

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X-2 Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di SMA Nusantara Bungah Gresik

Ahmad Mughni Labib Al Ikhwani^{1*}, Alimin¹, Muttaqin Khabibullah

¹ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Qomaruddin, Gresik, Indonesia, 61152

* Korespondensi: labibwani@gmail.com

Received: 9 August 2025

Revised: 26 March 2026

Accepted: 22 April 2025

Citation:

Al Ikhwani, A. M. L. ., Alimin, & Khabibullah, M. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X-2 Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di SMA Nusantara Bungah Gresik. *Qomaruna: Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(2), 164–176. <https://doi.org/10.62048/qjms.v3i2.132>

ABSTRACT

The teaching of Al-Qur'an and Hadith at the senior high school level continues to face various challenges, particularly students' low understanding of the subject matter. Preliminary observations in Class X-2 of SMA Nusantara Bungah revealed that many students had not achieved the Minimum Mastery Criteria (MMC), while the learning process was still dominated by lecture-based instruction, which tended to be monotonous. Therefore, a more innovative and interactive learning medium is needed to improve students' understanding. This study aimed to determine students' level of understanding before the use of Kahoot-based game learning media, describe the implementation process of Kahoot in Al-Qur'an and Hadith learning, and examine students' level of understanding after using the media. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 22 students from Class X-2 selected through total sampling. Data were collected through observation, tests, questionnaires, and documentation. The research instruments were developed based on learning media indicators and comprehension indicators derived from Bloom's Taxonomy. The results showed that before the implementation of Kahoot, most students demonstrated low to moderate levels of understanding, with average scores remaining below the MMC. Kahoot was implemented through game-based quizzes supported by digital devices. During the learning process, students appeared more active, enthusiastic, and engaged. After the use of Kahoot, students' understanding improved, as indicated by higher posttest scores and an increased number of students achieving the MMC. These findings suggest that Kahoot is an effective learning medium for improving students' understanding in Al-Qur'an and Hadith subjects.

Keywords: learning media, Kahoot Game, understanding, Quran Hadith

ABSTRAK

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat SMA masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil observasi awal di kelas X-2 SMA Nusantara Bungah menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Kahoot, mendeskripsikan proses penerapan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, serta mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas X-2 yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator media pembelajaran dan indikator pemahaman menurut taksonomi Bloom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Kahoot, sebagian besar siswa memiliki tingkat pemahaman yang rendah hingga sedang, dengan rata-rata nilai masih di bawah KKM. Penerapan Kahoot dilakukan melalui penyajian soal berbasis permainan yang didukung perangkat digital. Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses belajar. Setelah penggunaan Kahoot, terjadi peningkatan pemahaman yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai posttest serta bertambahnya jumlah siswa yang mencapai KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Kata kunci: media pembelajaran, game Kahoot, pemahaman, Al-Quran Hadits

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring perkembangan teknologi informasi, proses pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan teknologi agar lebih menarik, interaktif, dan efektif (David & Weinstein, 2024). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Noviansyah & Reza, 2023).

Dalam pendidikan Islam, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan karakter peserta didik (Hapsari et al., 2025). Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya mempelajari isi kandungan Al-Qur'an dan hadis, tetapi juga diharapkan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X-2 SMA Nusantara Bungah pada bulan Agustus 2024, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Tafsir Surat Al-Hujurat masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini semakin terlihat pada jam pelajaran siang ketika konsentrasi dan antusiasme siswa mulai menurun.

Di sisi lain, SMA Nusantara Bungah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti jaringan internet yang memadai dan kepemilikan smartphone oleh sebagian besar siswa. Potensi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian Ilmudinulloh et al., (2024) menunjukkan bahwa Kahoot efektif meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian lain (Mughtar et al., 2024) juga menemukan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif (Nurbaliquis & Yusnaini, 2026; Rahman et al., 2024, 2024; Rusliana et al., 2024; Zuraida, 2022).

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan Kahoot untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi tafsir Al-Qur'an Hadis di tingkat SMA masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot serta mendeskripsikan proses penerapannya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X-2 SMA Nusantara Bungah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran keagamaan.

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Menurut Hamalik (1989), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Arsyad, (2014) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Sementara itu, Suprpto dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, teknologi, atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang seiring kemajuan teknologi adalah Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan materi maupun evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis yang menarik (Wang & Tahir, 2020). Penggunaan Kahoot semakin meningkat setelah pandemi COVID-19 karena mudah diakses melalui perangkat digital, mendukung pembelajaran sinkron maupun asinkron, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Kalleny, 2020). Melalui fitur kompetisi, umpan balik langsung, dan tampilan yang interaktif, Kahoot dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Indikator Media Pembelajaran

Menurut berbagai kajian tentang efektivitas media pembelajaran, indikator media pembelajaran meliputi:

1. Kesesuaian media dengan tujuan, kompetensi, dan materi pembelajaran.
2. Kemampuan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media pembelajaran.
3. Kemudahan penggunaan media bagi guru maupun peserta didik.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung penggunaan media.
5. Manfaat media dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan peserta didik untuk menangkap makna, menjelaskan kembali, dan menginterpretasikan informasi yang telah dipelajari. Dalam taksonomi Bloom tujuan pendidikan, pemahaman berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan sekadar mengingat karena menuntut peserta didik mampu mengolah informasi yang diterima menjadi pengetahuan yang bermakna (Bloom, 2015).

Menurut (Sudjana, 2010), pemahaman merupakan salah satu hasil belajar yang ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa sendiri, memberikan contoh yang relevan, serta menghubungkan konsep-konsep yang telah dipahami. Dengan demikian, pemahaman tidak hanya menunjukkan penguasaan informasi, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan peserta didik untuk menginterpretasikan, menjelaskan, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai situasi pembelajaran.

Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan peserta didik untuk:

1. Menjelaskan kembali materi dengan kata-kata sendiri.
2. Menggunakan istilah atau konsep secara tepat.
3. Memberikan contoh yang sesuai dengan konsep yang dipelajari.
4. Menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya.
5. Menerapkan pengetahuan dalam situasi atau permasalahan tertentu.
6. Mengajukan pertanyaan yang relevan terhadap materi.
7. Melakukan analisis dan sintesis terhadap informasi yang diperoleh.
8. Melakukan refleksi terhadap pemahaman yang dimiliki.
9. Memberikan kritik atau evaluasi terhadap suatu konsep atau informasi.

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan minat dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran seperti Kimia dan IPAS di tingkat SD maupun SMA, namun belum ada yang secara khusus meneliti pengaruh Kahoot terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya materi Tafsir Surat Al-Hujurat di tingkat SMA. Selain itu, konteks penelitian ini unik karena memadukan pendekatan game-based learning dengan fokus pada kemampuan pemahaman konseptual dalam pembelajaran keagamaan, bukan sekadar minat atau capaian nilai akhir.

Tabel 1. Ringkasan Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Utama	Persamaan	Perbedaan
(Zuraida, 2022)	<i>Penerapan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia di SMAN 1 Kembang Tanjong</i>	Penelitian dan pengembangan (R&D)	Penggunaan Kahoot meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Kimia.	Sama-sama menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.	Mata pelajaran, lokasi, dan subjek penelitian berbeda.
(Rahman et al., 2024)	<i>Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar</i>	Kuantitatif	Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.	Sama-sama meneliti penggunaan Kahoot dengan pendekatan kuantitatif.	Fokus pada hasil belajar IPAS di sekolah dasar.
(Puspitasari et al., 2023)	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat</i>	Kuantitatif	Kahoot meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan	Sama-sama menggunakan Kahoot dan mengukur minat belajar.	Variabel, subjek, dan lokasi penelitian berbeda.

Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Utama	Persamaan	Perbedaan
	<i>dan Hasil Belajar Peserta Didik</i>		pembelajaran langsung.		

Perumusan hipotesis

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot terhadap pemahaman siswa kelas X-2 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di SMA Nusantara Bungah.

H₀ (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot terhadap pemahaman siswa kelas X-2 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di SMA Nusantara Bungah.

Metode

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pretest-posttest* (Sugiyono, 2019). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Pada desain ini, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengukur tingkat pemahaman awal terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot sebagai perlakuan (*treatment*). Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur tingkat pemahaman setelah perlakuan. Perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot terhadap pemahaman siswa.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu media pembelajaran berbasis game Kahoot sebagai variabel independen (X) dan pemahaman siswa sebagai variabel dependen (Y).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu tes pemahaman dan kuesioner.

Tes Pemahaman

Tes pemahaman digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri atas 10 soal yang disusun oleh tim guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis berdasarkan materi yang diajarkan. Hasil tes digunakan sebagai data utama untuk mengetahui pengaruh penggunaan Kahoot terhadap pemahaman siswa.

Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot serta persepsi mereka terhadap pemahaman yang diperoleh selama proses pembelajaran. Instrumen kuesioner disusun dengan mengadaptasi indikator dari penelitian terdahulu dan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor masing-masing kategori adalah 4, 3, 2, dan 1.

Kuesioner terdiri atas dua bagian. Bagian pertama mengukur persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game Kahoot melalui enam indikator, yaitu: (1) kesesuaian Kahoot dengan materi Al-Qur'an Hadis, (2) kemampuan guru dalam menggunakan Kahoot, (3) kemudahan penggunaan

Kahoot bagi siswa, (4) ketersediaan sarana pendukung, (5) kemampuan Kahoot menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan (6) kemampuan Kahoot membantu siswa memahami materi.

Bagian kedua mengukur persepsi siswa terhadap pemahaman yang diperoleh setelah pembelajaran. Indikator yang diukur meliputi kemampuan menjelaskan kembali materi, menggunakan istilah yang tepat, memberikan contoh, menghubungkan konsep, menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, mengajukan pertanyaan, menganalisis materi, menarik kesimpulan, mengintegrasikan berbagai ide, menyadari kesalahan pemahaman, memberikan kritik, serta melakukan penilaian dan evaluasi secara objektif. Semakin tinggi skor yang diperoleh responden, semakin positif persepsi siswa terhadap penggunaan media Kahoot dan manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-2 SMA Nusantara Bungah yang berjumlah 22 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil dan kurang dari 100 orang, penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* (sensus), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2019).

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik sebagai berikut:

1. **Observasi.** Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas. Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti bertindak sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.
2. **Angket (Kuesioner).** Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot. Instrumen disusun dalam bentuk pernyataan yang dijawab oleh siswa sesuai dengan kondisi dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran.
3. **Tes.** Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Tafsir Surat Al-Hujurat. Pelaksanaan tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu:
 - a. *Pretest*, yaitu tes yang diberikan sebelum penerapan media pembelajaran Kahoot untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa.
 - b. *Posttest*, yaitu tes yang diberikan setelah penerapan media pembelajaran Kahoot untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah memperoleh perlakuan.Perbedaan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot.
4. **Dokumentasi.** Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti data jumlah siswa, profil sekolah, kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang mendukung penelitian.

Teknik Analisis Data

1. **Analisis Statistik Deskriptif.** Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian. Data disajikan dalam bentuk nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, dan persentase untuk memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media Kahoot.
2. **Uji Instrumen.**
 - a. Uji validitas. Uji Validitas digunakan untuk mengetahui kemampuan setiap butir instrumen dalam mengukur aspek yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Item dinyatakan valid apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau nilai korelasi hitung lebih besar daripada nilai korelasi tabel.
 - b. Uji Reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60.

3. **Uji Hipotesis.** Hipotesis penelitian diuji dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa. Pengujian dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:
- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.
 - b. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai r hitung > r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid.
2. Jika nilai r hitung < r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot), yaitu X.1 sampai dengan X.6, memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,444), sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Demikian pula pada variabel Y (Pemahaman), seluruh butir pernyataan dari Y.1 sampai dengan Y.14 memiliki nilai r hitung di atas 0,444, sehingga seluruh item juga dinyatakan valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada kedua variabel memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai alpha lebih besar dari 0,60.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,661, sedangkan variabel Y (Pemahaman) memiliki nilai sebesar 0,859. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,60. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian pada kedua variabel memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Tingkat Pemahaman Sebelum (*Pre-Test*) dan Sesudah Perlakuan (*Post-Test*)

Tabel 2 menunjukkan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis game Kahoot. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai siswa sebesar 45, yang termasuk dalam kategori D (Kurang) berdasarkan standar penilaian yang ditetapkan (<75). Setelah pembelajaran menggunakan Kahoot, rata-rata nilai meningkat menjadi 53,18. Meskipun terjadi peningkatan sebesar 8,18 poin, nilai tersebut masih berada dalam kategori D (Kurang). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, namun peningkatan tersebut belum cukup untuk mencapai kategori ketuntasan yang ditetapkan.

Tabel 2. Ringkasan Jumlah Jawaban yang Benar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No Responden	Pre-Test	Post-Test
	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Jawaban Benar
1	60	50
2	30	40
3	30	50
4	60	50
5	70	70
6	60	50
7	50	60
8	40	50
9	10	10
10	40	30
11	40	80
12	50	80
13	20	40
14	70	60
15	40	40
16	50	60
17	40	50
18	50	50
19	20	50
20	30	50
21	60	80
22	70	70
Total	990	1170
Rataan	45.0	53.18

Hasil Observasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game Kahoot terhadap pemahaman siswa kelas X-2 SMA Nusantara Bungah. Untuk mendukung tujuan tersebut, peneliti melakukan observasi nonpartisipan selama proses pembelajaran berlangsung guna mengamati implementasi Kahoot, tingkat keterlibatan siswa, serta respons mereka terhadap penggunaan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, penerapan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menunjukkan hasil yang positif. Media yang digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, sementara guru mampu mengoperasikan serta memanfaatkan fitur-fitur Kahoot dengan baik. Dari aspek teknis, proses pembelajaran berjalan lancar karena didukung oleh ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai, sehingga seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan secara aktif.

Penggunaan Kahoot juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tercermin dari kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan, menjelaskan kembali materi yang dipelajari, serta menggunakan istilah-istilah yang berkaitan dengan Al-Qur'an dan Hadis secara tepat.

Selain meningkatkan pemahaman materi, Kahoot mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terdorong untuk mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami, serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal secara tepat, sehingga diperlukan pendampingan dan evaluasi lanjutan untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penggunaannya tidak hanya meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tabel 3, diperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 45,00 (SD = 17,11) dan rata-rata nilai post-test sebesar 53,18 (SD = 16,73). Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan nilai $t(21) = -2,614$ dengan $p = 0,016$. Karena nilai signifikansi $0,016 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa. Rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X-2 SMA Nusantara Bungah.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired-Samples t-Test* Nilai Pre-test dan Post-test Pemahaman Siswa

	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test	45.00	17.113	-2.614	21	0.016
Post-test	53.18	16.729			

Hasil Data Kuesioner

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh rata-rata persentase sebesar 73,48%, yang termasuk dalam kategori cukup baik berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot. Persentase tertinggi terdapat pada indikator kemudahan penggunaan Kahoot dan kemampuannya membantu siswa memahami materi (81,8%), sedangkan persentase terendah terdapat pada indikator kemampuan guru dalam menggunakan Kahoot saat pembelajaran (63,6%). Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X-2 SMA Nusantara Bungah tergolong cukup baik dan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot

No.	Pernyataan	Persentase
1.	Media Kahoot sesuai dengan materi pelajaran Al-Qur'an Hadis.	68.2%
2.	Guru menguasai penggunaan Kahoot dengan baik saat pembelajaran.	63.6%
3.	Saya mudah menggunakan Kahoot saat proses belajar berlangsung.	81.8%
4.	Sarana pendukung (HP dan internet) tersedia saat Kahoot digunakan dalam pembelajaran.	77.3%
5.	Kahoot membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	68.2%
6.	Kahoot membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami	81.8%
	Jumlah	440.90%
	Rata-rata	73.48%
	Kategori	Cukup baik

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh rata-rata persentase sebesar 78,26% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi yang positif terhadap tingkat pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis game Kahoot. Persentase tertinggi (86,4%) ditemukan pada beberapa indikator, yaitu kemampuan menggunakan istilah

yang tepat saat berdiskusi, menganalisis isi materi, menyadari kesalahan pemahaman, memberikan kritik terhadap cara penyampaian materi, serta mengevaluasi pelajaran secara objektif.

Sementara itu, persentase terendah (50,0%) terdapat pada indikator kemampuan memberikan contoh nyata dari materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman konseptual siswa tergolong baik, kemampuan mengaitkan materi dengan contoh konkret masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang positif dan mendukung peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X-2 SMA Nusantara Bungah.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Pemahaman Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Kahoot

No.	Pernyataan Variabel	Persentase
1	Saya mampu menjelaskan kembali materi Al-Qur'an Hadis yang telah dipelajari.	81.8%
2	Saya menggunakan istilah yang tepat saat berdiskusi.	86.4%
3	Saya bisa memberikan contoh nyata dari materi yang dipelajari.	50.0%
4	Saya mampu menghubungkan materi Al-Qur'an Hadis dengan konsep lain.	72.7%
5	Saya dapat menerapkan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.	77.3%
6	Saya aktif mengajukan pertanyaan jika ada materi yang tidak saya pahami.	77.3%
7	Saya bisa menganalisis isi materi.	86.4%
8	Saya bisa menarik kesimpulan.	72.7%
9	Saya mampu menyatukan berbagai ide dari materi menjadi pemahaman baru.	68.2%
10	Saya dapat menyadari kesalahan pemahaman saya setelah proses pembelajaran.	86.4%
11	Saya mampu memberikan kritik terhadap isi materi.	81.8%
12	Saya mampu memberikan kritik terhadap cara penyampaian materi.	86.4%
13	Saya bisa menilai isi pelajaran secara objektif.	81.8%
14	Saya bisa mengevaluasi pelajaran secara objektif.	86.4%
	Jumlah	1095.6%
	Rata-rata	78.26%
	Kategori	Baik

Pembahasan

Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X-2 SMA Nusantara Bungah pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot (Pretest dan Posttest)

Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai sebesar 45,00 yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal, khususnya dalam menjelaskan kembali materi, menghubungkan konsep, serta menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya hasil *pretest* diduga dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran, rendahnya motivasi belajar siswa, dan terbatasnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah pembelajaran dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berbasis game Kahoot, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 45,00 pada *pretest* menjadi 53,18 pada *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar 8,18 poin. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik ($t(21) = -2,614$; $p = 0,016$). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Peningkatan ini dapat dijelaskan oleh karakteristik Kahoot yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung dalam proses pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Melalui aktivitas kuis yang interaktif, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih termotivasi

untuk memperhatikan materi, serta terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional (Li et al., 2023). Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Kalleny, 2020; Nurbaliqis & Yusraini, 2026; Puspitasari et al., 2023; Rahman et al., 2024; Rusliana et al., 2024; Zuraida, 2022).

Meskipun demikian, karena rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh masih berada di bawah KKM yang ditetapkan maka pengaruh Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot perlu didukung oleh strategi pembelajaran lain, seperti pemberian penguatan materi, diskusi yang lebih mendalam, dan pendampingan belajar yang berkelanjutan agar tingkat pemahaman siswa dapat meningkat secara lebih maksimal.

Proses Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Kelas X-2 SMA Nusantara Bungah (Hasil Observasi dan Kuesioner)

Penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan materi dan soal kuis, pelaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat digital, serta evaluasi hasil pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru menyajikan materi pembelajaran kemudian mengintegrasikan kuis interaktif Kahoot sebagai sarana untuk mengukur pemahaman siswa sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta menunjukkan semangat kompetisi yang positif untuk memperoleh skor terbaik. Guru juga mampu mengoperasikan dan memanfaatkan fitur-fitur Kahoot dengan baik sehingga proses pembelajaran berlangsung lancar dan terarah.

Hasil observasi ini juga selaras dengan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memperoleh rata-rata persentase sebesar 73,48% dengan kategori "cukup baik". Sebagian besar siswa menyatakan bahwa Kahoot mudah digunakan (81,8%) dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (81,8%). Selain itu, siswa juga menilai bahwa sarana pendukung berupa telepon genggam dan akses internet tersedia dengan cukup baik selama proses pembelajaran (77,3%). Hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.

Dari sisi pemahaman, hasil kuesioner menunjukkan rata-rata persentase sebesar 78,26% dengan kategori "baik". Sebagian besar siswa menyatakan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari (81,8%), menggunakan istilah yang tepat saat berdiskusi (86,4%), menganalisis isi materi (86,4%), serta mengevaluasi pelajaran secara objektif (86,4%). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, tetapi juga membantu mereka dalam memahami dan mengolah materi yang dipelajari.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Zubair et al., 2024). Unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung yang terdapat dalam Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi. Selain itu, fitur penilaian secara real-time memungkinkan guru untuk segera mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami siswa sehingga dapat memberikan penguatan secara langsung.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot masih menghadapi beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan kesiapan perangkat dan kualitas koneksi internet (Sholihah et al., 2023). Oleh karena itu, dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran perlu terus ditingkatkan agar penggunaan media berbasis game seperti Kahoot dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa kelas X-2 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di SMA Nusantara Bungah. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 45,00 pada pretest menjadi 53,18 pada posttest atau mengalami kenaikan sebesar 8,18 poin. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik, sehingga penggunaan Kahoot terbukti berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Hasil observasi dan kuesioner juga menunjukkan bahwa penerapan Kahoot berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong partisipasi aktif, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, Kahoot memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran melalui umpan balik yang diperoleh secara langsung selama kegiatan berlangsung.

Meskipun demikian, rata-rata nilai posttest yang diperoleh siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot saja belum cukup untuk mencapai tingkat pemahaman yang optimal dan perlu didukung oleh strategi pembelajaran lain yang dapat memperkuat penguasaan materi siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, desain *one-group pretest-posttest* tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga pengaruh faktor lain di luar perlakuan tidak dapat sepenuhnya dieliminasi. Ketiga, penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan Kahoot terhadap pemahaman siswa dalam jangka panjang.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta periode pengamatan yang lebih panjang. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji pengaruh Kahoot terhadap aspek pembelajaran lainnya, seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, hasil belajar jangka panjang, maupun kemampuan berpikir kritis pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMA Nusantara Bungah Gresik atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian di lingkungan madrasah dan peserta didik yang telah bersedia menjadi narasumber, serta guru-guru yang telah memberikan informasi, dan mendukung kelancaran proses penelitian.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan terkait dengan penelitian, penulisan, dan/atau publikasi dari artikel ini.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bloom, B. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- David, L., & Weinstein, N. (2024). Using technology to make learning fun: Technology use is best made fun and challenging to optimize intrinsic motivation and engagement. *European Journal of Psychology of Education*, 39(2), 1441–1463. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00734-0>
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Citra Aditya.
- Hapsari, T. T., Agus, M., & Sari, H. P. (2025). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Globalisasi. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(3), 01–12. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i3.767>

- Ilmudinulloh, R., Bustomi, A., & Pratiwi, W. R. (2024). The Development of Kahoot-Based Learning Media Cooperative Learning to Improve Learning Motivation. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 8(2), 128–144. <https://doi.org/10.30762/ed.v8i2.2893>
- Kalleny, N. (2020). Advantages of Kahoot! Game-based Formative Assessments along with Methods of Its Use and Application during the COVID-19 Pandemic in Various Live Learning Sessions. *Journal of Microscopy and Ultrastructure*, 8(4), 175. https://doi.org/10.4103/JMAU.JMAU_61_20
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Muchtar, W. M., Achmadin, B. Z., Syarifah, H. I., & Fattah, A. (2024). Utilization of Gamification Technology and its Implication on Learning Al-Qur'an Hadith at Madrasah Aliyah Negeri 1 Probolinggo City. *PROCEEDINGS 2024*, 535–546.
- Noviansyah, K. A., & Reza, K. M. F. (2023). Analisis Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 5/PUU-X/2012 tentang Pengujian Pasal 50 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(12), 4553–4568. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i12.6387>
- Nurbaliqis, C. I., & Yusnaini, Y. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran PAI di SDN 6 Syamtalira Bayu. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 6(2), 777–787.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Rahman, A., Hanikah, H., & Setiana, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9), 138–144. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i9.4814>
- Rusliana, N. A., Sufyadi, S., & Qomario, Q. (2024). Kahoot Utilization! To Support Game-Based Learning. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5(10), 4286–4297. <https://doi.org/10.59141/jist.v5i10.7021>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/IPI.062.06>
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Alfabeta.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zubair, M. U., Khan, M. A., Hassan, M. U., Ahmed, K., & Aziz, T. (2024). Enhancing Student Active Engagement in Class through Game-Based Learning: A Case of Civil Engineering Education. *Sustainability*, 16(14), 6010. <https://doi.org/10.3390/su16146010>
- Zuraida. (2022). Penerapan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia di SMAN 1 Kembang Tanjong [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh.