

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAJI DAN UMROH

Oleh :

A.Hasan Suhendrik¹⁾, Tati Sri Uswati²⁾, Rianto³⁾

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

¹email: ahasansuhendrik@mail.syekhnurjati.ac.id

²email: tatisriuswati@syekhnurjati.ac.id

³email: rianto@uinssc.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 7 Juli 2026

Revisi, 24 September 2026

Diterima, 26 September 2026

Publish, 27 September 2026

Kata Kunci :

Hasil Belajar,

Haji Dan Umroh,

Kahoot,

Media Pembelajaran.

ABSTRAK

Pengajaran Fikih khususnya topik haji dan umrah menuntut ketersediaan media instruksional yang progresif. Sarana ini berfungsi mengoptimalkan atensi sekaligus daya tangkap siswa terkait prinsip dan prosedur teknis ibadah tersebut. Riset ini berfokus untuk menguji efektivitas aplikasi Kahoot dalam mendongkrak performa akademik siswa kelas X MA Nurul Ulum Kotagajah pada pokok bahasan haji dan umrah. Penulis mengadopsi metodologi kuantitatif dengan skema eksperimen semu melalui rancangan nonequivalent control group design. Sebanyak 30 orang siswa menjadi partisipan dalam studi ini, yang terdistribusi rata menjadi 15 individu pada kelompok eksperimen dan 15 individu pada kelompok kontrol. Peneliti menghimpun data pencapaian belajar lewat instrumen tes awal serta tes akhir. Prosedur analisis data kemudian berlangsung melalui uji statistik Independent Samples t-test. Data menunjukkan perolehan rata-rata tes akhir kelompok eksperimen menyentuh angka 78,27. Nilai ini melampaui kelompok kontrol yang memperoleh 56,60 dengan jarak perbedaan sebesar 21,67 poin. Perhitungan Independent Samples t-test memberikan nilai $p < 0,001$ yang berada di bawah taraf nyata 0,05. Kondisi ini membuktikan keberadaan perbedaan prestasi belajar yang sangat kontras antara kedua kelompok. Studi ini menyimpulkan bahwa implementasi platform Kahoot! memberikan dampak positif yang nyata bagi peningkatan hasil belajar siswa kelas X MA Nurul Ulum Kotagajah dalam materi haji dan umrah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: A.Hasan Suhendrik

Afiliasi: UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Email: ahasansuhendrik@mail.syekhnurjati.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang fungsi krusial dalam mengonstruksi pemahaman, karakter, dan kapabilitas siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai keislaman. Bidang studi Fikih menempatkan topik haji serta umrah sebagai materi yang sangat fundamental. Karakteristik materi ini bersifat prosedural karena menuntut penguasaan urutan dan regulasi pelaksanaan ibadah secara sistematis. Kondisi ini menuntut strategi pembelajaran serta media edukatif yang sanggup

mendorong keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka menyerap materi dengan lebih aktif dan esensial. Implementasi media pembelajaran interaktif yang terintegrasi teknologi menjadi pilihan tepat dalam mengoptimalkan edukasi pada masa digital (Wang & Tahir, 2020).

Akselerasi teknologi informasi membuka peluang bagi para pendidik untuk mengadopsi sarana ajar yang lebih komunikatif dan menstimulasi minat. Guru dapat memanfaatkan platform Kahoot!, yakni sistem pembelajaran berbasis permainan yang

memfasilitasi siswa menyelesaikan kuis secara langsung lewat perangkat digital. Kahoot! membangun atmosfer belajar yang lebih dinamis, kompetitif, serta menghibur melalui fitur gim, akumulasi skor, dan respons instan. Tinjauan literatur membuktikan bahwa Kahoot! memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar, suasana kelas, sikap siswa, serta keterlibatan mereka dalam aktivitas instruksional, meskipun konteks pendidikan tetap menentukan tingkat efektivitasnya (Wang & Tahir, 2020).

Berbagai riset empiris membuktikan dampak positif pemanfaatan Kahoot! terhadap capaian belajar siswa. Setiawati et al. (2018) mengonfirmasi bahwa media permainan edukatif Kahoot! memengaruhi hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. Studi lain memperlihatkan bahwa kuis interaktif berbasis Kahoot! memberikan dampak signifikan bagi prestasi belajar biologi peserta didik (Andriani et al., 2023). Selain itu, Rojabi et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan prestasi sekaligus memicu keterlibatan dan motivasi belajar. Fakta-fakta tersebut memperlihatkan potensi besar Kahoot! sebagai alat bantu pembelajaran yang mendorong keaktifan serta optimasi capaian akademis.

Namun, efektivitas Kahoot! terhadap hasil belajar tidak bersifat mutlak dalam tiap situasi pendidikan. Wang dan Tahir (2020) meninjau beragam literatur dan menemukan bahwa tidak semua penelitian memberikan efek besar meskipun mayoritas berdampak positif. Variasi hasil ini menandakan bahwa keberhasilan Kahoot! bergantung pada banyak faktor. Kondisi tersebut meliputi profil siswa, jenis konten materi, rancangan kegiatan, serta lingkungan penerapan. Maka, peneliti perlu menguji efektivitas Kahoot! secara empiris pada berbagai bidang studi dan materi yang memiliki karakteristik spesifik.

Peneliti telah mengeksplorasi pemanfaatan media Kahoot! dalam instruksi Fikih di lingkungan madrasah. Studi tentang aplikasi Kahoot! pada siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah membuktikan bahwa inovasi ini bertujuan untuk mengukur dampaknya terhadap prestasi belajar siswa (Wahidah & Chotibuddin, 2022). Meskipun demikian, literatur yang membahas penerapan Kahoot! khusus untuk topik haji dan umrah pada tingkat Madrasah Aliyah tetap minim. Padahal, konten haji dan umrah bersifat prosedural sehingga mengharuskan siswa memahami regulasi dan rangkaian ibadah secara akurat. Fenomena ini memperkuat alasan untuk melakukan kajian pada lingkup pembelajaran yang lebih mendalam.

Data awal di MA Nurul Ulum Kotagajah memperlihatkan kesulitan siswa kelas X dalam mendalami topik haji dan umrah, khususnya pada pembedaan rukun, wajib, serta sunnah dan ketepatan urutan manasik. Guru masih memprioritaskan metode ceramah serta instruksi membaca buku teks tanpa

mengoptimalkan penggunaan media berbasis teknologi. Keadaan ini mendorong pentingnya terobosan media instruksional yang dapat memacu partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan platform permainan edukasi seperti Kahoot! menawarkan solusi efektif karena menyajikan interaksi belajar sekaligus melibatkan siswa secara langsung dalam evaluasi (Santoso & Widiyanti, 2022).

Penjelasan tersebut menunjukkan adanya celah riset terkait efektivitas pemanfaatan Kahoot! dalam instruksi Fikih, khususnya pada bahasan haji dan umrah di tingkat Madrasah Aliyah. Berbagai studi sebelumnya membuktikan bahwa Kahoot! memiliki peluang besar untuk meningkatkan pencapaian akademik dan partisipasi murid, namun hasilnya dapat bervariasi bergantung pada karakteristik materi serta situasi implementasinya (Wang & Tahir, 2020; Rojabi et al., 2022). Maka dari itu, studi ini bermaksud untuk menguji dampak penggunaan media edukasi berbasis aplikasi Kahoot! terhadap prestasi belajar peserta didik pada pokok bahasan haji dan umrah kelas X di MA Nurul Ulum Kotagajah.

2. METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu dengan rancangan nonequivalent control group design. Lokasi penelitian bertempat di MA Nurul Ulum Kotagajah, Kabupaten Lampung Tengah, dengan melibatkan seluruh siswa kelas X sebagai populasi utama. Peneliti membagi sampel ke dalam kelompok eksperimen yang mengintegrasikan aplikasi Kahoot! dalam proses belajar serta kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok tersebut menempuh *pretest* sebelum perlakuan dan **posttest** setelah perlakuan guna mengukur capaian hasil belajar pada materi haji dan umrah.

Peneliti menghimpun data melalui instrumen tes hasil belajar, observasi, dan studi dokumentasi. Perangkat utama penelitian ini menggunakan butir soal pilihan ganda yang telah melewati serangkaian uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data memanfaatkan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS melalui prosedur uji normalitas serta uji homogenitas. Peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan teknik Independent Samples t-test. Hasil temuan memiliki tingkat signifikansi apabila nilai *p* menunjukkan angka di bawah 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kelompok

Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Error
Kelas kontrol	15	56,6	5,356	1,383

Kelas eksperimen	15	78,27	5,405	1,395
------------------	----	-------	-------	-------

Tabel 1 menyajikan perolehan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol sebesar 56,60 dengan standar deviasi 5,356, sementara kelompok eksperimen meraih nilai 78,27 dengan standar deviasi 5,405. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! menghasilkan skor posttest yang lebih unggul daripada metode pembelajaran konvensional. Selisih rata-rata sebesar 21,67 poin mengonfirmasi adanya perbedaan capaian prestasi belajar yang cukup kontras setelah pemberian perlakuan.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Samples t-Test Hasil Belajar Peserta Didik

Variabel	Mean Kontrol	Mean Eksperimen	Selisih Mean	t	df	p-value
Hasil belajar (posttest)	56,6	78,27	21,667	-11,028	28	<0,001

Analisis melalui Independent Samples t-test menghasilkan nilai t sebesar -11,028 dengan derajat kebebasan (df) 28 serta nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,001. Perolehan nilai p yang lebih kecil dari 0,05 membuktikan adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti menolak H_0 dan menerima H_a , sehingga penggunaan media aplikasi Kahoot! terbukti memengaruhi secara signifikan capaian belajar siswa kelas X MA Nurul Ulum Kotagajah pada materi haji dan umrah.

Besarnya selisih hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot! memberikan dampak yang kuat pada prestasi peserta didik. Perhitungan effect size menghasilkan nilai Cohen's d sebesar 4,027 secara absolut yang mengindikasikan ukuran efek yang sangat besar. Tanda negatif pada luaran ukuran efek menunjukkan arah perbandingan sesuai urutan kelompok, di mana nilai kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen. Secara substantif, data ini mengonfirmasi bahwa kelompok eksperimen meraih hasil belajar yang jauh lebih unggul.

Pembahasan

Data penelitian membuktikan keunggulan penggunaan aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Kelompok eksperimen meraih rata-rata nilai posttest sebesar 78,27, angka yang jauh melampaui kelompok kontrol dengan rata-rata 56,60. Perolehan selisih sebesar 21,67 poin tersebut tervalidasi melalui uji Independent Samples t-test dengan perolehan nilai $p < 0,001$. Hasil statistik ini memastikan adanya perbedaan prestasi akademik yang nyata antara kedua kelompok subjek tersebut. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot! memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi haji dan umroh. Hal ini memperkuat studi Fatoni et al. (2026) yang menyatakan bahwa pembaruan media pembelajaran PAI melalui Kahoot! memberikan pengaruh

signifikan terhadap prestasi siswa melebihi metode konvensional (Fatoni et al., 2026).

Karakteristik Kahoot! sebagai platform edukasi interaktif berbasis permainan menjadi faktor utama kenaikan nilai pada kelompok eksperimen. Siswa melepaskan peran pasif dan terlibat sepenuhnya dalam merespons pertanyaan serta mengikuti alur instruksional secara aktif. Interaksi intensif tersebut mempertajam fokus peserta didik sehingga kegiatan kelas terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Kondisi ini selaras dengan temuan Agusti dan Azizah (2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif Kahoot! dalam bidang PAI mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup. Metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendorong motivasi belajar siswa (Agusti & Azizah, 2026).

Fitur gamifikasi menjadi faktor utama yang mendukung efektivitas Kahoot! dalam proses instruksional. Integrasi skema poin, batasan durasi, serta sistem pemeringkatan memicu siswa untuk merespons setiap pertanyaan secara fokus dan cepat. Iklim kompetisi yang sehat ini terbukti mampu memacu semangat belajar siswa selama sesi kelas berlangsung. Implementasi Kahoot! pada mata pelajaran PAI mentransformasi model evaluasi konvensional yang kaku menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan menghibur, sehingga keterlibatan siswa dalam kelas meningkat secara signifikan (Nur et al., 2026).

Substansi materi haji dan umrah mengharuskan peserta didik menguasai beragam teori serta prosedur pelaksanaan ibadah dengan urutan yang tepat. Siswa perlu memilah perbedaan antara syarat, rukun, kewajiban, hingga sunah, sekaligus memahami kronologi teknis ibadah tersebut secara mendalam. Guru dapat mengoptimalkan Kahoot! guna memperkuat pemahaman konseptual siswa melalui butir soal yang terstruktur menurut target capaian pembelajaran. Pelaksanaan kuis secara berkala memfasilitasi proses retensi memori dan memantapkan penguasaan materi yang telah guru sampaikan sebelumnya. Temuan ini selaras dengan penelitian Agustianty dan Nurwahidah (2026) yang menegaskan bahwa peran Kahoot! sebagai instrumen evaluasi interaktif sanggup menggugah motivasi, intensitas partisipasi, serta hasil belajar kognitif siswa dalam bidang PAI (Agustianty & Nurwahidah, 2026).

Pemanfaatan Kahoot! menawarkan keuntungan berupa umpan balik instan di samping meningkatkan partisipasi siswa. Siswa memahami hasil pengerjaan mereka secara cepat guna mengenali dan mengoreksi kekeliruan konsep secara mandiri. Guru memanfaatkan respons tersebut untuk mendeteksi bagian materi yang belum tuntas dikuasai oleh peserta didik. Kahoot! berperan sebagai instrumen evaluasi sekaligus sarana penguatan serta perbaikan kualitas instruksional. Studi mengenai implementasi evaluasi Kahoot! pada subjek PAI

membuktikan bahwa media ini mendukung pendidik dalam memantau capaian secara langsung serta memberikan masukan segera terhadap proses pendidikan (Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 2025).

Temuan studi ini mengonfirmasi bahwa teknologi pendidikan menjadi solusi efektif untuk mengatasi kelemahan metode ceramah tradisional. Pendekatan konvensional sering membatasi peran aktif siswa, sementara platform digital membuka ruang partisipasi yang jauh lebih luas. Kahoot! menyatukan kegiatan belajar dengan asesmen dalam alur yang dinamis sehingga siswa bertindak lebih dari sekadar penyerap informasi pasif. Siswa memberikan respons langsung terhadap materi yang sedang mereka pelajari dalam kelas. Riset oleh Sidqi et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan Kahoot! dalam mata pelajaran PAI meningkatkan keterlibatan serta pemahaman melalui suasana kelas yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan (Sidqi et al., 2025).

Kesenjangan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol membuktikan pentingnya sinkronisasi media dengan tujuan serta karakteristik materi. Efektivitas Kahoot! bergantung pada kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar yang harus siswa capai. Guru dapat menguji pemahaman tata cara serta urutan pelaksanaan ibadah pada materi haji dan umroh melalui platform ini. Perancangan yang matang menjadikan media berbasis gim sebagai alat penguat kognisi siswa terhadap substansi pelajaran. Penelitian Karmawan et al. (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi melalui Kahoot! menghasilkan performa akademik yang berbeda dari metode biasa karena mendorong keterlibatan aktif siswa (Karmawan et al., 2026).

Partisipasi aktif seluruh siswa menjadi elemen kunci yang mendasari tingginya capaian belajar kelompok eksperimen. Model instruksional konvensional biasanya hanya memunculkan dominasi segelintir murid aktif saat menjawab pertanyaan. Sebaliknya, Kahoot! membuka peluang bagi tiap individu untuk merespons setiap pertanyaan secara langsung. Pola ini sukses pemeratakan tingkat keterlibatan siswa dan menjaga fokus mereka sepanjang sesi edukasi. Investigasi Fadillah et al. (2026) membuktikan bahwa skema belajar berbasis gim lewat Kahoot! mampu memperkuat andil siswa dalam pelajaran PAI. Inovasi ini juga menciptakan suasana kelas yang jauh lebih interaktif (Fadillah et al., 2026).

Integrasi Kahoot! dalam ruang kelas memberikan pengaruh nyata pada aspek minat dan motivasi belajar siswa. Para murid merasakan sensasi belajar yang jauh lebih menyenangkan saat guru menyajikan materi dalam format permainan daripada sekadar ceramah lisan. Lonjakan minat ini memicu siswa untuk menyimak materi secara serius, berpartisipasi aktif, serta mengejar prestasi belajar yang lebih tinggi. Halimah (2021) mendukung fakta ini melalui temuan bahwa aplikasi Kahoot! dalam

kurikulum PAI sangat efektif memacu motivasi belajar. Platform tersebut terbukti mampu membangun suasana pendidikan yang lebih ceria bagi peserta didik (Halimah, 2021).

Kesiapan infrastruktur serta sarana pendukung sangat memengaruhi keberhasilan pemanfaatan Kahoot!. Faktor-faktor seperti ketersediaan alat digital, stabilitas koneksi internet, dan kompetensi guru dalam mengelola kelas menjadi variabel penentu. Kendala jaringan atau keterbatasan gawai dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tenaga pendidik harus melakukan persiapan teknis sebelum memulai pelajaran guna memastikan media tersebut selaras dengan kondisi siswa dan sekolah. Riadi et al. (2026) mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot! untuk evaluasi formatif PAI memerlukan perencanaan dan pendampingan yang baik. Strategi ini penting agar media digital sanggup meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa secara optimal (Riadi et al., 2026).

Walaupun studi ini menunjukkan dampak yang berarti, pembaca perlu menafsirkan data berdasarkan karakteristik desain eksperimen semu. Peneliti tidak memiliki kendali penuh atas faktor eksternal karena menggunakan kelompok kelas yang sudah tersedia, tidak seperti pada eksperimen murni. Sampel penelitian yang terbatas pada 30 orang membuat hasil ini lebih menggambarkan kondisi spesifik siswa di MA Nurul Ulum Kotagajah. Maka dari itu, riset selanjutnya harus melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak dan cakupan sekolah yang lebih luas. Hasibuan et al. (2026) dalam studinya yang menggunakan pendekatan serupa juga menegaskan bahwa performa media belajar sangat bergantung pada sifat kelompok dan konteks pembelajaran tertentu (Hasibuan et al., 2026).

Temuan studi ini secara menyeluruh mengonfirmasi bahwa implementasi aplikasi Kahoot! memberikan dampak besar terhadap prestasi akademik siswa pada materi haji dan umrah. Kelompok eksperimen mencatatkan skor rata-rata yang lebih unggul daripada kelompok kontrol karena Kahoot! memicu interaksi yang lebih dinamis, mendorong partisipasi aktif murid, memperkokoh pemahaman materi, serta menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik dapat mengoptimalkan Kahoot! sebagai opsi media edukasi berbasis teknologi dalam mata pelajaran Fiqih dan PAI guna mendukung peningkatan capaian belajar peserta didik (Fatoni et al., 2026).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Temuan penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Kahoot! memberikan pengaruh nyata terhadap pencapaian belajar siswa kelas X MA Nurul Ulum Kotagajah pada pokok bahasan haji dan umrah. Kelompok eksperimen mencatatkan skor rata-rata posttest sebesar 78,27, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 56,60, sehingga terdapat margin

keunggulan sebesar 21,67 poin. Analisis Independent Samples t-test menghasilkan nilai $p < 0,001$ ($< 0,05$) yang berimplikasi pada penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Maka dari itu, Kahoot! berfungsi sebagai opsi media pembelajaran efektif guna memicu peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih, khususnya topik haji dan umrah.

Saran

Riset mendatang perlu menjangkau jumlah partisipan yang lebih banyak serta memperluas area penelitian demi memperoleh data yang lebih representatif. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi penggunaan Kahoot! melalui pengukuran variabel tambahan seperti motivasi, minat, keterlibatan, dan daya ingat siswa, sekaligus mengomparasikannya dengan platform digital lain. Para pendidik sebaiknya mempertimbangkan Kahoot! sebagai pilihan media interaktif dengan tetap memperhatikan kesesuaian materi, sasaran belajar, fasilitas sekolah, serta kondisi khusus peserta didik.

5. REFERENSI

- Agusti, M., & Azizah, I. N. (2026). Implementasi media pembelajaran interaktif Kahoot dalam membangun motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 5(1).
- Agustianty, E. F., & Nurwahidah, S. (2026). Pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman UNISA Kuningan*, 7(1).
- Andriani, D., Suprpto, P. K., & Triyanto, S. A. (2023). The effect of interactive media quiz using Kahoot on students' learning outcomes. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(1). <https://jurnal.uns.ac.id/bioedukasi/article/view/67434>
- Fadillah, F., Jamilah, S., & Irwan, I. (2026). Kahoot-based play learning to improve students' interest in Islamic Religious Education: A classroom action research. *Journal of Islamic Education Students*, 6(1). <https://doi.org/10.31958/jies.v6i1.16727>
- Fatoni, I., Rinaldi, A., & Ayu, S. M. (2026). Inovasi pembelajaran PAI: Dampak TPS, Canva, dan Kahoot pada hasil belajar siswa. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 7(3), 593–604. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i3.23103>
- Halimah, S. (2021). Efektivitas 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(1), 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>
- Hasibuan, M., Yunita, S., Habeahan, S., Dharma, S., & Siagian, L. (2026). Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta Padang Bulan kelas IX T.P. 2026–2027. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.58922>
- Karmawan, N. K., Dalilati, F. A., Algifari, I. A., Faisal, M., & Rahmayu, R. S. (2026). Analisis perbandingan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan metode konvensional dan teknologi pada siswa kelas X SMAN 1 Majalaya Karawang. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Nur, M. A. S., Mahani, A. T., Azkijaya, A. N., Fadhilah, A. Z., Anggraini, D. F., & Rohman, T. (2026). Gamifikasi evaluasi pembelajaran PAI melalui Kahoot pada kelas VIII SMPIT. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2). <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.758>
- Riadi, A., Maryam, M., Halimah, Z., Fitriani, M., Mudawamah, I., Abror, M., Delsalsa, S., Aulia, R., & Habibi, M. H. (2026). Penggunaan aplikasi ICT Kahoot! untuk evaluasi formatif PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Aplikasi Teknologi*, 5(1). <https://doi.org/10.31284/j.adipati.2025.v5i1.8377>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7, Article 939884. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan. *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2).
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4).
- Sidqi, A., Kinasih, A. D., Norhidayah, N., & Jasiah, J. (2025). Efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. *FONDATIA*, 9(2), 340–351. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5733>
- Wahidah, N., & Chotibuddin, M. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, Article 103818.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>