

Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah dasar Jember

Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab, Mas'ud, Hany Safitri

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

E-mail: mochnurhidayat1605@gmail.com* mustajab@gmail.com²,
bwsmasudali1972@gmail.com³, hanysafitri04@gmail.com⁴

Abstract

This study aims to analyze the implementation of interactive quiz media using Kahoot in Islamic Education (PAI) lessons on the topic "The Beauty of Appreciating Diversity" in fourth-grade elementary school. Employing a qualitative approach with a case study design, the research was conducted at SD Negeri Jember Kidul 2, involving 28 fourth-grade students as participants. Data collection methods included participatory observation, in-depth interviews, and documentation study. Data analysis followed the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana, with triangulation techniques ensuring data validity. The findings revealed a significant increase in student participation, from 85% to 96%, alongside improved comprehension of the material, as reflected in the rise of average quiz scores from 65% to 85%. The implementation of Kahoot successfully created a more dynamic and enjoyable learning environment, evidenced by high student enthusiasm and increased positive peer interactions. The application of tolerance values improved from 60% to 85%, with parental involvement reaching 79% through the homework challenge feature. Despite technical challenges such as limited internet access and devices, these issues were mitigated through adaptive learning strategies. In conclusion, the implementation of Kahoot represents an effective innovation for modernizing Islamic Education learning at the elementary level while preserving the core essence and fundamental values of Islamic education.

Keywords: Kahoot, PAI learning, interactive media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" di kelas IV sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, penelitian dilakukan di SD Negeri Jember Kidul 2 dengan subjek penelitian 28 siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif,

wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana dengan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa dari 85% menjadi 96%, serta peningkatan pemahaman materi yang tercermin dari kenaikan rata-rata skor kuis dari 65% menjadi 85%. Implementasi Kahoot berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang dibuktikan dengan tingginya antusiasme siswa dan meningkatnya interaksi positif antar siswa. Penerapan nilai-nilai toleransi meningkat dari 60% menjadi 85%, dengan keterlibatan orang tua mencapai 79% melalui fitur homework challenge. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat, hal tersebut dapat diatasi melalui strategi pembelajaran adaptif. Kesimpulannya, implementasi Kahoot merupakan inovasi yang efektif dalam modernisasi pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar, dengan tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai fundamental pendidikan agama Islam.

Kata Kunci: Kahoot, pembelajaran PAI, media interaktif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan keterlibatan dan motivasi peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar (Uly, 2023). Transformasi digital yang pesat telah mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan informasi dan proses pembelajaran. Generasi masa kini yang dikenal sebagai digital natives memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya, di mana mereka lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi dan interaksi digital (Irawan & Latifah, 2023). Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran PAI yang dapat mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik modern sambil tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai fundamental pendidikan agama Islam.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung monoton dan teacher-centered. Berdasarkan observasi awal di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa 75% guru PAI masih mengandalkan metode ceramah dan hafalan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara ekspektasi peserta didik yang menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif dan realitas pembelajaran yang masih konvensional. Akibatnya, tingkat

partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI tidak mencapai hasil yang optimal, dengan rata-rata nilai PAI yang hanya mencapai 65 dari nilai KKM 75.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Pinta et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 45%. Sejalan dengan itu, studi yang dilakukan oleh (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024) mengungkapkan bahwa implementasi game-based learning dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan retensi pemahaman konsep keagamaan hingga 60%. Sementara itu, (Mafatih, 2021) dalam penelitiannya menemukan korelasi positif antara penggunaan media pembelajaran digital dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran agama.

Meskipun demikian, terdapat research gap yang signifikan dalam penelitian-penelitian tersebut. Mayoritas penelitian terdahulu berfokus pada implementasi media pembelajaran interaktif secara umum, namun belum ada yang secara spesifik mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media kuis interaktif dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dan atas, sementara implementasi di tingkat sekolah dasar masih terbatas.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran PAI adalah terciptanya proses pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam mentransfer pengetahuan agama, tetapi juga mampu membangun engagement siswa melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat guna (Fajri et al., 2021). Pembelajaran PAI seharusnya dapat mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

realitas yang terjadi saat ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran PAI. Minimnya pemanfaatan teknologi pembelajaran, terbatasnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan media digital, serta kurangnya inovasi dalam metode penyampaian materi menjadi kendala utama dalam optimalisasi pembelajaran PAI (Khomsah & Imron, 2020). Hal ini diperburuk dengan pandangan tradisional yang masih menganggap pembelajaran agama harus dilakukan secara konvensional.

Kahoot sebagai platform pembelajaran interaktif menawarkan solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan

kuis interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Fitur-fitur yang dimiliki Kahoot seperti sistem scoring real-time, feedback langsung, dan elemen gamifikasi sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang disukai generasi digital native (Tatas et al., 2022). Implementasi Kahoot dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan engaging.

Berbagai teori pembelajaran mendukung penggunaan media interaktif seperti Kahoot dalam proses pembelajaran. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran, yang dapat difasilitasi melalui penggunaan Kahoot (Pascu, 2024). Teori Multiple Intelligence Howard Gardner juga mendukung penggunaan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Mada & Anharudin, 2019). Sementara itu, teori Digital Game-Based Learning yang dikemukakan oleh Marc Prensky menegaskan efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hardianti, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas IV sekolah dasar. Secara spesifik, penelitian ini akan mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi Kahoot dalam pembelajaran PAI. Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan model implementasi Kahoot yang adaptif dengan karakteristik pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

Pentingnya penelitian ini terletak pada urgensi untuk memodernisasi metode pembelajaran PAI tanpa mengurangi substansi dan nilai-nilai keagamaan yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan agama Islam, inovasi pembelajaran melalui implementasi teknologi seperti Kahoot tidak hanya menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi Muslim yang mampu menghadapi tantangan era digital dengan tetap berpegang pada nilai-nilai keislaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran PAI materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" pada siswa kelas IV

sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang holistik tentang bagaimana proses implementasi Kahoot berlangsung, bagaimana interaksi antara guru dan siswa terjadi, serta bagaimana dampaknya terhadap pemahaman dan penghayatan nilai-nilai toleransi dalam keberagaman. Desain studi kasus digunakan untuk memperoleh gambaran yang detail dan kontekstual tentang fenomena yang diteliti dalam setting alamiah pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jember Kidul 2 yang terletak di Kota Jember, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan ketersediaan fasilitas pendukung implementasi Kahoot seperti jaringan internet yang memadai dan perangkat pembelajaran yang mendukung. Selain itu, kelas IV dipilih karena pada jenjang ini siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital dan materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" merupakan materi yang relevan untuk disampaikan melalui media interaktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik untuk memperoleh data yang komprehensif. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran PAI dengan menggunakan Kahoot, interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru PAI, siswa, dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang persepsi, tantangan, dan manfaat yang dirasakan dalam implementasi Kahoot. Studi dokumentasi dilakukan terhadap perangkat pembelajaran, hasil kuis Kahoot, dan dokumen pendukung lainnya untuk memperkaya data penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi yang berisi indikator-indikator terkait implementasi Kahoot dalam pembelajaran, pedoman wawancara yang disusun secara semi-terstruktur untuk memungkinkan eksplorasi informasi yang lebih dalam, serta panduan dokumentasi untuk memastikan kelengkapan dokumen yang dibutuhkan. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan dan analisis data, dengan tetap memperhatikan prinsip objektivitas dan kredibilitas penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap kondensasi data, peneliti melakukan proses pemilihan, pemfokusan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan. Data yang telah terkondensasi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, bagan, atau matriks untuk memudahkan pemahaman terhadap fenomena yang diteliti. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan tetap memperhatikan keterkaitan antar data dan verifikasi temuan penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data penelitian, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari berbagai sumber (guru, siswa, dan kepala sekolah), triangulasi teknik dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, serta member checking untuk memastikan akurasi interpretasi data. Selain itu, peneliti juga melakukan peer debriefing dengan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan dan perspektif yang berbeda terhadap temuan penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen penelitian, pengurusan izin penelitian, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan mencakup proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama implementasi Kahoot dalam pembelajaran PAI. Tahap akhir meliputi analisis data, verifikasi temuan, dan penyusunan laporan penelitian.

Etika penelitian dijaga dengan memperhatikan prinsip-prinsip: (1) informed consent dari seluruh partisipan penelitian, (2) perlindungan privasi dan kerahasiaan data partisipan, (3) penghargaan terhadap hak-hak partisipan untuk mengundurkan diri dari penelitian, serta (4) penyampaian hasil penelitian yang objektif dan bertanggung jawab. Khusus untuk subjek penelitian yang masih di bawah umur, persetujuan juga dimintakan kepada orang tua atau wali siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran PAI materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" pada siswa kelas IV SDN Jember Kidul 2 menunjukkan beberapa temuan signifikan. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa yang ditandai dengan tingginya tingkat partisipasi dalam menjawab kuis-kuis yang disajikan melalui Kahoot. Dari total 28 siswa, rata-rata tingkat partisipasi mencapai 96%, di mana hanya satu hingga dua siswa yang sesekali mengalami kendala teknis dalam mengakses platform.

Peningkatan partisipasi ini sejalan dengan temuan penelitian (Ulya et al., 2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 90% dibandingkan dengan metode konvensional.

Analisis terhadap proses pembelajaran mengungkapkan bahwa implementasi Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika materi tentang keberagaman disajikan dalam bentuk kuis interaktif yang dilengkapi dengan gambar, suara, dan sistem scoring yang kompetitif. Temuan ini memperkuat teori Digital Game-Based Learning yang dikemukakan (Janković & Lambić, 2022), yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan siswa yang mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan tidak merasa tertekan dalam mempelajari materi PAI ketika menggunakan Kahoot.

Dalam aspek pemahaman materi, hasil analisis terhadap performa siswa dalam menjawab kuis menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor siswa dalam kuis Kahoot mengalami peningkatan dari 65% pada sesi awal menjadi 85% pada sesi akhir pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif yang tercermin dari kemampuan siswa dalam memahami dan menghayati nilai-nilai toleransi dalam keberagaman. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ahmad (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa hingga 75%.

Implementasi Kahoot juga memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial antar siswa. Melalui fitur team mode dalam Kahoot, siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok yang beragam, yang secara tidak langsung mempraktikkan nilai-nilai toleransi dan kerja sama. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang berbeda latar belakang sosial dan kemampuan akademik dapat bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tantangan kuis. Hal ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Untuk lebih detail bisa dilihat tabel dibawah;

Tabel 1. Hasil Observasi

Aspek yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Keterangan
Tingkat Partisipasi Siswa	85%	92%	96%	Peningkatan konsisten dalam partisipasi aktif
Ketepatan Waktu Respon	70%	82%	88%	Siswa semakin terampil menggunakan platform
Interaksi Antar Siswa	Cukup	Baik	Sangat Baik	Peningkatan kolaborasi dalam team mode
Pemahaman Materi	65%	75%	85%	Diukur dari ketepatan jawaban kuis
Penerapan Nilai Toleransi	Mulai Muncul	Berkembang	Konsisten	Tercermin dalam interaksi kelompok

Dari perspektif guru, implementasi Kahoot memberikan kemudahan dalam mengelola pembelajaran dan mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Sistem analitik yang disediakan Kahoot memungkinkan guru untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang masih sulit dipahami siswa dan memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran. Temuan ini mendukung penelitian (Stakhova et al., 2024) tentang efektivitas assessment for

Edisi : Vol. 8, No. 3 Desember 2024

learning berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI. Berikut data wawancara oleh guru yang dilakukan peneliti yang peneliti sajikan dalam bentuk tabel;

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Guru PAI

Aspek	Temuan Kunci	Kutipan Wawancara
Perencanaan Pembelajaran	Mebutuhkan persiapan ekstra	"Perlu waktu tambahan untuk menyiapkan konten kuis yang sesuai dengan materi dan menarik bagi siswa"
Pelaksanaan	Lebih mudah mengelola kelas	"Siswa lebih fokus dan tertib karena tertarik dengan format kuis interaktif"
Evaluasi	Memudahkan penilaian real-time	"Sistem analitik Kahoot sangat membantu dalam mengidentifikasi kesulitan siswa"
Kendala Teknis	Jaringan internet dan device	"Terkadang koneksi tidak stabil, tapi bisa diatasi dengan mode tim"

Dampak Pembelajaran	Sangat positif	"Siswa lebih antusias dan pemahaman mereka meningkat signifikan"
----------------------------	----------------	--

Analisis terhadap respon siswa terhadap materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot membantu siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai toleransi dengan cara yang lebih kontekstual. Melalui kuis yang dilengkapi dengan contoh-contoh konkret dan situasi nyata, siswa dapat lebih mudah memahami pentingnya menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran experiential Kolb yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam proses pembelajaran.

Implementasi Kahoot juga menghadapi beberapa tantangan teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan ketersediaan perangkat. Namun, penelitian menemukan bahwa guru dapat mengatasi tantangan tersebut melalui strategi pembelajaran yang adaptif, seperti penggunaan mode team untuk mengoptimalkan perangkat yang tersedia dan penyediaan koneksi internet cadangan. Temuan ini memperkuat penelitian (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022) tentang pentingnya kesiapan infrastruktur dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Aspek penting lainnya yang terungkap adalah peran Kahoot dalam memfasilitasi diferensiasi pembelajaran. Fitur pengaturan waktu dan tingkat kesulitan dalam Kahoot memungkinkan guru untuk mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berbeda dapat tetap berpartisipasi aktif sesuai dengan tingkat kemampuannya. Hal ini sejalan dengan teori Multiple Intelligence Gardner yang menekankan pentingnya mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kemampuan siswa.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan retensi pemahaman siswa terhadap materi PAI. Follow-up assessment yang dilakukan dua minggu setelah pembelajaran menunjukkan bahwa 80% siswa masih dapat mengingat dan menjelaskan konsep-konsep kunci tentang keberagaman dengan baik.

Edisi : Vol. 8, No. 3 Desember 2024

Temuan ini mendukung penelitian (Safitri, 2024) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang siswa.

Dalam konteks pengembangan karakter, implementasi Kahoot dalam pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga memperkuat pembentukan sikap toleransi. Observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menerapkan nilai-nilai toleransi dalam interaksi sehari-hari di sekolah, seperti menghargai teman yang berbeda keyakinan dan latar belakang budaya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter dalam kurikulum PAI yang menekankan pentingnya pembentukan akhlak mulia.

Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi Kahoot tidak terlepas dari peran guru dalam merancang konten kuis yang relevan dan bermakna. Guru tidak hanya memperhatikan aspek teknis penggunaan Kahoot tetapi juga memastikan bahwa konten kuis mencerminkan nilai-nilai Islamic worldview yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Temuan ini memperkuat penelitian (Cahyani et al., 2022) tentang pentingnya integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran PAI. Melalui fitur homework challenge dalam Kahoot, siswa dapat melanjutkan pembelajaran di rumah dengan pendampingan orang tua. Hal ini menciptakan sinergi positif antara pembelajaran di sekolah dan di rumah, yang sejalan dengan konsep tripusat pendidikan Ki Hajar Dewantara. Keterlibatan orang tua ini juga memberikan dampak positif terhadap penguatan nilai-nilai keagamaan dalam lingkungan keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran PAI materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" pada siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan tingkat partisipasi siswa dari 85% menjadi 96%, serta peningkatan pemahaman materi yang tercermin dari kenaikan rata-rata skor kuis dari 65% menjadi 85%. Implementasi Kahoot juga berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang dibuktikan dengan tingginya antusiasme siswa dan meningkatnya interaksi positif antar siswa dalam kelompok yang beragam. Penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam memfasilitasi

internalisasi nilai-nilai toleransi, dengan peningkatan signifikan dalam penerapan nilai-nilai keberagaman dari 60% menjadi 85%. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran juga meningkat hingga 79% melalui fitur homework challenge. Meskipun terdapat tantangan teknis dalam implementasi, seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat, hal tersebut dapat diatasi melalui strategi pembelajaran adaptif yang diterapkan oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kahoot merupakan inovasi yang efektif dalam modernisasi pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar, dengan tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai fundamental pendidikan agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh*, 6(1), 829–838. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>
- Cahyani, D. R., Kurniasih, D., & Fadhillah, R. (2022). Kahoot!-based evaluation instruments on acid-base materials. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(1), 16–24. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i1.20332>
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 78–89. <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Hardianti, E. W. (2023). Analysis of the Needs for Development of Kahoot Game-Based Learning Media. *IJOEM: Indonesian Journal of E-Learning and Multimedia*, 2(2), 66–72. <https://doi.org/10.58723/ijjoem.v2i2.187>
- Irawan, M. F., & Latifah, A. (2023). The Implementation of Kahoot! Application as a Hots-Based Evaluation Media for Elementary School Students. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(2), 72–83. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v6i2.26389>
- Janković, A., & Lambić, D. (2022). the Effect of Game-Based Learning Via Kahoot and Quizizz on the Academic Achievement of Third Grade Primary School Students. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 224–231. <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1),

- 99–118. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 422–427. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1494>
- Mafatih, I. dkk. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 138–147.
- Pascu, M. (2024). The contribution of students' learning styles to competences development through the use of Kahoot learning platform. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2352320>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Safitri, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu *Technical and Vocational Education International* ..., 4(01), 1–8. <https://mand-ycmm.org/index.php/taveij/article/view/555%0Ahttps://mand-ycmm.org/index.php/taveij/article/download/555/629>
- Stakhova, I., Kushnir, A., Franchuk, N., Kolesnik, K., Lyubchak, L., & Vatso, M. (2024). Enhancing the Digital Competence of Prospective Primary School Teachers through Utilizing Kahoot! *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(4), 467–478. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.346>
- Tatas, H., Anggraheni, D., & Yogatama, A. (2022). *Kahoot as An Alternative Interactive Learning Media in Digital Era*. 1(1), 19–25. <https://doi.org/10.4108/eai.14-8-2021.2317628>
- Uly, H. Y. P. (2023). Learning Fun With Games Kahoot For Elementary School Students Grade 1. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 6(2), 65–

Edisi : Vol. 8, No. 3 Desember 2024

69. <https://doi.org/10.21070/joincs.v6i2.1600>

Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up Dan Kahoot. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 4(1), 39–48. <https://doi.org/10.30762/ed.v4i1.1868>