

Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas 11 SMAN 10 Kota Bogor

Nilamayang Sari¹, Sri Nurul Milla², Ikhwan Hamdani³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

nilamayangsari0526@gmail.com¹, sn.milla@fai.uika-bogor.ac.id², onehamdani@gmail.com³

ABSTRACT

PAI plays an important role in shaping student character. The lack of technology utilization is one of the causes of low student interest in learning, especially in PAI. This study aims to determine the significance of differences in the increase in interest in PAI learning in classes using Kahoot application media and conventional methods, as well as comparing the effectiveness of both. This study used quantitative approach with quasi-experiment method and Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two XI classes at SMAN 10 Bogor City: the experimental class used Kahoot and the control class used conventional methods. Data were collected through pre-test and post-test, then analyzed descriptively and inferentially using t-test and N-Gain Score. This study shows that the use of Kahoot application has a significant effect Sig (0.003) on increasing students' interest in learning in PAI subjects. The experimental class that used Kahoot experienced an increase in the average score of 12.1 points with an N-Gain of 66.6%, while the control class only increased by 4.9 points with an N-Gain of 25.1%. This study proves that the use of Kahoot application as a learning evaluation tool significantly increases students' interest in learning PAI subjects. The class that used Kahoot showed a higher increase in grades and motivation than the class with conventional methods. The statistical results reinforce this finding with the difference of.

Keywords : Learning Interest, Kahoot, Learning Evaluation.

ABSTRAK

PAI berperan penting dalam membentuk karakter siswa. Kurangnya pemanfaatan teknologi jadi salah satu penyebabnya rendahnya minat belajar siswa khususnya dalam bidang PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan peningkatan minat belajar PAI pada kelas yang menggunakan media aplikasi Kahoot dan metode konvensional, serta membandingkan efektivitas keduanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari dua kelas XI di SMAN 10 Kota Bogor: kelas eksperimen menggunakan Kahoot dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, lalu dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji t dan N-Gain Score. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan Sig (0,003) terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 12,1 poin dengan N-Gain 66,6%, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 4,9 poin dengan N-Gain 25,1%. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kelas yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan nilai dan motivasi lebih tinggi dibandingkan kelas dengan metode konvensional. Hasil statistik memperkuat temuan ini dengan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, aplikasi Kahoot dianggap cukup efektif untuk di jadikan sebagai media evaluasi pada pembelajaran PAI dan bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci : Minat Belajar, Kahoot, Evaluasi Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Agama Islam (PAI) secara khusus menjadi sarana penting dalam pembentukan karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Namun, berdasarkan pengamatan di SMAN 10 Kota Bogor, ditemukan bahwa sekitar 70% siswa menunjukkan minat belajar yang rendah dalam mata pelajaran PAI, yang ditandai dengan perilaku tidak fokus saat pembelajaran berlangsung seperti bermain ponsel, tertidur, dan lambat mengumpulkan tugas.

Mendukung pentingnya minat belajar dalam keberhasilan proses pendidikan. Teori behaviorisme menyatakan bahwa minat belajar berperan dalam mengarahkan perilaku siswa terhadap tujuan belajar dan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Sayangnya, masih banyak guru yang belum optimal memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti data dari BPMP sult Kemendikbud yang menunjukkan bahwa 60% guru di Indonesia belum menguasai TIK. Seiring perkembangan teknologi digital, inovasi dalam metode evaluasi dan media pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan minat belajar. Salah satu media interaktif yang mulai banyak digunakan adalah aplikasi Kahoot, sebuah platform kuis berbasis permainan yang bersifat gratis, menarik, dan merangsang partisipasi aktif siswa.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana peningkatan minat belajar PAI siswa kelas 11 SMAN 10 Kota Bogor yang diajar tanpa menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi belajar. Bagaimana peningkatan minat belajar PAI siswa kelas 11 SMAN 10 Kota Bogor dengan menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi belajar. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal peningkatan minat belajar PAI yang diajar menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi belajar dan dengan menggunakan metode konvensional.

TINJAUAN LITERATUR

A. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dapat dipahami sebagai suatu proses yang terstruktur untuk menilai atau menentukan nilai sesuatu berdasarkan data yang telah dikumpulkan secara objektif. Evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu program atau kegiatan telah mencapai target yang diharapkan, serta membantu dalam pengambilan sebuah keputusan. Evaluasi juga mencakup pada proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu objek atau kegiatan. Menurut Wysong dalam Elis & Rusdiana (2015:2) mendefinisikan evaluasi adalah suatu proses untuk menggambarkan, mengumpulkan, atau menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan. Sementara itu, menurut Uman dalam Elis & Rusdiana (2015:2) mendefinisikan evaluasi adalah suatu proses menyesuaikan data objektif dari awal hingga akhir pelaksanaan pada suatu program sebagai dasar untuk penilaian terhadap tujuan program.

Berdasarkan dari berbagai definisi yang telah dikemukakan di atas dapat di ambil sebuah kesimpulan, bahwa evaluasi dapat dipahami sebagai suatu proses yang terstruktur untuk menilai atau menentukan nilai sesuatu berdasarkan data yang telah dikumpulkan secara objektif. Evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu program atau kegiatan telah mencapai target yang diharapkan, serta membantu dalam pengambilan sebuah keputusan. Evaluasi juga mencakup pada proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu objek atau kegiatan.

1. Tujuan Evaluasi Belajar

Menurut Sudirman N, dkk, dalam Magdalena, dkk (2020 : 121) menyatakan bahwa tujuan penilaian dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Mengambil keputusan tentang pencapaian hasil belajar siswa.
- b. Memahami potensi dan perkembangan siswa.
- c. Menyempurnakanserta mengembangkan metode dan program pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Fungsi Evaluasi Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam Magdalena, dkk (2020 : 123) menjelaskan bahwa, evaluasi berfungsi sebagai berikut:

- a. Untuk dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sudah tercapai atau belum. Dengan adanya evaluasi ini, guru dapat mengukur sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan.
- b. Untuk dapat menilai seberapa efektif proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Jika pada hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini bukan semata-mata hanya karena kemampuan siswa, tetapi hal ini bisa juga disebabkan oleh faktor lain dalam proses pembelajaran.

B. Aplikasi Kahoot

Di era digital, kemajuan teknologi turut memengaruhi dunia pendidikan, termasuk perkembangan pesat media pembelajaran interaktif. Jika disesuaikan dengan kebutuhan siswa, media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, membantu pemahaman materi, dan meningkatkan perhatian siswa. Media interaktif berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan mampu meningkatkan hasil serta kualitas belajar melalui penggunaan aplikasi. Salah satu media interaktif adalah Aplikasi kahoot, merupakan sebuah platfrom pembelajaran yang berbasis permainan dan dirancang untuk mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. platfrom ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar siswa lebih interaktif dan menyenangkan (Nurfikasari, 2024).

Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik adalah pendiri aplikasi Kahoot pada tahun 2012 sebagai bagian dari proyek kerja sama dengan *Norwegian University of Science and Technology*. Mereka berkolaborasi dengan Profesor Alf Inge

Wang lalu kemudian bermitra dengan pengusaha Norwegia, Asmund Furuseth. Aplikasi kahoot ini pertama kali diperkenalkan dalam bentuk beta tertutup/privasi di SXSWedu pada bulan maret tahun 2013 dan akhirnya dirilis secara publik pada bulan september tahun 2013.

Aplikasi kahoot dirancang untuk mendukung proses pembelajaran sosial, di mana peserta didik berkumpul di sekitar layar secara Bersama-sama, seperti proyektor, monitor komputer, atau papan tulis interaktif. aplikasi kahoot juga dapat di akses melalui perangkat berbagi layar seperti Skype atau Google Hangouts. kahoot merupakan platfrom yang memberikan suasana kuis menjadi menyenangkan dan interaktif hal ini mendukung proses pada pembelajaran di kelas. sebagai media pada proses pembelajaran, aplikasi kahoot dapat di gunakan dengan bantuan leptop dan proyektor. aplikasi ini hanya dapat di gunakan secara online melalui situs www.kahoot.com, serta membutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya.

Namun setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Kelebihan
 - a. Interaktif dan Menyenangkan.
 - b. Penyesuaian dalam Pembelajaran.
 - c. Fleksibel.
 - d. Pemantauan Kemajuan.
 - e. Beragam Pilihan Mode Permainan
2. Kekurangan
 - a. Memerlukan koneksi internet.
 - b. Keterbatasan dalam Jenis Konten.
 - c. Pembelajaran Berbasis Permainan.

C. Minat Belajar

Minat belajar merupakan sebuah dorongan dari dalam diri seseorang yang mampu mendorong seseorang tersebut untuk terlibat aktif, baik secara mental maupun secara fisik, untuk menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari adanya pengalaman. perubahan tingkah laku seseorang di hasilkan dari adanya pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang mencangkup dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Yasinta, 2023).

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu, karena dari situlah muncul rasa ketertarikan terhadap apa yang sedang dipelajari. Meski begitu, minat belajar tidak serta-merta tumbuh dengan sendirinya. Dalam hal ini, guru berperan sebagai faktor eksternal yang sangat berpengaruh dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Mutu pendidikan sangat bergantung pada kualitas para pendidiknya. Seorang guru yang berkualitas adalah mereka yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang pendidikan, serta mampu menjalankan tugas dan perannya secara optimal (Sholiha, 2023).

Minat memiliki keterkaitan erat dengan proses belajar, karena dapat

mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat juga cenderung bersifat konsisten dalam memperhatikan dan mengingat suatu aktivitas. Ketika seseorang tertarik pada suatu kegiatan, ia akan terus memperhatikannya dengan perasaan senang. Minat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, sehingga guru memiliki peran penting dalam menumbuhkannya di kelas. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki ketertarikan terhadap materi yang dipelajari (Hanim, 2022).

Menurut Kamisa dalam Khusna, dkk (2022 : 31) mendefinisikan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu keinginan, kehendak, atau ketertarikan. sedangkan menurut Gunarso dalam Khusna, dkk (2022 : 31) menjelaskan minat dapat di definisikan sebagai sesuatu yang berkaitan erat dengan sikap. sedangkan menurut Sutjipto mendefinisikan minat adalah kesadaran seseorang terhadap objek, individu, masalah, atau situasi yang memiliki keterkaitan terhadap dirinya. hal ini dapat di artikan bahwa minat di pahami sebagai sesuatu yang sadar.

1. Faktor yang mepengaruhi minat belajar
 - a. Faktor internal.
 - b. Faktor eksternal.
 - c. Faktor pendekatan belajar.
2. Menurut Slameto minat belajar dapat diukur melalui empat indikator yaitu:
 - a. Ketertarikan dalam Belajar.
 - b. Perhatian dalam Belajar.
 - c. Keterlibatan dalam belajar.
 - d. Perasaan senang dalam belajar.

A. Studi Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Saputro, dkk. (2024). Dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” Dalam penelitian tersebut Menunjukkan hasil bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh berbagai fitur dalam aplikasi Kahoot yang dirancang untuk mendukung pembelajaran online. Kehadiran fitur seperti diskusi dan Quiz menjadi bentuk literasi baru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran ini menjadi lebih menarik bagi generasi digital. Selain itu, Aplikasi Kahoot mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa, yang pada akhirnya sangat berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sugiani, dkk. (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk” Dalam penelitian tersebut Menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning dengan siswa yang tidak menggunakan media. Hal ini di buktikan dari Hasil Pengujian hipotesis menggunakan uji ANCOVA dan uji t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti nilai sig < 0,05, serta korelasi Pearson (t) sebesar 0,861. Dengan demikian, hipotesis nol (H₀)

ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima ini menunjukkan menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dengan judul “Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial” yang dilakukan Wahyudi, dkk. (2023). Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa penggunaan media kahoot dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang. hal ini dapat dibuktikan oleh hasil analisis uji beda yang mengungkap terdapat perbedaan secara signifikan pada skor pretest dan skor posttest pada siswa. selain itu, analisis N-Gain juga menjadi penguat dengan menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat sehingga tergolong dalam kategori tinggi. dengan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media kahoot terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang pada mata pelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi, dan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 10 Kota Bogor yang mengikuti mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sampel diambil secara purposive dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelas XI-A dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan XI-I sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pemilihan ini didasarkan pada persetujuan guru pengampu, waktu pelaksanaan, dan materi pelajaran yang sama.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator: perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang. Angket menggunakan skala Likert dengan lima kategori jawaban, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju.” Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan korelasi Pearson Product Moment, sementara reliabilitas dihitung menggunakan Cronbach’s Alpha.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket pre-test dan post-test kepada kedua kelompok. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif melalui dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat perubahan skor rata-rata minat belajar siswa, sedangkan analisis inferensial dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji t (independent sample t-test) untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu,

perhitungan N-Gain Score digunakan untuk melihat peningkatan efektivitas pembelajaran pada masing-masing kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Hasil penelitian diperoleh dari data pre-test dan post-test yang diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keduanya memiliki jumlah siswa yang sama, yaitu 30 orang.

Tabel 1. Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Pre-test	Post-test	Peningkatan	N-Gain Score(%)
Eksperimen	61	73	12,1	66,6%
Kontrol	59	64	4,9	25,1%

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot* mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 12,1 poin, dengan N-Gain sebesar 66,6%, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan 4,9 poin dengan N-Gain 25,1%. Perbedaan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample t-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.401	.529	3.095	58	.003	5.433	1.756	1.919	8.948
	Equal variances not assumed			3.095	57.859	.003	5.433	1.756	1.919	8.948

Berdasarkan tabel Independent Samples Test diatas, diperoleh hasil Sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Kahoot* terhadap peningkatan Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media yang menunjukkan efektivitas tinggi adalah Kahoot, sebuah platform kuis interaktif berbasis permainan yang dapat diakses melalui website maupun aplikasi mobile. Kahoot menghadirkan elemen gamifikasi ke dalam proses evaluasi pembelajaran, menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan bagi siswa. Integrasi metode konvensional dengan game-based learning seperti Kahoot terbukti mampu memperkaya strategi pengajaran dan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang lebih modern dan visual.

Dalam penelitian ini, diterapkan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi belajar pada mata pelajaran PAI. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot mengalami peningkatan nilai post-test sebesar 12,1 poin (20%), jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 4,9 poin (8,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu mendorong pemahaman yang lebih baik sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Analisis lanjutan menggunakan metode N-gain memperkuat hasil tersebut. Rata-rata N-gain pada kelompok eksperimen mencapai 66,6%, yang termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan kriteria Hake. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai 25,1%, yang tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa Kahoot tidak hanya efektif meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih bermakna, interaktif, dan terukur.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran terdapat perbedaan signifikan $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa. Dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional, penerapan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan media Kahoot. Bagi guru, disarankan menggunakan media yang sesuai, menarik, dan interaktif seperti Kahoot untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi siswa. Bagi siswa, diharapkan lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat menggunakan media digital seperti Kahoot. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan sesuai

dengan karakteristik PAI, serta meneliti efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). Evaluasi pembelajaran.
- Junaidi, M. (2018). Urgensitas Ilmu Menurut Konsep Islam. *Jurnal At-Tarbawi Media Pendidikan, Sosial, dan Kebudayaan*.
- Khusna, A. H. (2022). Peran Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Imam Suhadi Ponggok Blitar (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi belajar peserta didik. *Pandawa*, 2(1), 117-127.
- Nurfikasari, D. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT SEBAGAI GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN DI KELAS X SMKS GAMALIEL 1 MADIUN (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300-1309.
- Sholiha, R. B., Milla, S. N., & Hakiem, H. (2023). Hubungan antara Kompetensi Sosial Guru dan Minat Belajar Siswa Kelas X (Sepuluh) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Kota Bogor". *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 476-481.
- Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(2), 457-474.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sunnayah, N. N. Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas VI SDIT Al Mughni Kuningan Jakarta Selatan (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). PENERAPAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika (JPPRF)*, 1(2), 76-83.
- Wahyudi, M. H. (2023). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 179-194.
- YASINTA, S. R. I. (2023). HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 REJOSARI NATAR LAMPUNG SELATAN (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.