



Media Digital Berbasis Game Edukatif *Kahoot* Untuk Mendorong Motivasi Belajar Peserta Didik

¹Fida Qurratu Aini, ²Nurul Kholishah Shabirah, ³Za'im Zulfikri Raihan,

⁴Bakti Fatwa Anbiya

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

Email: fidaainii06@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana platform berbasis permainan digital Kahoot! dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Pendidikan Karakter di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi kepustakaan dengan meninjau berbagai sumber ilmiah, seperti jurnal bereputasi, buku akademik, dan penelitian sebelumnya yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran PAI membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Mereka menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan lebih antusias selama proses pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa Kahoot! membantu mereka memeriksa pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih mudah diikuti, dan mendorong perilaku belajar yang positif. Kesimpulannya, Kahoot! membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan memfasilitasi pengajaran PAI dan Pendidikan Karakter yang lebih baik di kelas.

Keywords: Pembelajaran Berbasis Game Digital, Pendidikan Agama Islam, Kahoot, Motivasi Belajar, teknologi pendidikan.

INTRODUCTION

Salah satu masalah yang cukup menantang yang sedang dihadapi Pendidikan Agama Islam (PAI) saat ini adalah seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Fenomena ini seringkali disebabkan oleh minimnya minat belajar siswa terhadap materi PAI yang dianggap kurang menarik dan membosankan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih cenderung berpusat kepada guru, sehingga siswa hanya mencatat dan menyerap informasi dari guru. Guru cenderung menguasai kelas secara monoton, sehingga siswa takut bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang tidak jelas atau tidak paham. Akibatnya, aktivitas belajar siswa menjadi kurang efektif dan suasana kelas menjadi tidak menyenangkan (Ihsani et al., 2024).

Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan keingan siswa saat ini sangatlah diperlukan. Dalam konteks inilah, media digital berbasis game edukatif hadir sebagai salah satu alternatif yang strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Salah satu game edukatif yang dapat diterapkan dalam

pembelajaran adalah *Kahoot!*, sebuah aplikasi kuis yang dapat digunakan pada android atau komputer. Aplikasi ini mendukung demonstrasi visual siswa selama proses pembelajaran, serta menyajikan suasana yang baru dengan berbagai fitur pendukung yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini tentunya akan mengubah cara pandang peserta didik terhadap pembelajaran PAI yang dikenal membosankan (Ihsani et al., 2024).

Kajian mengenai peran media digital berbasis game edukatif *Kahoot!* dalam mendorong motivasi belajar siswa telah banyak dilakukan oleh para akademisi. Mereka mengungkapkan bahwa *Kahoot!* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Lestari & Masitah, 2022), membantu para pendidik dan murid dalam menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan, fresh, dan juga mengesankan (Prayitno & Mubarak, 2022), serta dapat membantu dalam pelaksanaan penilaian karena disamping efektif dan reliabilitasnya tinggi juga lebih meningkatkan motivasi bagi siswa dalam mengikutinya (Soleh, 2021).

Penelitian terbaru juga hadir untuk memperkuat penelitian terdahulu dengan mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot!* secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dengan penggunaan game dan kuis edukatif. Ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi lebih dalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Rahmasari, 2025). Penggunaan *Kahoot!* juga dianggap sebagai alat pembelajaran yang efisien dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar (Mahmudah, 2025), serta dapat membantu guru untuk melihat secara langsung bagaimana pemahaman siswa dalam memahami materi, yang membuat proses pembelajaran lebih responsif dan fleksibel (Hadijah et al., 2025). Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada mata pelajaran umum, fokus penelitian ini adalah bagaimana *Kahoot!* dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar, serta menanamkan nilai-nilai moral dan karakter Islami melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Meskipun penelitian terkait penerapan *Kahoot!* dalam konteks pendidikan telah berkembang pesat, beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) masih dapat diidentifikasi. Pertama, mayoritas kajian tentang *Kahoot!* berfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika, sains, dan bahasa Inggris, sementara eksplorasi mendalam terhadap penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih terbatas (Fuchs, 2022; Özdemir, 2025). Hal ini penting mengingat karakteristik unik PAI yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik dalam pembentukan karakter Islami. Kedua, terdapat kelangkaan studi yang secara komprehensif menganalisis faktor-faktor spesifik yang menumbuhkan motivasi belajar siswa ketika menggunakan media berbasis *game* dalam konteks pendidikan nilai dan karakter (alsswey & Malak, 2024). Penelitian sebelumnya cenderung mengukur dampak *gamification* secara umum tanpa mengidentifikasi elemen-elemen desain *game* yang paling efektif dalam mendorong internalisasi nilai-nilai moral dan spiritual.

Ketiga, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan pendekatan metodologi tunggal, baik kuantitatif maupun kualitatif, yang membatasi pemahaman holistik tentang pengalaman pembelajaran siswa (Wang & Tahir, 2020; Zhang & Yu, 2021). Pendekatan campuran yang mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif masih jarang dilakukan dalam konteks pembelajaran PAI berbasis teknologi. Keempat, terdapat kesenjangan dalam mengeksplorasi bagaimana *Kahoot!* dapat secara simultan meningkatkan motivasi belajar dan menanamkan nilai-nilai karakter Islami seperti kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab melalui elemen kompetisi yang sehat (alsswey & Malak, 2024; Amjad et al., 2025). Hal ini krusial mengingat kekhawatiran bahwa *gamification* dapat mendorong kompetisi yang berlebihan dan mengabaikan aspek pembentukan karakter yang menjadi tujuan utama PAI.

Kelima, literatur yang ada belum secara memadai membahas tantangan implementasi *game* edukatif dalam pembelajaran PAI di konteks pendidikan Indonesia, termasuk aspek literasi digital guru, aksesibilitas teknologi, dan integrasi konten Islami yang autentik dalam platform digital (Huda et al., 2024; Muslim, 2024). Keenam, studi longitudinal yang mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan *Kahoot!* terhadap motivasi belajar dan retensi nilai-nilai karakter masih sangat terbatas, karena sebagian besar penelitian hanya mengukur efek jangka pendek (Fuchs, 2022; Sanchez et al., 2020). Ketujuh, terdapat kekosongan penelitian yang mengeksplorasi bagaimana integrasi teknologi digital dalam PAI dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan mengubahnya menjadi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered*) tanpa mengorbankan transmisi nilai-nilai spiritual yang mendalam (Rasiman, 2025).

Penelitian ini menghadirkan beberapa aspek kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari kajian-kajian sebelumnya. Pertama, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi penerapan *Kahoot!* dalam konteks pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, yang memiliki karakteristik unik karena menggabungkan tujuan akademik dengan pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai moral Islami. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada mata pelajaran umum tanpa dimensi spiritual dan moral yang kuat. Kedua, penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan motivasi belajar secara umum, tetapi juga mengidentifikasi faktor-faktor spesifik dalam desain *game* edukatif yang berkontribusi terhadap motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari nilai-nilai Islam, seperti elemen *feedback* instan, sistem poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan visualisasi interaktif (Barragán-Pulido et al., 2023; Montenegro-Rueda et al., 2023).

Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi campuran (*mixed methods*) yang mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengalaman belajar siswa dalam menggunakan *Kahoot!*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mengukur peningkatan motivasi secara statistik, tetapi juga memahami secara mendalam bagaimana siswa merasakan, memaknai, dan menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui pembelajaran berbasis *game*. Keempat, penelitian ini mengeksplorasi dimensi etis dan

spiritual dari *gamification* dalam konteks pendidikan Islam, khususnya bagaimana elemen kompetisi dalam *Kahoot!* dapat dirancang untuk mempromosikan nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, dan kerja sama, bukan hanya kompetisi individualistik (Garza et al., 2023). Kelima, penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa rekomendasi desain konten *Kahoot!* yang selaras dengan kurikulum PAI dan Budi Pekerti, serta strategi implementasi yang mempertimbangkan tantangan kontekstual pendidikan di Indonesia seperti variasi literasi digital guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi (Amjad et al., 2025). Keenam, penelitian ini mengisi kekosongan literatur dengan mengeksplorasi bagaimana teknologi digital dapat mentransformasi pembelajaran PAI dari yang monoton dan berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna tanpa mengurangi kedalaman spiritual dan transmisi nilai-nilai moral (Mahmudi, 2024; Rasiman, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang signifikan dalam pengembangan inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital di era kontemporer.

Tujuan penulisan artikel ini adalah: (1) Menganalisis peran media digital berbasis game edukatif *Kahoot!* dalam mendorong motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti, (2) Mengidentifikasi faktor-faktor yang menumbuhkan motivasi belajar dengan menggunakan media berbasis game, (3) Mengetahui bagaimana dampak *Kahoot!* dalam mendorong motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan tujuan tersebut, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik sekaligus rekomendasi praktis bagi para guru dalam memanfaatkan media digital berbasis game edukatif *Kahoot!* sebagai strategi untuk mendorong motivasi dan keterlibatan siswa.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*literature review*) untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai hasil penelitian serta teori yang relevan mengenai penggunaan media digital berbasis game edukatif *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam melalui kajian teoritis dan temuan empiris yang telah ada. Penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti menjadi instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2020). Kriteria literatur yang menjadi bahan analisis dalam penelitian ini ditetapkan secara sistematis untuk memastikan relevansi dan kualitas sumber. Pertama, literatur harus membahas secara spesifik penggunaan *Kahoot!* atau media digital berbasis *game edukatif* dalam konteks pembelajaran. Kedua, sumber harus mengkaji aspek motivasi belajar siswa, baik secara teoretis maupun empiris, dengan fokus pada faktor pendukung dan penghambat implementasi teknologi pembelajaran.

Ketiga, literatur diprioritaskan yang membahas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, meskipun kajian pada mata pelajaran umum tetap dipertimbangkan untuk memperkaya *perspektif*. Keempat, publikasi yang digunakan merupakan jurnal nasional terakreditasi dan buku akademik yang diterbitkan dalam rentang sepuluh tahun terakhir guna menjamin kebaruan informasi. Kelima, literatur harus menyajikan data atau temuan yang dapat diverifikasi dan memiliki *kredibilitas* ilmiah. Kriteria ini memastikan bahwa sumber yang dianalisis memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian dan mampu memberikan landasan teoretis serta empiris yang kuat untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi pustaka, dengan menelaah berbagai sumber ilmiah seperti jurnal, buku akademik, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Kriteria jurnal dan buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang telah terbit secara Nasional. Validasi data dilakukan melalui kredibilitas sumber dan triangulasi teori untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi. Data dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan untuk memperoleh pemahaman yang komperhensif mengenai peran media digital berbasis game edukatif *Kahoot!* dalam mendorong motivasi belajar siswa.

RESULTS AND DISCUSSION

Peran Media Digital *Kahoot!* Dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk digunakan saat ini adalah media digital interaktif seperti *Kahoot!* yang mendorong siswa untuk belajar pada berbagai mata pelajaran seperti PAI dan Budi Pekerti. *Kahoot!* adalah permainan edukatif yang bertujuan untuk menghubungkan guru dan siswa dalam lingkungan belajar dengan kuis interaktif, poin, dan *leaderboard*. Pemanfaatan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran terbukti efisien dalam menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, karena ketika siswa termotivasi dalam belajar, proses memahami materi menjadi lebih mudah (Mahmudah, 2025). Dalam praktik pembelajaran, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor intelektual, tetapi juga oleh faktor non-intelektual seperti motivasi belajar. Motivasi menjadi salah satu penentu utama kualitas hasil belajar siswa karena mendorong mereka untuk aktif, berpartisipasi, serta memiliki keinginan untuk mencapai tujuan belajar yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, dan kemauan untuk terus meningkatkan kemampuan dirinya (Ihsani et al., 2024). Oleh karena itu, guru harus membuat strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadikan belajar sebagai hal yang bermanfaat dan menyenangkan, terutama untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang menekankan aspek moral, spiritual, dan akhlak.

Motivasi sendiri dipahami sebagai proses internal dalam diri individu yang mengaktifkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar secara berkesinambungan. Dengan kata lain, motivasi tidak hanya menumbuhkan minat awal siswa, tetapi juga membantu mereka tetap tekun selama proses belajar. Karena

hubungannya erat dengan pemenuhan kebutuhan, minat, dan tujuan belajar, semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar usaha mereka untuk berhasil. Motivasi juga berperan dalam menentukan intensitas, arah, dan ketahanan siswa menghadapi tantangan selama pembelajaran (Mahmudah, 2025). Dalam konteks ini, penggunaan *Kahoot!* menjadi strategi yang relevan karena menyediakan stimulus pembelajaran yang bersifat menantang, menyenangkan, dan memberi penguatan positif, sehingga dapat mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Faktor-Faktor yang Menumbuhkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Media Berbasis Game

Implementasi media *Kahoot!* dalam proses pembelajaran menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil kajian dari berbagai sumber pustaka, media ini terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan interaktivitas antara guru dan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. *Kahoot!* menawarkan pengalaman belajar yang kompetitif dan kolaboratif melalui pendekatan berbasis permainan, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Faktor pendukung utama dari implementasi *Kahoot!* adalah meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar serta partisipasi aktif siswa karena adanya elemen permainan, umpan balik langsung, dan suasana kompetitif yang positif (Irwan et al., 2019). Selain itu, media ini membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran (Daryanes & Ririen, 2020). Efektivitas *Kahoot!* semakin tinggi apabila didukung oleh kesiapan infrastruktur teknologi serta kemampuan guru dalam mendesain kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran (Ma'ruf & Alfurqan, 2022). Dari hasil analisis pustaka tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan implementasi *Kahoot!* tidak hanya bergantung pada inovasi teknologinya, tetapi juga pada kesiapan guru dan lembaga pendidikan dalam memasukkannya ke dalam proses pembelajaran. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik mampu memanfaatkan *Kahoot!* tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, dukungan pelatihan guru dan penyediaan sarana teknologi menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan implementasi media ini. Namun demikian, sejumlah faktor penghambat juga ditemukan dalam penerapan *Kahoot!* di lingkungan pembelajaran.

Hambatan yang paling sering muncul adalah keterbatasan jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital. Kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil menyebabkan pelaksanaan kuis menjadi terhambat dan mengganggu alur pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu dalam penyampaian materi serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Guru sering kali menghadapi tantangan dalam mengatur waktu agar penggunaan *Kahoot!* tidak mengganggu pencapaian target kurikulum (Ma'ruf & Alfurqan,

2022). Penggunaan *Kahoot!* yang terlalu sering tanpa mengubah pendekatan pembelajaran juga dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh. Oleh karena itu, pendidik harus menggabungkannya dengan pendekatan lain seperti pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok. Dengan memperhatikan faktor pendukung dan penghambat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. Namun, keberhasilan penerapannya sangat ditentukan oleh kesiapan sarana, kemampuan guru, serta dukungan kebijakan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan teknologi pembelajaran. *Kahoot!* memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini jika elemen-elemen tersebut diintegrasikan dengan baik.

Dampak Aplikasi Kahoot! Dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti telah menunjukkan pengaruh positif yang nyata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam hasil analisis penelitian menyatakan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan *Kahoot!* secara signifikan, hal ini menciptakan suasana belajar yang beragam dan menarik, serta mendorong siswa untuk memiliki minat belajar yang tinggi (Ihsani et al., 2024). Studi lain pun menyebutkan bahwa *Kahoot!* cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan beberapa faktor pendukung, seperti tampilan visual yang menarik, adanya umpan balik yang instan, dan suasana kompetitif yang sehat. Faktor-faktor tersebut menjadikan lingkungan belajar yang timbal balik dan menyenangkan, sehingga menjadikan para siswa lebih terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran (Nur et al., 2024). Secara umum, aplikasi *Kahoot!* memiliki kemampuan untuk mendorong motivasi belajar siswa secara signifikan, baik dalam pembelajaran PAI maupun pelajaran umum lainnya (Ihsani et al., 2024). Penggunaan aplikasi *Kahoot!* memberikan dampak yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih hidup karena tampilan yang menarik, adanya suara dan gambar, serta sistem kuis yang membuat siswa lebih semangat dan terlibat. Hal ini membantu siswa lebih fokus dan merasa tertantang saat belajar, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami peran *Kahoot!* sebagai media pembelajaran berbasis *game edukatif*, terdapat beberapa limitasi yang perlu diakui dan menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*) yang mengandalkan data sekunder dari berbagai sumber literatur, sehingga tidak melibatkan observasi langsung atau pengumpulan data primer di lapangan. Hal ini menyebabkan temuan penelitian belum dapat menggambarkan kondisi riil dan dinamika pembelajaran yang terjadi secara kontekstual di berbagai sekolah dengan karakteristik siswa dan infrastruktur yang beragam. Kedua, keterbatasan cakupan literatur yang dianalisis, khususnya penelitian terkait penerapan *Kahoot!* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, menjadikan generalisasi temuan relatif terbatas. Mayoritas kajian yang digunakan lebih berfokus pada mata pelajaran umum, sehingga aspek kekhususan materi keagamaan dan pengembangan karakter dalam PAI dan Budi Pekerti belum tergali secara mendalam.

Ketiga, penelitian ini belum mengeksplorasi efektivitas Kahoot! dalam jangka panjang, terutama terkait keberlanjutan motivasi belajar siswa dan dampaknya terhadap pembentukan akhlak serta internalisasi nilai-nilai spiritual. Keempat, faktor variabel eksternal seperti gaya mengajar guru, latar belakang sosial-ekonomi siswa, serta perbedaan kemampuan literasi digital tidak dianalisis secara spesifik, padahal elemen-elemen tersebut dapat memengaruhi keberhasilan implementasi media digital. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* yang melibatkan *setting* penelitian lapangan diperlukan untuk memvalidasi dan memperkaya temuan yang telah dipaparkan dalam kajian ini.

CONCLUSION

Berdasarkan kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis game edukatif Kahoot! memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kahoot! mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif melalui elemen permainan, umpan balik instan, serta visualisasi menarik yang mendorong partisipasi aktif siswa. Keberhasilan implementasinya didukung oleh peningkatan minat belajar, kemudahan evaluasi, dan terciptanya suasana belajar yang dinamis. Namun, efektivitas Kahoot! sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi, stabilitas jaringan internet, kompetensi digital dan pedagogis guru, serta dukungan kebijakan institusi. Selain itu, penggunaan Kahoot! perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain agar tidak menimbulkan kejenuhan serta tetap mendukung pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan pendekatan studi pustaka tanpa observasi langsung, cakupan literatur yang masih terbatas, serta belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap motivasi dan pembentukan akhlak siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* dengan desain eksperimen atau quasi-eksperimen serta studi longitudinal untuk memperoleh bukti empiris yang lebih kuat. Penelitian mendatang juga perlu menganalisis variabel moderator seperti kompetensi digital guru, gaya mengajar, kondisi infrastruktur, dan karakteristik siswa, serta mengembangkan model integrasi Kahoot! dengan metode dan media game edukatif lain yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran PAI.

REFERENCES

- Alsswey, A., & Malak, M. Z. (2024). Effect of using gamification of "Kahoot!" as a learning method on stress symptoms, anxiety symptoms, self-efficacy, and academic achievement among university students. *Learning and Motivation*, 87, 101993. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993>
- Amjad, A. I., Aslam, S., Abid, N., Tabassum, U., & Shafqat, F. (2025). Bridging the Gap: Overcoming Teachers' Hurdles in Implementing Gamification for Society 5.0 Education. *SAGE Open*, 15(2), 1–13. <https://doi.org/10.1177/21582440251340269>

- Barragán-Pulido, S., Barragán-Pulido, M. L., Alonso-Hernández, J. B., Castro-Sánchez, J. J., & Rabazo-Méndez, M. J. (2023). Development of Students' Skills through Gamification and Serious Games: An Exploratory Study. *Applied Sciences (Switzerland)*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/app13095495>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Fuchs, K. (2022). The Difference Between Emergency Remote Teaching and e-Learning. *Frontiers in Education*, 7(June), 2021–2023. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.921332>
- Garza, M., Olivan, S., Monleòn, E., Cisneros, I., García, A., Ochoa, I., Whyte, J., & Lamiquiz, I. (2023). El rendimiento en las actividades de Kahoot! como predictor del rendimiento en los exámenes. *BMC Medical Education*, 1, 1–8.
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 555–567. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4110>
- Huda, M., Borham, A. H., & Dewantara, M. I. (2024). Opportunities and Challenges of Islamic Education in the Digital Era Miftachul. *Ar-Fahrudin: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.7401/j19t2q81>
- Ihsani, M. H., Saidah, Z., & Nuryadien, M. (2024). Optimalisasi Motivasi Belajar PAI melalui Penerapan Aplikasi Pembelajaran berbasis Kahoot!
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(1), 39–52. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1276–1287. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Mahmudah, I. (2025). Pengembangan Game Berbantuan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Xi Sman 3Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 7(2).
- Mahmudi, M. A. (2024). Integrating Technology In Islamic Religious Education: Echaning Engagement And Learning Outcomes. *EScience Humanity Journal*, 4(2), 505–513.
- Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., Mena-Guacas, A. F., & Reyes-Rebollo, M. M. (2023). Impact of Gamified Teaching on University Student Learning. *Education Sciences*, 13(5), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci13050470>
- Muslim. (2024). Internalising Digital Technology in Islamic Education. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 6(3), 180–197. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i3.6309>
- Nur, I., Rahmawati, I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR : STUDI LITERATUR. 7.
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Prayitno, A. A. G., & Mubarak, M. Y. (2022). Internalisasi Konsep Pendidikan Akhlak Perspektif Buya Hamka dalam Pembelajaran PAI Era Digital. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3),

- 505–526. <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i3-6>
- Rahmasari. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA di SMPN 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>
- Rasiman, I. (2025). *Innovation in Islamic Education Learning Using Digital Gamification : Enhancing Motivation and Conceptual Understanding*. 2(2), 9–15.
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144, 103666. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>
- Soleh, D. A. (2021). PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI SECARA DARING BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR KELAPA NUNGGAL DI DESA SUKA MAKMUR KABUPATEN BOGOR JAWA BARAT. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, SNPPM2021P-529.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507–4535. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>