AKADEMIK E-ISSN 2774-8863
Jurnal Mahasiswa Humanis
Vol. 6, No. 2, Mei 2026

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran PAI di SDN 6 Syamtalira Bayu

Cut Intan Nurbalqis[1], Yusnaini[2]
UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe, Indonesia
Yusnaini@iainlhokseumawe.ic.id[2]
E-mail Korespondensi : cutintan2101@gmail.com[1]

Submitted: 04th April 2026 | **Edited**: 26th April 2026 | **Issued**: 01st May 2026

Cited on: Nurbalqis, C. I., & Yusnaini, Y. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran PAI di SDN 6 Syamtalira Bayu. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis, 6*(2), 777-787.

ABSTRACT

This study addresses the low level of student engagement and participation in Islamic Religious Education (PAI), which is often dominated by lecture-based instruction. The research aims to examine how the Kahoot application can be utilized as an interactive learning media to improve students' engagement and learning experiences. A qualitative descriptive approach was employed, involving fourth-grade students at SD Negeri 6 Syamtalira Bayu as research participants. Data were collected through questionnaires and semi-structured interviews to capture students' responses and learning behaviors during the implementation of Kahoot. The findings reveal that the use of Kahoot contributes positively to the learning process. Most students reported increased interest, active participation, and higher motivation during lessons. In addition, the application encouraged students to prepare before class, such as reading learning materials and seeking additional references. Kahoot also created a more interactive and enjoyable classroom atmosphere through game-based quizzes, which helped students better understand PAI concepts. Despite minor challenges related to device availability and internet access, Kahoot proved to be an effective and innovative alternative for enhancing both the learning process and student outcomes in PAI.

Keywords : Kahoot, PAI Learning, Student Engagement, Motivation, Gamification

PENDAHULUAN

Capaian pembelajaran merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan, yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam praktiknya, capaian tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh materi ajar, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Salsabila & Agustian, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi di era digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna (Rahmawati et al., 2020).

Pembelajaran pada era digital menuntut adanya inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Namun, kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Hidayati & Wulandari, 2021). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar pada dasarnya membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari (Pratama & Setyawan, 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa melalui integrasi unsur permainan dalam kegiatan belajar (Putri et al., 2021). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam suasana kompetitif yang menyenangkan (Anviani & Pujirianto, 2022). Penggunaan Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ilmiyah & Sumbawati, 2019).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Faznur et al., 2020; Mada, 2019). Selain itu, Kahoot juga dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Sari & Nugroho, 2021). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada jenjang pendidikan menengah dan mata pelajaran umum, sehingga kajian mengenai pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (research gap), yaitu kurangnya kajian yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk

dilakukan guna memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran PAI.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, dan (2) bagaimana respons serta pengalaman belajar siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dalam PAI serta menganalisis respons siswa terhadap penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, serta secara praktis menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

LANDASAN TEORI

Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran merupakan bentuk perubahan perilaku peserta didik yang dapat diamati dan diukur setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terintegrasi dalam proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran modern, capaian pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar (Wahyuni & Fitriani, 2020).

Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Nugraha & Putra, 2021). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas capaian pembelajaran di era digital.

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Dalam perkembangan pendidikan saat ini, media pembelajaran telah mengalami transformasi

dari bentuk konvensional menuju media berbasis digital yang lebih interaktif dan fleksibel (Suryani & Lestari, 2020)

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan berbagai keuntungan, antara lain meningkatkan motivasi belajar, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Kurniawan et al., 2021). Selain itu, media berbasis teknologi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bersifat student-centered, di mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, efektivitas penggunaan media teknologi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran secara kreatif. Tanpa perencanaan yang matang, penggunaan teknologi justru dapat menjadi kurang optimal dalam mendukung proses belajar (Yuliana & Rahayu, 2022).

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti poin, peringkat, tantangan, dan penghargaan, ke dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Saputra & Dewi, 2021).

Dalam praktiknya, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong mereka untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga membantu menciptakan suasana kompetitif yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Hidayat & Anwar, 2020).

Pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif, siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Lestari & Prakoso, 2021). Oleh karena itu, gamifikasi menjadi salah satu strategi yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital.

Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyediakan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyajikan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda maupun benar-salah yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital secara real-time (Firmansyah & Utami, 2022).

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar siswa (Ramadhani & Siregar, 2020). Selain itu, fitur peringkat dan skor yang ditampilkan secara langsung dapat mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Kahoot juga berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif, karena mampu memberikan data hasil belajar secara cepat dan akurat. Dengan demikian, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Putra & Hidayah, 2021).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai spiritual dan moral dalam kehidupan sehari-hari (Hakim & Karimah, 2020).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam hal keterlibatan siswa yang cenderung rendah ketika metode yang digunakan kurang variatif (Zainuddin & Arifin, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti Kahoot dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya memahami materi secara lebih baik, tetapi juga lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disusun kerangka berpikir bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Kahoot yang mengintegrasikan unsur gamifikasi, memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta capaian pembelajaran siswa dalam mata pelajaran PAI.

Kahoot sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui kuis berbasis permainan, sehingga siswa terdorong untuk

berpartisipasi secara aktif. Peningkatan keterlibatan ini selanjutnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Syamtalira Bayu dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan bahwa kelas tersebut telah menggunakan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran PAI secara rutin.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) dan wawancara semi-terstruktur. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respons dan persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang lebih mendalam terkait pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis Kahoot. Instrumen angket disusun dalam bentuk skala sederhana dengan pilihan jawaban yang menggambarkan tingkat persetujuan siswa, sementara pedoman wawancara disusun secara fleksibel agar memungkinkan peneliti mengeksplorasi jawaban responden secara lebih luas.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif yang mengacu pada tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari angket diolah dalam bentuk persentase untuk memperkuat deskripsi temuan, sedangkan data hasil wawancara dianalisis secara tematik untuk menemukan pola-pola respons siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019; Miles et al., 2020).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode, yaitu dengan membandingkan hasil angket dan wawancara yang diperoleh dari responden. Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan ulang data kepada responden (member check) guna memastikan kesesuaian antara data yang diperoleh dengan kondisi yang sebenarnya (Fadli, 2021).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian dan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan Kahoot dalam mata pelajaran PAI, kemudian mengumpulkan data melalui angket dan wawancara. Selanjutnya, pada tahap analisis, peneliti mengolah dan menafsirkan data yang telah diperoleh untuk menarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran angket dan wawancara kepada 25 siswa kelas IV SD Negeri 6 Syamtalira Bayu yang telah mengikuti pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Kahoot. Data angket disajikan dalam bentuk persentase untuk menggambarkan kecenderungan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 74% siswa menyatakan setuju dan 26% siswa menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik. Tidak terdapat siswa yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, pada aspek kebiasaan belajar, hasil angket menunjukkan bahwa 62% siswa menyatakan sangat setuju dan 38% siswa menyatakan setuju bahwa penggunaan Kahoot mendorong mereka untuk lebih sering membaca materi PAI. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis kuis interaktif tidak hanya berdampak pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi juga memengaruhi kebiasaan belajar siswa di luar kelas.

Pada aspek motivasi belajar, sebanyak 80% siswa menyatakan sangat setuju dan 20% siswa menyatakan setuju bahwa penggunaan Kahoot dalam evaluasi mingguan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Tidak ada siswa yang memberikan respons negatif terhadap pernyataan ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kahoot memiliki peran yang cukup signifikan dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Temuan dari angket tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran

menggunakan Kahoot. Siswa juga menyatakan bahwa adanya skor dan peringkat membuat mereka lebih bersemangat untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Selain itu, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka mulai mempersiapkan diri sebelum pembelajaran agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik saat mengikuti kuis.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Tingginya persentase persetujuan siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Hidayat & Anwar, 2020).

Peningkatan kebiasaan membaca yang ditunjukkan oleh siswa juga menjadi indikator bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mempersiapkan pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa (Kurniawan et al., 2021).

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui persentase yang tinggi mengindikasikan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Sistem skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung memberikan dorongan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui mekanisme penghargaan dan tantangan (Saputra & Dewi, 2021).

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa. Temuan ini mendukung penelitian lain yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan interaksi dan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar (Firmansyah & Utami, 2022).

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan Kahoot, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Kendala ini juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa infrastruktur teknologi masih menjadi salah satu tantangan dalam implementasi pembelajaran digital di sekolah dasar (Yuliana & Rahayu, 2022). Namun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran, melainkan menjadi bahan pertimbangan dalam perencanaan pembelajaran ke depan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kebiasaan belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 6 Syamtalira Bayu menunjukkan hasil yang positif terhadap proses dan pengalaman belajar siswa. Penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, penerapan kuis berbasis permainan juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar serta membentuk kebiasaan belajar yang lebih mandiri, seperti membaca materi sebelum pembelajaran dimulai.

Dari sisi evaluasi, Kahoot memberikan kemudahan bagi guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa secara langsung melalui sistem penilaian yang cepat dan praktis. Hal ini menjadikan Kahoot sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah subjek yang terbatas dan pelaksanaan yang hanya dilakukan pada satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anggito, A., & Setiawan, J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak.

Anviani, R., & Pujirianto. (2022). Penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Epistema, 3*(1), 45-52.

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal Humanika, 21*(1), 33-54.

Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot sebagai media dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik, 2*(2), 39-44.

Firmansyah, R., & Utami, S. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan interaksi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif, 4*(2), 67-75.

Hakim, L., & Karimah, N. (2020). Pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam, 5*(1), 21-30.

Herdiansyah, H. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu sosial*. Salemba Humanika.

Hidayat, T., & Anwar, K. (2020). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 8*(1), 45-53.

Hidayati, N., & Wulandari, D. (2021). Problematika pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6*(1), 12-20.

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology, 3*(1), 46-50.

Kurniawan, A., Prasetyo, B., & Lestari, D. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Digital, 6*(2), 90-98.

Lestari, I., & Prakoso, H. (2021). Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 7*(1), 15-23.

Mada, R. D. (2019). The effect of Kahoot on students' achievement and motivation. *International Journal for Educational and Vocational Studies, 1*(5), 1-6.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

Nugraha, Y., & Putra, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 9*(1), 33-41.

Nugroho, A., & Sari, M. (2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Modern, 4*(1), 23-31.

Prasetia, I., & Lestari, P. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 7*(2), 88-96.

Pratama, R., & Setyawan, A. (2022). Karakteristik pembelajaran abad 21 pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern, 7*(2), 88-95.

Putri, D. A., Suryani, N., & Wibowo, A. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 5*(3), 102-110.

Rahman, F., & Azizah, N. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 5*(1), 55-63.

Rahmawati, L., Nurhadi, & Kurniawan, D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi, 4*(2), 55-62.

Ramadhani, S., & Siregar, M. (2020). Efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern, 5*(2), 55-63.

Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah, 17*(33), 81-95.

Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Lentera Pendidikan, 3*(1), 124-132.

Saputra, D., & Dewi, R. (2021). Gamifikasi dalam pendidikan: Konsep dan implementasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran, 3*(2), 101-109.

Sari, M., & Nugroho, Y. (2021). Efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 6*(1), 33-40.

Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV Nata Karya.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, N., & Lestari, P. (2020). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 4*(1), 12-20.

Wahyuni, S., & Fitriani, A. (2020). Analisis capaian pembelajaran siswa dalam pembelajaran berbasis kompetensi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan, 6*(1), 1-10.

Yuliana, D., & Rahayu, S. (2022). Tantangan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 8*(2), 120-128.

Yusuf, A. M. (2020). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Kencana.

Zainuddin, M., & Arifin, Z. (2021). Inovasi pembelajaran PAI di era digital. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer, 6*(1), 44-52.