncul dari siswa menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan dampak yang kuat terhadap aspek afektif dan kognitif dalam pembelajaran. Dari sisi afektif, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan dan mampu menghadirkan suasana kelas yang lebih aktif. Hal ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyaman dan menarik. Sementara itu, pada aspek kognitif, fitur-fitur interaktif yang disajikan *Kahoot* membantu siswa memproses dan memahami materi dengan lebih baik, karena mereka harus berpikir cepat, mengingat kembali informasi, dan memilih jawaban tepat. Dengan demikian, kombinasi antara rasa senang dan peningkatan pemahaman

membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga siswa lebih mudah terlibat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PAI.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Purwokerto mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih dinamis, menarik dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Integrasi *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai penguatan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa.

Lebih lanjut, pemanfaatan *Kahoot* menunjukkan relevansi yang kuat terhadap dorongan motivasi belajar siswa yang tercermin melalui aspek ketekunan, minat belajar, kemandirian, antusiasme, serta kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala teknis dalam pelaksanaannya, hambatan tersebut tidak mengurangi jalannya *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, *Kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, adaptif dan berpotensi mendukung terbentuknya kualitas pembelajaran PAI secara berkelanjutan.

2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru PAI dapat mengoptimalkan pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dengan perencanaan yang matang dan penyesuaian terhadap karakteristik siswa. Pihak sekolah perlu memberikan dukungan sarana dan prasarana teknologi guna menunjang pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya, penelitian mendatang disarankan untuk mengkaji pemanfaatan *Kahoot* dengan konteks yang lebih luas agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Vivi Dayu, and Anita Puji Astutik. "Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Untuk Evaluasi Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2024, 1–8.
- Azmy, Zirly, Raharjo Raharjo, and Fauzi Abdillah. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot* Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila." *Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 4, no. 12 (2024): 423–29. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/2585>.
- Balaskas, Stefanos, Christos Zotos, Maria Koutroumani, and Maria Rigou. "Effectiveness of GBL in the Engagement, Motivation, and Satisfaction of 6th Grade Pupils: A *Kahoot!* Approach." *Education Sciences* 13, no. 12 (2023).
- Bujangga, Hendriyanto. "Analisa Pembelajaran PAI Pada Sekolah Umum (Kajian Pada Pembelajaran PAI Tingkat SMP/MTs)." *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (2022): 35–47.
- Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90. <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/viewFile/43562/18093>.
- Halimah, Siti. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

- Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan.” *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Jarrah, Adeb M., Yousef Wardat, Patricia Fidalgo, and Nagla Ali. “Gamifying Mathematics Education through *Kaboot*: Fostering Motivation and Achievement in the Classroom.” *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 20, no. May 2024 (2025). <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20010>.
- Latifa, Rizkita Mirra. “Penggunaan Aplikasi *Kaboot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, no. <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/prosem/issue/view/16> (2024): 270–79.
- Lestari, Fitri, and Widya Masitah. “Pengaruh Penggunaan Media *Kaboot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai.” *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022): 39–52. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>.
- Mustikawati, Fenny Eka. “Fungsi Aplikasi *Kaboot* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 99–104.
- Putri, Hamruni; Irza A. Syaddad; Zakiah; Dewi Isnawati Intan. *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Edited by Nur Saidah, 2021.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Salam, Rudi, Haedar Akib, and Dahyar Daraba. “Utilization of Learning Media In Motivating Student Learning.” *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 226, no. Icsc (2020): 1100–1103. <https://doi.org/10.2991/icss-18.2018.232>.
- Salsabila, Alin Nur. “Integrasi Filsafat Dan Pendidikan : Landasan Teoritis Dalam Pendidikan Islam.” *Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 1 (2025).
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. “Pemanfaatan Aplikasi *Kaboot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto.” *Prosiding* 6, no. November (2020): 28–36. <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1192>.
- Zulkifli, Muhammad Muzakki. “Evaluating the Effectiveness of *Kaboot* as an Interactive Assessment Tool in Teaching Islamic Cultural History.” *Ar-Fabruddin : Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2025): 10–22.