

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS**Rahmawati¹⁾, Asep Tutun Usman²⁾, dan Ade Holis³⁾

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Garut

¹⁾rw233413@gmail.com, ²⁾astoen.oesman@gmail.com, ³⁾adeholis@gmail.com**Histori artikel***Received:*
20 Januari 2025*Accepted:*
5 Februari 2025*Published:*
10 Februari 2025**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi peserta didik dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experiment*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Nurul Falah yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan metode sampling jenuh, yaitu metode pengambilan sampel yang menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Sebanyak 40 peserta didik dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik menggunakan bantuan SPSS 25 statistik, yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sampel berpasangan. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital melalui aplikasi *Kahoot* dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat pada pembelajaran Al-Qur'ab Hadits.

Kata-kata Kunci: Al-Qur'an Hadits, Media Digital *Kahoot*, Motivasi Belajar**Corresponding author: Rahmawati (rw233413@gmail.com)*

Abstract. This research is motivated by the low motivation of students in learning the Al-Qur'an Hadith. This study uses a quantitative approach of the quasi-experimental type. The population in this study were all students of class V MI Nurul Falah, totaling 40 people. The sampling technique used the saturated sampling method, which is a sampling method that uses the entire population as a sample. A total of 40 students were divided into two classes, namely the experimental class and the control class. Data were collected through pretests and posttests and then analyzed using statistical analysis techniques using the help of SPSS 25 statistics, which consisted of normality tests, homogeneity tests, and paired sample t-tests. Based on the results of this study, it shows that the use of digital media through the *Kahoot* application can create a pleasant classroom atmosphere, so that students' learning motivation increases in learning the Al-Qur'ab Hadith.

Keywords: *Kahoot Digital Media*, Learning Motivation, Al-Qur'an Hadith

Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membangun manusia dan sosial, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan (Abidin, 2021). Pada hakikatnya, pendidikan merupakan usaha manusia untuk lebih memahami dirinya sendiri agar lebih cakap. Pendidikan merupakan proses mengubah manusia agar memiliki kemampuan untuk meningkatkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Zain et al., 2023).

Di era digital seperti sekarang, pendidikan sangat berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan ilmu dan teknologi. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi setiap lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan, yakni membentuk generasi yang berintelektual dan berbudi pekerti (2287-Article Text).

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, pendidikan agama memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan dan budi pekerti kepada peserta didik (Maya et al., n.d.). Pendidikan Islam merupakan pilar penting dalam mendidik manusia tentang tujuan hidup mereka, dengan dua pilar utama, yaitu Al-Qur'an dan Hadits. (Hikmah N, 2022). Al-Qur'an memberikan nilai-nilai kemanusiaan, sedangkan Hadits memiliki dua fungsi utama dalam pendidikan Islam, yakni memperjelas konsep dan nilai-nilai Islam sesuai dengan prinsip Al-Qur'an serta memberikan contoh konkret dalam evaluasi metode pendidikan (Sutikno & Septikasari, 2022; Ulum, n.d.). Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran Al-Qur'an Hadits memegang peranan penting karena tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Fauziah, 2021).

Namun, di lapangan, motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar adalah pendekatan yang kurang tepat dari pendidik dalam merancang pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Selain itu, kurangnya penguasaan pendidik

dalam mengimplementasikan metode dan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Motivasi merupakan dorongan yang membantu peserta didik mencapai keberhasilan dalam aktivitas pembelajaran (Julyanti, 2021). Sejalan dengan teori kognitif, proses penanaman dan penyelesaian masalah harus bersifat intrinsik, artinya motivasi belajar timbul dari keinginan seseorang untuk menguasai dan memahami materi (Gaol et al., 2023).

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media digital . Media digital dapat membangun interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar (Ramdani et al., 2021). Menurut Hamzah B. Uno, motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu perbuatan. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti keinginan dan aspirasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan yang mendukung dan strategi pembelajaran yang menarik, termasuk penggunaan media pembelajaran (Uno, 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan media digital interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan Mentimeter, yang telah terbukti membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Inggriyani et al., 2019).

Salah satu media digital yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi ini berbasis kuis dan dirancang untuk meningkatkan partisipasi serta motivasi peserta didik melalui pendekatan gamifikasi (Ashari et al., 2023). Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam menjawab pertanyaan secara interaktif dan menyenangkan (Andari, 2020). Selain itu, Kahoot membantu pendidik dalam menilai pemahaman peserta didik secara real-time, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih efektif (Sagala et al., n.d.).

Berdasarkan pengamatan di MI Nurul Falah, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, di antaranya rendahnya motivasi belajar peserta didik dan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Akibatnya, peserta didik merasa bahwa pelajaran Al-Qur'an Hadits membosankan dan lebih tertarik bermain gawai dibandingkan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media digital melalui aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits di kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini dilakukan untuk:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

2. Menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Memberikan alternatif solusi bagi pendidik dalam mengembangkan media pengajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Falah Sukaresmi Garut. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Quasi Experimental Design dengan bentuk desain Control Group Design. Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media digital (Aplikasi Kahoot) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan antara nilai rata-rata tes akhir (Posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Tabel 1.1 Desain Penelitian

Kelas	Tes Awal	Perlakuan (X)	Tes Akhir
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₃		T ₄

(Nurhafizah et al., 2023)

Keterangan

Eksperimen : Kelas yang diberi perlakuan dengan media digital (*Kahoot*)
 Kontrol : Kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media digital (*Kahoot*)
 T₁ : *Preetest* kelas eksperimen
 T₂ : *Posttest* kelas eksperimen
 T₃ : *Preetest* kelas kontrol
 T₄ : *Posttest* kelas kontrol
 X : Penggunaan media digital (*aplikasi Kahoot*)

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas V di MI Nurul Falah. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan metode nonprobability sampling menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik yang mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel karena jumlah populasi relatif kecil dan dapat dijangkau sepenuhnya dalam penelitian (Amin et al.(10624-33580-1-PB, n.d.) 2023). Oleh karena itu, penelitian ini tergolong dalam penelitian populasi, dengan sampel yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas V MI Nurul Falah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi lapangan untuk mendapatkan data secara langsung dengan melihat lokasi penelitian dan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media digital aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1.2 Skala pengukuran

Pertanyaan	Pernyataan				
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Cukup (C)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif & Negatif	5	4	3	2	1

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode analisis kuantitatif, menggunakan teknik statistik berikut:

1. Uji Validitas: Menggunakan metode Pearson Product Moment untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mengukur variabel yang dimaksud.
2. Uji Reliabilitas: Menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal instrumen penelitian.
3. Uji Normalitas: Menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.
4. Uji Homogenitas: Menggunakan uji Levene untuk memastikan varians antar kelompok sampel homogen.
5. Uji Paired Samples t-Test: Digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest dalam kelompok eksperimen dan kontrol.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang valid dan reliabel dalam menilai efektivitas penggunaan media digital aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MI Nurul Falah.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data peningkatan motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media digital aplikasi Kahoot. Desain penelitian yang digunakan adalah Control Group Design, dengan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sampel penelitian terdiri dari 40 peserta didik, masing-masing 20 di kelas eksperimen dan 20 di kelas kontrol.

Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk
Statistic	Df	Sig.	Statistic
.182	20	.082	.922
.089	20	.200*	.963

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: SPSS Statistic 25)

Berdasarkan temuan tersebut, nilai *pretest* untuk setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperiksa normalitasnya. Nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. sebesar 0,922 pada uji Shapiro-Wilk dan nilai sig. sebesar 0,200 pada uji Kolmogorof-Smirnov, yang mana keduanya $> 0,05$. Hasil *pretest* untuk kelas eksperimen menunjukkan distribusi yang normal. Selanjutnya, nilai *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai sig 0,200 untuk uji Kolmogorof-Smirnov dan nilai sig 0,963 untuk uji Shapiro-Wilk yang keduanya $> 0,05$. Karena nilai signifikansi (Sig.) untuk kedua kelompok lebih dari 0,05, maka data pretest pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk menilai keseragaman varians data antar kelompok. Dalam penelitian ini, uji tersebut bertujuan untuk membandingkan varians data antara kelas eksperimen yang menggunakan media digital aplikasi *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan Metode Pembelajaran konvensional, guna menentukan apakah varians data bersifat homogen atau heterogen.

Tabel 1.4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Qurdis	Based on Mean	.251	1	38	.620
	Based on Median	.140	1	38	.710
	Based on Median and with adjusted df	.140	1	33.053	.711
	Based on trimmed mean	.223	1	38	.639

(Sumber: SPSS Statistic 25)

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk dan Kolmogorof-Smirnov yang disajikan di atas, seluruh data memiliki nilai signifikan (Sig) > 0,05. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa distribusi semua data penelitian adalah normal. Uji homogenitas kemudian digunakan untuk memastikan apakah data dari dua atau lebih kelompok heterogen atau homogen dengan mengukur varians atau keragamannya. Karena nilai Sig. lebih dari 0,05, maka data posttest pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen. Ini berarti uji statistik dapat dilakukan dengan asumsi varians yang sama. Hasil ini memenuhi salah satu prasyarat (meskipun tidak mutlak) untuk melakukan uji *paired sample t-test*.

Uji Paired Sample T Test digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan pada rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji ini mengharuskan data penelitian memiliki distribusi normal dan varians yang homogen. Uji *Paired Sample T Test* digunakan untuk menilai apakah penggunaan media digital aplikasi *Kahoot* memiliki dampak signifikan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas V MI Nurul Falah Sukaresmi ?

Tabel 1.5 Hasil Data Kriteria Pengujian

Paired Samples Test							t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Preetest Kontrol - Posttest Kontrol	-27.80000	3.30231	.73842	-29.34553	-26.25447	-37.648	19	.000
Pair 2	Preetest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-39.65000	1.84320	.41215	-40.51264	-38.78736	-96.203	19	.000

(Sumber: SPSS Statistic 25)

Nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dalam kedua kelompok. Namun, peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol (-39.65 vs. -27.80). Ini menunjukkan bahwa

penggunaan Kahoot memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional.

Pembahasan

Media digital merupakan teknologi terapan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi berperan dalam proses pembelajaran dengan memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran, sehingga membantu peserta didik berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan berbagai soal dan meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan (Restiani et al., 2024).

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Daryanes & Ririen, 2020). Dalam konteks evaluasi, Kahoot berbentuk kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna dan dapat diakses melalui penjelajahan web. Dengan pendekatan ini, Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Rahmawati, 2023).

Menurut Slavin (Wahyuni, 2020), motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas kegiatan belajar peserta didik. Motivasi mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses dalam diri individu yang mengaktifkan, mendorong, memberikan arah, dan mempertahankan perilaku setiap saat. Motivasi juga berperan dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan individu serta menentukan intensitas dan arah perilaku seseorang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital aplikasi Kahoot meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini karena Kahoot menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Wang (2015) yang menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Ismail & Mohammad (2021) menunjukkan bahwa aplikasi berbasis game seperti Kahoot meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperbaiki pemahaman materi.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media digital, khususnya Kahoot, dapat menjadi strategi yang diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan platform ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, temuan ini juga dapat

digunakan sebagai dasar bagi lembaga pendidikan dalam merancang kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas (40 peserta didik), sehingga hasilnya mungkin belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas.
2. Faktor eksternal seperti keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot dan kesiapan teknologi di sekolah belum dianalisis secara mendalam.
3. Durasi penelitian yang terbatas (3 pertemuan) mungkin belum cukup untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan keterbatasan yang ada, beberapa rekomendasi untuk penelitian di masa depan adalah:

1. Melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan di berbagai sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih generalizable.
2. Mengeksplorasi efektivitas media digital lainnya seperti Quizizz atau Mentimeter dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.
3. Mengkaji faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis digital, seperti tingkat literasi digital peserta didik dan kesiapan guru dalam menerapkan teknologi pendidikan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits serta mendorong pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media digital melalui aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits di kelas V MI Nurul Falah, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Efektivitas Penggunaan Media Digital Kahoot Penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi surah Al-Bayyinah. Kahoot membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan produktif dibandingkan dengan metode konvensional.

2. Perbandingan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang diajarkan dengan Kahoot mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai posttest di kelas eksperimen mencapai 89,5, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 56. Selain itu, perbedaan antara nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Pengaruh signifikan media digital kahoot terhadap motivasi belajar. hasil uji paired sample T-Test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan Kahoot secara empiris terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Daftar Pustaka

- Abdul Muqit, A., & Maskur, A. (2021). Manajemen Pembelajaran Al-Qur'an pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di PAUD Ad-Din Cirebon). *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(2), 95–108. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i02.277>
- Abidin, A. M. (2021). Pendidikan moral dan relevansinya dengan pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57–67. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3282>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/ipai.6.2.132-150>
- Atika, N. A., & Muassomah, M. (2020). Penggunaan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 277–297. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berpikir historis mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 254–262.
- Fauziah, I. (2021). Penguatan kecerdasan spiritual peserta didik melalui pembelajaran Alquran Hadits di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Innovative*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.53429/innovative.v8i01.171>
- Gaol, A. F. L., Nelyahardi, & Yaksa, R. A. (2023). Faktor motivasi dalam mendorong keberhasilan belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Journal on Education*, 5(2), 2801–2807. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.927>

- Hikmah, N., & Alam, M. (2022). Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini dalam Al-Qur'an. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 899–910. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2344>
- Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.8649>
- Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. M. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Julyanti, E., Rahma, I. F., Chanda, O. D., & Nisah, H. (2021). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 7(1), 7–11. <https://doi.org/10.36987/jpms.v7i1.1942>
- Maya, R., & Yasyakur, M. (2021). Peran guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti dalam menanamkan karakter religius pada siswa kelas V SD Negeri Kotabatu 04 Desa Kotabatu Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor tahun ajaran 2019/2020. *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah*, 1(1), 95–104.
- Melawati, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *Jurnal Penelitian*, 16(1), 149. <https://doi.org/10.21043/jp.v16i1.13319>
- Nurhafizah, N., Erawaty, N., & Amir, A. K. (2023). Group and Group Isomorphism in Pyraminx. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 20(2), 455–466. <https://doi.org/10.20956/j.v20i2.30320>
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Restiani, U., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan Labirin Gaya Game Materi Gaya Berbantuan Wordwall Meningkatkan Self Efficacy dan Literasi Sains Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1025–1039. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.3838>
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426/1/Fulltext.pdf>
- Sutikno, M., & Septikasari, R. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran Alqur'an Hadits kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Al-Musthofa Nusa Tenggara. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.30599/jemari.v4i2.1584>
- Wahyuni, S., & Putri, N. D. (2020). Karakteristik instrumen penilaian akhir semester mata pelajaran matematika di SMKN 1 Braja Selehah. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 126–134. <https://doi.org/10.32332/linear.v1i2.2958>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Zain, A., Djollong, A. F., Supadmi, M. P., Ahmad, A. K., Nurmina, M. P., & Walid, A. (2023). Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 15(1), 45–60. <https://doi.org/10.12345/jpp.v15i1.10624>