

PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTS)

Amelia Salsabila *¹
Ahmad Najahi Majid ²
Siti Qomariyah ³
Septiana Laelatul Hikmah ⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Jawa Tengah, Indonesia
*e-mail: ameliasalsabila102@gmail.com¹, ahmadnajahi04@gmail.com ², sitiq8799@gmail.com³,
septiana3445@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan pedagogis dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah (MTs), di mana dominasi metode ceramah konvensional sering kali mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sebagai mata pelajaran yang sarat akan materi naratif dan kronologis, SKI memerlukan inovasi media yang mampu menjembatani kompleksitas sejarah dengan karakteristik siswa generasi *digital native*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan dan efektivitas aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode analisis deskriptif yang disintesis dari berbagai hasil eksperimen dan pengembangan (R&D), penelitian ini mengeksplorasi bagaimana fitur interaktif Kahoot seperti sistem poin, musik latar yang memicu adrenalin, dan papan peringkat mampu menciptakan atmosfer kelas yang dinamis. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar hingga 34,6% dibandingkan metode konvensional. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi gamifikasi dapat mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran sejarah dari sekadar hafalan menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: Kahoot!, Gamifikasi, SKI, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

Abstract

This research is motivated by pedagogical challenges in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at Islamic Junior High Schools (MTs), where the dominance of conventional lecture methods often results in low student engagement and motivation. As a subject rich in narrative and chronological content, SKI requires media innovation capable of bridging historical complexity with the characteristics of digital-native students. This study aims to analyze the utilization and effectiveness of the Kahoot! application as a gamification-based learning medium to enhance active participation and student learning outcomes. Using a descriptive analysis method synthesized from various experimental and Research and Development (R&D) results, this study explores how Kahoot's interactive features such as the points system, adrenaline-pumping background music, and leaderboards create a dynamic classroom atmosphere. The findings indicate that the use of Kahoot significantly increases students' intrinsic motivation, resulting in a learning outcome improvement of up to 34.6% compared to conventional methods. The conclusion of this study reinforces that the integration of gamification technology can transform students' perceptions of history lessons from mere memorization into interactive and meaningful learning experiences.

Keywords: Kahoot!, Gamification, SKI, Learning Motivation, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) memikul tanggung jawab besar dalam mentransfer nilai-nilai luhur peradaban melalui mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa SKI sering kali menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena sifat materinya yang sangat

naratif, padat akan angka tahun, nama-nama tokoh, dan kronologi peristiwa yang kompleks¹. Pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah satu arah (teacher-centered) menyebabkan siswa terjebak dalam rutinitas menghafal tanpa memahami esensi atau *ibrah* dari peristiwa sejarah tersebut. Kondisi ini menciptakan jarak psikologis antara siswa dengan materi yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran terasa menjemukan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Kesenjangan antara kompleksitas muatan kurikulum SKI dengan karakteristik siswa generasi *digital native* menjadi tantangan pedagogis yang mendesak untuk segera diselesaikan. Siswa MTs saat ini tumbuh dalam ekosistem teknologi yang serba cepat dan interaktif, sehingga stimulasi kognitif yang bersifat statis seperti buku teks atau ceramah panjang seringkali gagal mempertahankan fokus mereka dalam durasi yang lama. Rendahnya keterlibatan siswa di dalam kelas bukan semata-mata karena materi sejarah yang sulit, melainkan karena ketiadaan media perantara yang mampu mengemas sejarah tersebut secara dinamis. Jika tidak ada inovasi dalam metodologi penyampaian, dikhawatirkan pemahaman siswa terhadap akar budaya dan kejayaan Islam akan terus menurun, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar secara keseluruhan.

Sebagai solusi atas problematika tersebut, muncul kebutuhan untuk mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pendidikan melalui konsep gamifikasi, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot!. Kahoot! merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menawarkan pengalaman belajar sambil bermain melalui fitur visual yang atraktif, musik latar yang memicu adrenalin, dan sistem papan peringkat (*leaderboard*)². Integrasi Kahoot! dalam kelas SKI memungkinkan guru untuk mengubah narasi sejarah yang kaku menjadi tantangan kognitif yang menyenangkan. Melalui gawai atau komputer, siswa diajak untuk berkompetisi secara sehat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sejarah, yang secara tidak langsung memaksa mereka untuk lebih teliti menyimak penjelasan guru agar dapat memenangkan permainan tersebut.

Urgensi pemanfaatan Kahoot! di tingkat MTs juga berkaitan erat dengan teori motivasi dalam psikologi pendidikan, di mana pengakuan sosial dan umpan balik cepat menjadi kunci penggerak semangat belajar siswa remaja. Dalam sesi kuis Kahoot!, siswa langsung mendapatkan skor dan peringkat segera setelah menjawab soal, yang memberikan kepuasan emosional tersendiri bagi mereka³. Pergeseran peran siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif ini diharapkan mampu merombak paradigma lama bahwa SKI adalah pelajaran "mengantuk". Dengan menghidupkan suasana kelas, diharapkan retensi ingatan siswa terhadap fakta sejarah menjadi lebih kuat dan bermakna. Artikel ini akan mengupas tuntas mengenai strategi implementasi, analisis efektivitas, hingga kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran inovatif di Madrasah Tsanawiyah.

TINJAUAN PUSTAKA

Secara teoretis, gamifikasi diartikan sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam ranah pendidikan, gamifikasi bekerja dengan cara menyentuh aspek psikologis siswa melalui sistem *reward* (poin) dan kompetisi. Kahoot! sebagai instrumen gamifikasi digital menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang rendah tekanan namun tinggi keterlibatan kognitif.

¹ Ayu Ristin Nur Saputri, *Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game-Based Learning*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2023), hlm. 12.

² Evalia Nasidah, dkk, "Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *JUPERAN*, Vol. 3 No. 2 (2024), hlm. 530.

³ Ryan Dellos, "Kahoot! A digital game resource for learning", *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Vol. 12 No. 4 (2015), hlm. 50.

Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung⁴. Ketika siswa menjawab soal di Kahoot!, mereka sedang melakukan proses *retrieval* atau pemanggilan kembali informasi yang telah tersimpan di otak, yang merupakan salah satu metode belajar paling efektif untuk ingatan jangka panjang.

Fitur umpan balik instan (*immediate feedback*) yang dimiliki oleh Kahoot! merupakan keunggulan kompetitif yang tidak dimiliki oleh evaluasi konvensional berbasis kertas. Dalam pembelajaran SKI, kesalahan dalam mengingat detail sejarah seperti nama khalifah atau lokasi perang sering terjadi. Dengan Kahoot!, siswa langsung mengetahui jawaban yang benar saat itu juga, sehingga miskonsepsi tidak terbawa hingga keluar kelas. Umpan balik yang cepat ini memungkinkan terjadinya proses *self-correction* yang mempercepat asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif siswa. Selain itu, guru dapat melihat data statistik hasil kuis secara *real-time* untuk mengetahui bagian materi mana yang masih sulit dipahami oleh mayoritas siswa, sehingga tindakan perbaikan (*remedial teaching*) dapat segera dilakukan⁵.

Selain aspek kognitif, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah memberikan keunggulan pada aspek visualisasi multimodal. Materi SKI yang sering kali bersifat abstrak dapat didukung dengan penyisipan gambar artefak, peta ekspansi dinasti, atau video pendek tokoh-tokoh Islam di dalam soal Kahoot!. Visualisasi ini sangat penting bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori, karena mereka dapat membangun gambaran mental yang lebih jelas tentang peristiwa masa lampau. Sejarah tidak lagi hanya berupa deretan teks hitam di atas putih, melainkan menjadi narasi yang hidup dan kaya akan detail visual. Hal ini mendukung teori *Dual Coding* dari Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kode verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah diproses dan diingat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadhan et al. (2025) menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot! dalam pembelajaran SKI tidak hanya terbatas pada peningkatan nilai kognitif, tetapi juga pada peningkatan efikasi diri siswa. Siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi karena format kuis yang menyenangkan mengurangi kecemasan akademik (test anxiety). Di tingkat Madrasah Tsanawiyah, di mana fase remaja sedang mencari identitas dan pengakuan rekan sebaya, fitur *leaderboard* memberikan stimulasi sosial yang positif. Dengan demikian, Kahoot! berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan psikologis remaja dengan tujuan instruksional kurikulum SKI, menciptakan ekosistem belajar yang seimbang antara kesenangan (*fun*) dan substansi akademik.

METODOLOGI PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dikombinasikan dengan analisis data sekunder dari hasil penelitian eksperimen yang relevan. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data dari berbagai jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang membahas tentang pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran di Madrasah, khususnya pada mata pelajaran SKI. Peneliti menyeleksi literatur yang memiliki validitas tinggi dan diterbitkan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir untuk memastikan relevansi data dengan konteks pendidikan digital masa kini. Proses pencarian literatur difokuskan pada kata kunci seperti "Gamifikasi Kahoot!", "Hasil Belajar SKI", dan "Motivasi Belajar di MTs".

⁴ Abdul Malik, dkk, "Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran SKI", *Epistemic*, Vol. 4 No. 2 (2025), hlm. 310.

⁵ Arief Firmansyah Ramadhan, dkk, "Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SKI", *Islamic Learning Horizons*, Vol. 4 No. 1 (2025), hlm. 5.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan komparatif untuk melihat pola efektivitas penggunaan media. Peneliti membandingkan temuan-temuan dari berbagai studi kasus, termasuk data kuantitatif berupa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Salah satu referensi utama yang dianalisis adalah data efektivitas peningkatan hasil belajar sebesar 34,6% yang ditemukan dalam studi pengembangan media kuis interaktif di lingkungan madrasah⁶. Selain itu, peneliti juga menelaah lembar observasi aktivitas siswa dari berbagai sumber untuk mendapatkan gambaran kualitatif mengenai perubahan perilaku belajar siswa selama implementasi Kahoot!.

Kerangka analisis dalam penelitian ini mengikuti alur pengembangan media ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai landasan untuk mengevaluasi sejauh mana media Kahoot! telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang baik. Peneliti menganalisis tahap persiapan kuis, kualitas konten sejarah yang dimasukkan, hingga respon siswa saat sesi kuis berlangsung. Dengan menggabungkan data kuantitatif (angka hasil belajar) dan data kualitatif (respon dan observasi), penelitian ini bertujuan untuk memberikan kesimpulan yang holistik mengenai urgensi dan efektivitas aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di jenjang Madrasah Tsanawiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Transformasi Dinamika dan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah

Implementasi media Kahoot! dalam mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah telah membawa perubahan radikal pada dinamika interaksi di ruang kelas. Berdasarkan analisis terhadap berbagai studi kasus, kelas yang menerapkan Kahoot! menunjukkan tingkat partisipasi yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas dengan metode ceramah konvensional. Siswa yang awalnya pasif dan cenderung mengantuk saat mendengarkan sejarah dinasti Islam berubah menjadi sangat antusias ketika sesi kuis dimulai. Musik latar Kahoot! yang ikonik menciptakan suasana "tegang yang menyenangkan", yang memicu siswa untuk fokus sepenuhnya pada layar proyektor. Fenomena ini membuktikan bahwa elemen permainan mampu mengubah persepsi siswa terhadap SKI, dari beban hafalan menjadi sebuah tantangan intelektual yang memacu semangat kompetisi sehat.

Secara naratif, peningkatan motivasi ini dipicu oleh adanya sistem *reward* instan dan papan peringkat yang menampilkan skor secara langsung. Siswa merasa tertantang untuk menjawab dengan cepat dan tepat agar nama mereka muncul di deretan lima besar (*podium*). Pengakuan sosial ini sangat berarti bagi siswa usia MTs yang sedang berada pada fase perkembangan remaja, di mana prestasi di depan teman sebaya menjadi faktor pendorong utama dalam bertindak. Tidak jarang ditemukan siswa yang secara sukarela mempelajari materi terlebih dahulu di rumah agar bisa memenangkan kuis pada hari berikutnya. Dengan demikian, Kahoot! berhasil membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar tanpa harus dipaksa oleh guru, yang merupakan tujuan tertinggi dari setiap inovasi pendidikan.

Selain motivasi individu, pemanfaatan Kahoot! juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi di dalam kelas. Dalam kondisi di mana perangkat gawai terbatas, guru sering menerapkan sistem kerja kelompok, di mana siswa harus berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk menentukan jawaban yang benar dalam waktu singkat. Diskusi spontan ini sangat efektif untuk memperdalam pemahaman karena terjadi proses tutor sebaya secara alami. Siswa yang

⁶ Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 (2020), hlm. 8.

lebih paham akan menjelaskan kepada temannya, menciptakan ekosistem belajar yang kooperatif. Perubahan suasana kelas dari "monolog guru" menjadi "dialog interaktif" ini merupakan bukti nyata bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang ampuh untuk menghidupkan kembali gairah belajar sejarah Islam di kalangan generasi muda.

2. Analisis Efektivitas Terhadap Capaian Hasil Belajar Kognitif

Data empiris menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Kahoot! terhadap hasil belajar kognitif siswa sangat signifikan. Berdasarkan sintesis data dari hasil penelitian eksperimen (seperti pada referensi *media kahoot.pdf*), kelompok siswa yang menggunakan Kahoot! mencapai nilai rata-rata *post-test* sebesar **85,31**, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya mencapai angka **69,38**⁷. Perbedaan skor yang mencolok ini mengindikasikan bahwa metode belajar yang melibatkan partisipasi aktif secara visual dan kompetitif jauh lebih efektif dalam mentransfer pengetahuan sejarah dibandingkan metode statis. Siswa tidak hanya sekadar menghafal fakta, tetapi memiliki retensi ingatan yang lebih kuat karena proses belajarnya melibatkan pengalaman emosional yang berkesan.

Peningkatan efektivitas hasil belajar yang menyentuh angka **34,6%** menjadi bukti kuat bahwa Kahoot! mampu memfasilitasi kebutuhan kognitif siswa secara optimal. Dalam pembelajaran SKI yang sarat akan detail kronologis, Kahoot! berfungsi sebagai alat penguatan memori melalui pengulangan (*drill*) yang tidak membosankan. Format soal pilihan ganda dengan durasi waktu terbatas melatih ketajaman berpikir siswa dalam mengidentifikasi fakta-fakta sejarah dengan cepat. Selain itu, adanya gambar-gambar pendukung dalam kuis memudahkan siswa membangun asosiasi visual dengan nama tokoh atau peristiwa tertentu. Hal ini membuktikan bahwa sinkronisasi antara elemen audio-visual dan mekanik permainan pada Kahoot! secara substansial mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan.

Umpan balik instan (*immediate feedback*) juga memegang peran sentral dalam peningkatan hasil belajar ini. Dalam setiap pertanyaan yang selesai dijawab, Kahoot! langsung memberikan jawaban benar yang disertai dengan ulasan singkat dari guru. Proses ini memungkinkan siswa untuk langsung memperbaiki pemahaman mereka yang keliru tepat pada saat mereka melakukan kesalahan tersebut. Sebaliknya, pada metode konvensional, siswa seringkali tidak pernah tahu di mana letak kesalahan mereka hingga ujian akhir selesai. Dengan Kahoot!, setiap kuis menjadi momen perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan. Efektivitas ini menjadikan Kahoot! sebagai media evaluasi formatif yang sangat andal, membantu guru untuk terus memantau progres siswa secara akurat dari waktu ke waktu.

3. Tantangan Infrastruktur dan Strategi Adaptasi di Lingkungan Madrasah

Meskipun memberikan hasil yang sangat positif, implementasi Kahoot! di tingkat MTs tidak terlepas dari berbagai tantangan teknis, terutama terkait ketersediaan sarana prasarana digital. Kendala utama yang sering dihadapi adalah stabilitas koneksi internet yang belum merata di setiap sudut madrasah. Sinyal yang lemah seringkali menyebabkan siswa terlempar dari sesi kuis atau mengalami keterlambatan (*lag*) dalam mengirimkan jawaban, yang secara psikologis dapat menurunkan semangat kompetisi mereka. Oleh karena itu, investasi pada infrastruktur jaringan internet menjadi prasyarat mutlak bagi madrasah yang ingin serius mengintegrasikan teknologi gamifikasi dalam kurikulumnya guna memastikan setiap siswa memiliki peluang belajar yang sama.

⁷ Data disintesis dari hasil *post-test* kelompok eksperimen pada mata pelajaran SKI (2025).

Tantangan lainnya berkaitan dengan keterbatasan perangkat gawai atau laptop yang dimiliki oleh madrasah maupun siswa secara personal. Di beberapa daerah, tidak semua siswa memiliki akses terhadap perangkat digital yang memadai. Menghadapi kondisi ini, diperlukan strategi adaptasi yang kreatif dari para pendidik, seperti menerapkan metode kuis berkelompok atau memanfaatkan laboratorium komputer sekolah secara bergantian. Penggunaan mode tim (*Team Mode*) di Kahoot! juga menjadi solusi efektif untuk menyalahi keterbatasan perangkat sekaligus melatih keterampilan kolaboratif siswa. Strategi ini menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas bukanlah penghalang permanen, melainkan pemicu bagi inovasi metode pengajaran yang lebih inklusif.

Dari sisi kompetensi pengajar, guru SKI dituntut untuk memiliki literasi digital yang mumpuni dalam menyusun kuis yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan standar kompetensi. Membuat soal yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis (*High Order Thinking Skills*) dalam waktu yang sangat singkat memerlukan keterampilan desain instruksional yang baik. Oleh karena itu, diperlukan dukungan manajerial berupa pelatihan berkelanjutan bagi guru madrasah untuk mengoptimalkan fitur-fitur Kahoot!. Dengan sinergi yang kuat antara infrastruktur yang andal, adaptasi metode yang cerdas, dan kompetensi guru yang terus berkembang, pemanfaatan Kahoot! diharapkan dapat menjadi standar baru dalam pembelajaran sejarah yang inovatif dan efektif di madrasah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah, dapat ditarik kesimpulan bahwa media gamifikasi ini merupakan instrumen yang sangat efektif untuk mentransformasi kualitas pendidikan Islam di era digital. Kahoot! terbukti mampu memecahkan kejenuhan siswa terhadap materi sejarah yang bersifat naratif melalui penciptaan atmosfer belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Integrasi teknologi ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang secara empiris berimplikasi pada peningkatan hasil belajar sebesar 34,6% dibandingkan metode konvensional. Melalui elemen visual dan umpan balik instan, siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga memiliki retensi ingatan yang lebih kuat dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai sejarah peradaban Islam.

Kesimpulan ini juga menegaskan bahwa tantangan infrastruktur seperti stabilitas jaringan internet bukan merupakan penghalang permanen, melainkan peluang bagi madrasah untuk melakukan akselerasi digitalisasi pendidikan. Dukungan sarana prasarana yang memadai serta peningkatan kompetensi guru dalam merancang kuis yang merangsang kemampuan berpikir kritis (HOTS) menjadi kunci utama keberhasilan implementasi ini. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran SKI sangat disarankan untuk diterapkan secara luas sebagai strategi pedagogis yang mampu menjawab kebutuhan generasi *digital native*, sekaligus memastikan bahwa pelajaran sejarah tetap relevan, bermakna, dan dicintai oleh para siswa di lingkungan madrasah.

REFERENCE

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1),
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4),
- Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2),.

-
- Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2),
- Putri, A. R. N. S. (2023). *Penerapan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran SKI*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Ramadhan, A. F., Husni, R., & Fadhil, K. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Learning Horizons: Journal of Islamic Education*,
- Sadjiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.