



Pemilihan Media Pembelajaran Digital Berbasis AI: Kolaborasi Penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Akidah Akhlak

Moh Syaiful Anam¹, Mutiara Madina², Moh. Rofiqi Afnan³, Zaini Tamim AR⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Email: ¹anammohsyaifulanam77@gmail.com, ²mutiaramadina1105@gmail.com,

³muhammadrofiqi789@gmail.com, ⁴zainitamim@gmail.com

Abstrak

Teknologi digital modern telah mentransformasi pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam. Ceramah dan hafalan mendominasi pembelajaran Akidah Akhlak, mengurangi keterlibatan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Artikel ini menjelaskan bagaimana Kahoot dan Quizizz memilih Pembelajaran yang Didukung AI untuk memotivasi siswa mempelajari Akidah Akhlak. Studi penelitian kepustakaan ini meninjau publikasi jurnal, makalah ilmiah, dan referensi terkait tentang media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Kahoot dan Quizizz menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, motivasi, keterlibatan aktif, pemikiran kritis, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kahoot efektif digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, sedangkan Quizizz membantu proses evaluasi pembelajaran melalui umpan balik otomatis dan analisis hasil belajar yang sistematis. Penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dengan dua media ini dapat membantu siswa mempelajari dan menerapkan cita-cita Akidah dan Akhlak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Di era digital, media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dapat mendorong pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Artificial Intelligence, Kahoot, Quizizz, Motivasi Belajar.

Abstract

Modern digital technology has transformed education, especially Islamic Religious Education. Lectures and memorization dominate the learning of Akidah Akhlak, reducing student engagement and motivation. Therefore, learning innovations are needed that make learning more active, interesting, and enjoyable. This article explains how Kahoot and Quizizz choose AI-Supported Learning to motivate students to learn Akidah Akhlak. This literature research review reviews journal publications, scientific papers, and related references on gamification-based digital learning media. The Fun Learning Strategy of Kahoot and Quizizz creates student-centered learning, motivation, active engagement, critical thinking, and a fun learning experience. Kahoot is effective in building an interactive and competitive learning atmosphere, while Quizizz helps the learning evaluation process through automatic feedback and systematic analysis of learning outcomes. The use of Project-Based Learning (PjBL) with these two media can help students learn and apply the ideals of Akidah and Akhlak in their daily lives. In the digital era, gamification-based digital learning media can encourage the learning of Islamic Religious Education (PAI).

Keywords: Digital Learning Media, Artificial Intelligence, Kahoot, Quizizz, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Teknologi digital modern telah mengubah pendidikan, khususnya pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pergeseran dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dihindari. Guru harus memilih materi pembelajaran baru yang sesuai dengan karakteristik digital siswa. Tidak semua media digital dapat memberikan pembelajaran yang efektif,

dinamis, dan bermakna bagi anak-anak, oleh karena itu pemilihan media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran dalam pendidikan abad ke-21 digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Fatoni & Ainiyah, 2024). Dalam konteks AI-supported learning, Kahoot dan Quizizz tidak berfungsi sebagai kecerdasan buatan generatif, tetapi sebagai platform digital yang memanfaatkan otomatisasi sistem, analisis hasil belajar secara real-time, pemberian umpan balik instan, serta pengelolaan data pembelajaran yang mendukung pengambilan keputusan pedagogis berbasis data. Karakteristik tersebut menjadikan kedua platform sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital yang berkembang seiring transformasi teknologi pendidikan berbasis AI. Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI-supported learning) menjadi salah satu inovasi yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif. Media digital seperti Kahoot! dan Quizizz merupakan bagian dari perkembangan pembelajaran berbasis AI karena mampu memberikan umpan balik otomatis, analisis hasil belajar, pengelolaan data pembelajaran, serta menciptakan interaksi belajar digital yang lebih dinamis. Media pembelajaran digital memungkinkan instruktur untuk membuat pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan dinamis (Fadhli dkk., 2026).

Namun, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis lapangan masih menawarkan banyak tantangan. Ceramah, hafalan, dan pembelajaran yang berpusat pada guru mendominasi pembelajaran Aqidah Akhlak (Akidah Islam). Banyak siswa menganggap materi Aqidah Akhlak membosankan, karena memprioritaskan teori di atas penerapan praktis cita-cita moral dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan siswa yang rendah dalam pembelajaran menyebabkan motivasi yang rendah. Namun, pendidikan Aqidah Akhlak seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan akademis tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan penerapan nilai-nilai moral melalui pembelajaran aktif dan kontekstual (Lestari & Masitah, 2022). Fenomena pembelajaran yang sering ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz dalam beberapa praktik pembelajaran masih cenderung berorientasi pada hasil evaluasi akhir siswa. Guru lebih menitikberatkan penggunaan Quizizz sebagai alat untuk mengetahui skor, peringkat, dan ketuntasan belajar tanpa memperhatikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, media digital belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana membangun pengalaman belajar yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Pembelajaran digital akhirnya hanya terfokus pada outcome hasil belajar tanpa memperhatikan bagaimana siswa menikmati, memahami, dan mengingat proses pembelajaran tersebut dalam jangka panjang (Priyanda dkk., 2022).

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, pemakai Quizizz terbukti bisa menambah motivasi dan hasil belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, dalam praktik pembelajaran, penggunaan Quizizz sering kali masih lebih menonjolkan aspek evaluasi hasil belajar dibandingkan penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan media digital belum sepenuhnya mampu menciptakan joyful learning yang dapat membangun keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal, suasana belajar yang menyenangkan memiliki pengaruh penting terhadap daya ingat, keterlibatan belajar, dan kemampuan siswa dalam menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Fadhli dkk., 2026). Kuis interaktif Kahoot!, persaingan sehat, papan peringkat, dan interaksi langsung antar siswa dapat membuat kelas lebih menarik. Kahoot membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dinamis, dan menarik. Akan tetapi, penggunaan Kahoot dalam beberapa praktik pembelajaran masih lebih dominan pada aspek permainan dan keterlibatan kelas dibandingkan penguatan evaluasi hasil belajar secara mendalam dan sistematis. Dengan demikian, Kahoot mampu menghadirkan joyful learning, tetapi belum sepenuhnya memberikan analisis hasil belajar yang lebih komprehensif (Suwahyu, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, kolaborasi penggunaan Kahoot dan Quizizz dipandang mampu menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Quizizz memiliki keunggulan dalam memberikan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi melalui sistem umpan balik otomatis, analisis hasil belajar, serta fleksibilitas pengerjaan soal. Kahoot membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Kedua platform ini berkolaborasi untuk membuat pembelajaran menarik, melibatkan, dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menghasilkan nilai tinggi tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar yang berkesan yang membantu siswa menerapkan cita-cita Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kolaborasi dengan Kahoot dan Quizizz dapat membantu penerapan PBL dan PJBL. Kedua gaya pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memeriksa masalah, berdiskusi, dan menerapkan Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi peserta aktif dalam menemukan, memahami, dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran secara kontekstual melalui pemecahan masalah dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Media pembelajaran berbasis gamifikasi telah terbukti memotivasi siswa. Menurut Muhammad Fadhli, Ali Imron, dan Ahmad Fauzi, Quizizz dapat memotivasi dan melibatkan siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa. Kahoot dan Quizizz adalah media

pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Penelitian ini mengkaji kemitraan mereka. Studi ini mengeksplorasi tantangan pedagogis, motivasi siswa, transformasi pembelajaran digital, pola interaksi sosial, dan nilai-nilai moral dalam masyarakat digital. Dengan demikian, penelitian ini diproyeksikan untuk berkontribusi pada pendidikan, ilmu sosial, dan humaniora yang berkaitan dengan teknologi, pembelajaran, dan pengembangan karakter pemuda. Melalui kuis interaktif, studi Irwansyah Suwahu mengungkapkan bahwa Kahoot dapat membantu siswa Pendidikan Agama Islam mencapai tujuan pembelajaran kognitif dan meningkatkan perhatian siswa (Fadhli dkk., 2026). Maryam Agusti dan Intan Nur Azizah menemukan bahwa Kahoot memotivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan. Menurut studi yang menggunakan Quizizz sebagai media penilaian berbasis HOTS, media digital meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi (Priyanda dkk., 2022). Media pembelajaran digital interaktif membuat pembelajaran siswa lebih dinamis dan menghibur, menurut penelitian pembelajaran berpusat pada siswa. Fajarristianti dkk. (2025) Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran interaktif gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa media digital membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa (Sari dkk., 2026).

Namun, sebagian besar penelitian telah mengkaji Kahoot atau Quizizz secara terpisah. Sebagian besar penelitian juga berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa tanpa membahas pembelajaran yang menyenangkan, media pembelajaran yang sesuai, dan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam konten Aqidah Akhlak. Hanya sedikit penelitian yang mengkaji penggunaan kolaboratif Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran Aqidah Akhlak yang didukung AI. Padahal, menggabungkan kedua media ini dapat membuat siswa lebih terlibat, reflektif, mampu memecahkan masalah, dan belajar secara pengalaman. Penelitian ini memberikan pendekatan baru untuk pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggabungkan Kahoot dan Quizizz sebagai media pembelajaran digital yang didukung AI. Studi ini menggarisbawahi perlunya proses pembelajaran interaktif, menarik, berbasis pemecahan masalah, dan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini diprediksi dapat memajukan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya Aqidah Akhlak.

METODE

Penelitian deskriptif kualitatif ini menggambarkan pemilihan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Kahoot dan Quizizz untuk memotivasi siswa Aqidah Akhlak (Aqidah Islam). Teknik ini dipilih karena memberikan gambaran detail tentang proses pembelajaran, jawaban siswa, dan keterlibatan pengajar dalam penggunaan media pembelajaran digital terkait Pendidikan Agama Islam. Studi ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer berasal dari makalah penelitian ilmiah tentang media pembelajaran berbasis gamifikasi, Kahoot dan Quizizz, motivasi belajar siswa, dan Aqidah Akhlak. Data sekunder berasal dari buku, konferensi, publikasi akademik, dan sumber penelitian terkait lainnya. Studi dokumentasi digunakan untuk menelusuri, menemukan, mengumpulkan, dan memeriksa literatur yang relevan untuk memahami bagaimana Kahoot dan Quizizz berkolaborasi untuk memotivasi pembelajaran siswa.

Literatur studi dipilih karena keandalannya, aktualitasnya, dan relevansinya dengan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam. Analisis konten digunakan untuk menilai data literatur secara kualitatif. Reduksi data, presentasi, dan kesimpulan merupakan proses analitis. Dalam reduksi data, peneliti memilih, mengatur, dan memusatkan perhatian pada data yang terkait dengan tujuan penelitian. Untuk memudahkan pemahaman dan perdebatan, data disajikan secara metodis. Langkah terakhir menghasilkan wawasan menarik dari sintesis dan analisis sumber. Studi ini menggunakan pendekatan ini untuk meninjau efektivitas kolaborasi Kahoot dan Quizizz dalam menciptakan pembelajaran aktif, interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (SCL) serta menjelaskan bagaimana hal itu meningkatkan motivasi belajar siswa pada Aqidah Akhlak di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran membantu pengajar mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan bermakna. Pendekatan pembelajaran di abad ke-21 mengutamakan siswa, bukan guru. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PJBL) relevan dengan pendidikan saat ini. PJBL melibatkan siswa dalam eksplorasi, analisis, kolaborasi, dan pemecahan masalah untuk menyelesaikan proyek atau situasi kehidupan nyata. Strategi ini memungkinkan siswa untuk menciptakan informasi dan pengalaman belajar secara individual, menjadikan pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan kontekstual. Teknik PJBL sangat penting untuk pengajaran Aqidah Akhlak (Aqidah Islam) karena mendorong kualitas moral dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya prinsip-prinsip agama (Inafiroh, 2024).

Dalam penelitian ini, pendekatan PJBL digunakan karena pembelajaran Aqidah Akhlak tidak memadai jika diajarkan hanya melalui ceramah dan hafalan. Aqidah Akhlak berfokus pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan penerapan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa membutuhkan ruang untuk mengevaluasi isu, berdebat, berinteraksi, dan menerapkan materi pembelajaran pada situasi sosial mereka. Siswa PJBL memecahkan proyek atau situasi dunia nyata untuk belajar. Para peneliti merasa strategi ini lebih baik untuk pembelajaran abad ke-21 karena mendorong pembelajaran aktif, kolaboratif, kreatif, dan berpusat pada siswa. PJBL memungkinkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memungkinkan siswa untuk menerapkan cita-cita Aqidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari mereka (Fika Rahayu Astuti dkk., 2024).

Media pembelajaran membantu siswa memahami konten pembelajaran. Dengan pertumbuhan teknologi pendidikan, media pembelajaran bertransformasi menuju pembelajaran digital berbasis AI, yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, mudah beradaptasi, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media digital berbasis AI dapat membantu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan partisipasi siswa (Abdillah dkk., 2022a). Kahoot! dan Quizizz berkolaborasi dalam platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi untuk proyek ini. Kahoot menggunakan kuis interaktif, kompetisi sehat, dan papan skor untuk membuat pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran interaktif secara real-time menggunakan Kahoot dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Mekanisme gamifikasi Kahoot juga dapat membantu siswa berkonsentrasi dan menjadi pembelajar yang lebih aktif (Wirani dkk., 2022). Quizizz mempromosikan penilaian pembelajaran interaktif melalui kuis daring, umpan balik instan, analisis hasil pembelajaran, dan kustomisasi pertanyaan. Quizizz membantu instruktur mengukur pemahaman belajar siswa secara metodis. Gamifikasi dan pembelajaran berbasis HOTS juga memotivasi siswa di Quizizz (Priyanda dkk., 2022).

Menurut studi literatur, Quizizz sebagian besar digunakan untuk penilaian daripada pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran seringkali terbatas pada penentuan nilai akhir tanpa mempertimbangkan pengalaman belajar siswa. Pembelajaran menjadi berfokus pada hasil daripada menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini berkolaborasi dengan Kahoot dan Quizizz karena keduanya saling melengkapi. Kahoot membuat pembelajaran menjadi menghibur dan melibatkan siswa, sedangkan Quizizz meningkatkan penilaian pembelajaran dengan hasil yang lebih sistematis (Harahap dkk., 2026). Kombinasi media ini dapat memberikan pembelajaran Aqidah Akhlak yang menekankan hasil pembelajaran dan proses yang aktif, menarik, dan bermakna. Pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan pemahaman, retensi, dan penerapan ideal Aqidah Akhlak siswa dalam kehidupan abad ke-21, sehingga diperlukan integrasi teknologi dalam pendidikan (Mahendra, 2022).

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa secara aktif menciptakan pengetahuan melalui pembelajaran, interaksi sosial, dan berpikir kritis. Paradigma ini memandang siswa sebagai pembangun pengetahuan aktif berdasarkan pengalaman belajar mereka. Penelitian ini menggunakan teori konstruktivis karena teori ini dapat diterapkan pada Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) dan alat pembelajaran digital seperti Kahoot dan Quizizz, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek dan alat pembelajaran interaktif memberdayakan siswa untuk berpikir, bernalar, bekerja sama, memecahkan masalah, dan secara mandiri memahami Aqidah Akhlak. Pembelajaran melibatkan penguasaan konten dan pengembangan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Mahendra, 2022). Peneliti berpendapat bahwa pendekatan konstruktivis paling tepat untuk penelitian ini karena pembelajaran Aqidah Akhlak membutuhkan pengalaman belajar yang otentik dan kontekstual. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan pemahaman moral, internalisasi, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Kahoot dan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi mendorong siswa untuk belajar aktif dengan membuat pembelajaran lebih dinamis dan kolaboratif (Abdillah dkk., 2022).

Teori pembelajaran kognitif menekankan proses mental siswa dalam menyerap, memahami, memproses, dan menyimpan pengetahuan. Dalam pendekatan ini, keberhasilan belajar bergantung pada masukan eksternal dan proses mental siswa, termasuk perhatian, pemahaman, motivasi, dan memori. Karena penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa dan bagaimana siswa memahami, mengingat, dan menafsirkan Aqidah Akhlak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, teori kognitif digunakan. Menurut para peneliti, pembelajaran yang menarik dan interaktif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Pembelajaran menjadi lebih sederhana dan lebih mudah diingat ketika siswa merasa nyaman dan tertarik. 2026 (Harahap dkk.)

Penggunaan Kahoot dan Quizizz untuk mempelajari Aqidah Akhlak dapat meningkatkan proses kognitif siswa melalui visual pembelajaran, kuis interaktif, tantangan, dan gamifikasi. Kahoot meningkatkan konsentrasi, kegembiraan, dan keterlibatan siswa, sementara Quizizz menggunakan penilaian dan aktivitas berbasis HOTS untuk memperdalam pemahaman. Kombinasi kedua media ini dapat meningkatkan

motivasi belajar dan meningkatkan daya ingat Akidah Akhlak siswa (Wirani dkk., 2022). Selain itu, teori kognitif juga relevan dengan gagasan pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan dalam penelitian ini. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa merasa nyaman, sehingga materi pelajaran lebih mudah diserap, diingat, dan diterapkan. Teori kognitif dipilih karena membantu menjelaskan bagaimana pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi siswa dan pengetahuan tentang Akidah Akhlak (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021a).

Deskripsi Metode dan Media Pembelajaran

Deskripsi Metode Pembelajaran

Teknologi digital telah mentransformasi pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI). Seiring dengan perkembangan pesat media digital, siswa harus beralih ke pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini mengharuskan pengajar untuk menggunakan teknik dan materi pembelajaran interaktif baru yang sesuai dengan era digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pendidikan modern menekankan partisipasi aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan kontekstual. Pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk memimpin pembelajaran melalui aktivitas yang mendorong penemuan, kerja sama, dan pemecahan masalah, baik secara individu maupun kelompok. Seiring dengan perubahan ini, pengajar kini menjadi fasilitator yang membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan Islam (Patmasari dkk., 2023).

Aqidah Akhlak yang diajarkan melalui ceramah dan hafalan tidaklah memadai. Isi Akidah Akhlak mendorong siswa untuk secara aktif dan reflektif mempelajari dan mengalami cita-cita moral dalam kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak umumnya berpusat pada guru, sehingga membuat siswa pasif. Teori mendominasi topik, dengan sedikit kemungkinan untuk debat, berpikir kritis, atau penerapan. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menurunkan motivasi dan minat. Menurut Rogers (2003), pembelajaran Akidah Akhlak memberdayakan siswa untuk mengintegrasikan dan menerapkan cita-cita moral dalam kehidupan nyata melalui pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual.

Dengan latar belakang tersebut, teknik pembelajaran sangat penting untuk menjadikan pembelajaran Akidah Akhlak lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL) memenuhi kebutuhan abad ke-21. Metode ini dipilih karena mendorong pemikiran kritis, debat, kerja tim, dan pemecahan masalah dunia nyata di antara siswa. PjBL juga mendorong siswa untuk menyelesaikan proyek-proyek yang relevan untuk pembelajaran praktik. Strategi ini meningkatkan pembelajaran dengan mengajarkan siswa untuk menerapkan nilai-nilai Akidah dan Akhlak dalam situasi kehidupan nyata, sehingga menjadi lebih relevan dan kontekstual (Adirilany dkk., 2023).

Siswa menjadi pusat perhatian dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), sebuah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Teknik ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara bebas melalui kerja kelompok, diskusi, observasi, dan pemecahan masalah. Karena siswa terlibat secara aktif di setiap tingkat pembelajaran, PjBL bersifat kolaboratif, kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada proses dan masalah. Peserta diharapkan berpikir kritis untuk mengidentifikasi suatu masalah dan menyelesaikannya dengan mengerjakan proyek-proyek terkait. Kolarski dkk. (2018) menyarankan bahwa penggunaan Akidah Akhlak dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi ideal moral siswa melalui pengalaman belajar nyata, sehingga konten menjadi lebih relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tantangan kontekstual yang berkaitan dengan Akidah Akhlak (Akidah Islam) digunakan untuk memulai teknik Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Instruktur menggunakan contoh kehidupan nyata untuk merangsang pemikiran kritis dan pemahaman tentang realitas sosial. Kedua, siswa mengeksplorasi dan menciptakan solusi proyek berbasis masalah dalam kelompok. Ketiga, siswa memperoleh informasi, mengamati, berdebat, dan mencari referensi terkait proyek pembelajaran. Keempat, siswa mempresentasikan temuan proyek dan tujuan pembelajaran kepada kelas, mendorong kolaborasi kelompok. Kelima, guru memperkuat dan merefleksikan pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menerapkan cita-cita Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari (Trinova, 2013).

Penelitian ini menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, terlibat, dan menyenangkan bagi siswa. Pergeseran paradigma dari Pembelajaran Berpusat pada Guru ke Pembelajaran Berpusat pada Siswa menempatkan siswa di pusat pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menemukan, memahami, dan menerapkan pengetahuan melalui pengalaman kehidupan nyata. Teknik ini mendukung teori konstruktivis, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar

melalui pengalaman, interaksi sosial, dan pemikiran aktif. Teori kognitif juga mendukung teknik PjBL karena aktivitas pembelajaran yang aktif dan menyenangkan membantu siswa menyerap, memproses, dan mempertahankan pengetahuan (Hakeu dkk., 2023).

Penelitian ini menggabungkan pembelajaran aktif dengan Pembelajaran yang Menyenangkan (Joyful Learning) untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran yang Menyenangkan adalah metode yang berpusat pada siswa yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik untuk mengurangi kebosanan. Metode ini mendorong peserta didik untuk lebih terlibat, percaya diri, dan aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang Menyenangkan melibatkan Pengalaman, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi. Siswa memiliki pengalaman belajar langsung, berkomunikasi dan berdebat dengan teman sekelas, berbagi ide atau pandangan, dan merefleksikan isi dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di setiap langkah. Pembelajaran Aqidah Akhlak (Akidah Islam) meningkatkan pengetahuan, internalisasi, dan penerapan nilai-nilai dalam lingkungan yang relevan (Fachri dkk., 2020).

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) meningkatkan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan meningkatkan keterlibatan siswa, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Siswa juga dapat belajar dari kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Terlepas dari manfaat tersebut, penerapan PjBL membutuhkan waktu belajar yang lebih lama, kesiapan guru untuk merancang dan mengelola pembelajaran terstruktur, serta fasilitas, infrastruktur, dan bimbingan yang memadai. Dengan demikian, guru harus merencanakan, membimbing, dan memproses setiap tahapan pembelajaran untuk memastikan bahwa metode PjBL berjalan lancar dan memberikan siswa pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna dalam Akidah Akhlak (Lutfi & Winata, 2020).

Deskripsi Media Pembelajaran

Kahoot

Kahoot, media digital berbasis gamifikasi yang menggunakan konektivitas internet untuk mengajarkan Aqidah Akhlak, digunakan dalam penelitian ini. Media digital ini dipilih karena membuat pembelajaran lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan dengan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis, kompetisi, dan evaluasi pembelajaran secara real-time. Guru harus memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik digital siswa seiring kemajuan teknologi digital. Media digunakan untuk menyediakan konten dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna dalam pembelajaran abad ke-21. Kahoot dapat menciptakan lingkungan Pembelajaran yang Menyenangkan yang meningkatkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak (Abdillah dkk., 2022).

Platform pembelajaran berbasis game Kahoot dapat digunakan untuk kegiatan pemecah kebekuan di kelas, kuis, tes pendahuluan, dan tes akhir. Menggunakan laptop atau smartphone dengan koneksi internet memudahkan pengajar dan siswa untuk belajar. Guru menggunakan akun Kahoot untuk membuat soal, mengatur durasi pengerjaan, menentukan skor, serta menampilkan *Leaderboard* selama permainan berlangsung. Peserta didik hanya perlu memasukkan PIN permainan melalui laman Kahoot tanpa harus membuat akun pribadi sehingga penggunaan aplikasi menjadi lebih praktis dan mudah diakses. Salah satu keunggulan Kahoot terlihat pada sistem kuis interaktif yang mampu menampilkan jawaban benar, jawaban salah, serta skor peserta didik secara langsung dalam layar guru setelah setiap soal selesai dikerjakan. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih termotivasi untuk meraih nilai atau poin terbaik sehingga suasana proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, kompetitif, dan menarik bagi peserta didik (Suwahyu, 2023). Selain itu, sistem poin pada Kahoot juga ditentukan oleh tingkat ketepatan serta kecepatan peserta didik dalam memberikan jawaban. Peserta didik yang mampu menjawab dengan benar dalam waktu yang lebih singkat akan memperoleh poin yang lebih tinggi sehingga peserta didik menjadi lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Wirani dkk., 2022).

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yang terintegrasi dengan proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas. Pertama, guru menyiapkan soal kuis sesuai materi pembelajaran kemudian menampilkan PIN permainan melalui infocus agar peserta didik bisa bergabung ke dalam permainan menggunakan smartphone atau laptop masing-masing. Kedua, Kahoot digunakan sebagai instrumen pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum materi pembelajaran disampaikan. Ketiga, selama proses pembelajaran berlangsung Kahoot dimanfaatkan sebagai *Ice Breaking* agar suasana kelas tetap aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Keempat, setelah materi selesai disampaikan, Kahoot kembali digunakan sebagai instrumen posttest atau evaluasi pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan Kahoot membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif karena hasil penilaian bisa diketahui

secara langsung melalui sistem aplikasi. Selain itu, penggunaan Kahoot juga membantu meminimalkan perilaku tidak jujur seperti mencontek karena peserta didik lebih mengandalkan kemampuan berpikir mereka sendiri ketika menjawab soal (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021b). Pemilihan Kahoot sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya menciptakan suasana *Joyful Learning* melalui kuis interaktif, kompetisi sehat, *Leaderboard*, serta tampilan permainan yang menarik sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Kahoot juga mampu meningkatkan motivasi belajar, mendukung pendekatan *Student Centered*, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, praktis, dan tidak membosankan. Meskipun demikian, penerapan Kahoot masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses jaringan internet, ketersediaan sarana dan prasarana yang belum sepenuhnya memadai, serta kurangnya pengalaman guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang baik agar penggunaan Kahoot bisa berlangsung secara optimal dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Abdillah dkk., 2022).

Quizizz

Quizizz merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memanfaatkan koneksi internet untuk mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak. Platform ini bisa diakses melalui situs web maupun aplikasi pada perangkat seluler dan laptop, sehingga memudahkan guru serta peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara lebih fleksibel. Penggunaan Quizizz dinilai sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam penggunaannya, guru terlebih dahulu menyusun soal kuis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, kemudian membagikan kode akses atau tautan kepada peserta didik. Setelah peserta didik bergabung dalam kuis, Quizizz bisa dimanfaatkan sebagai pretest, evaluasi selama pembelajaran, maupun posttest untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, sistem Quizizz secara otomatis menyajikan informasi mengenai skor, jawaban yang benar, tingkat ketepatan, serta laporan hasil belajar peserta didik, sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih terstruktur dan efisien (Abdillah dkk., 2022).

Pemilihan Quizizz sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berbagai fitur yang tersedia, seperti *leaderboard*, avatar, animasi, dan sistem pemberian poin, mampu mendorong antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena menghadirkan suasana kompetisi yang positif dan sehat di dalam kelas. Quizizz menyajikan pertanyaan berbasis kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) yang melibatkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah untuk membantu siswa membangun keterampilan berpikir mereka serta mengevaluasinya. Materi digital ini mendukung Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui percakapan, penemuan, kolaborasi, dan pemecahan masalah kehidupan nyata. Mengintegrasikan PjBL dan Quizizz diproyeksikan untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif, kreatif, dan bermakna tentang Akidah dan Akhlak, meningkatkan pemahaman dan praktik siswa tentang cita-cita moral dalam kehidupan sehari-hari (Mahendra, 2022).

Quizizz mendukung Pembelajaran yang Menyenangkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, dinamis, dan menyenangkan yang membantu siswa menyerap dan mengingat informasi pembelajaran. Quizizz memungkinkan instruktur untuk melacak perkembangan siswa dengan pelaporan hasil kuis yang otomatis dan sistematis, Quizizz juga membantu guru dalam memantau perkembangan belajar melalui laporan hasil kuis yang tersaji secara otomatis dan sistematis. Meskipun demikian, pemanfaatan Quizizz masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet, potensi peserta didik membuka aplikasi atau laman lain saat mengerjakan soal, serta pengaturan waktu pengerjaan kuis yang bisa memengaruhi perolehan skor. Namun, berbagai kendala tersebut tidak mengurangi manfaat Quizizz sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak (Fadhli dkk., 2026).

Inovasi Pembelajaran

Teknologi digital telah mengubah pendidikan, memaksa guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan interaktif. Akidah Akhlak (Akidah Islam) dapat diajarkan menggunakan Kahoot dan Quizizz sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi. Kedua sistem tersebut mencakup kemampuan otomatis termasuk tampilan hasil langsung, analisis prestasi siswa, dan manajemen data pembelajaran untuk membantu instruktur membangun pembelajaran lanjutan yang lebih baik. Ciri-ciri ini menunjukkan bahwa Kahoot dan Quizizz sedang mengembangkan teknologi pembelajaran untuk kecerdasan buatan (Salma dkk., 2024). Pengajaran Akidah Akhlak yang berpusat pada guru umum dilakukan di sekolah. Taktik berbasis ceramah membuat siswa menjadi konsumen informasi pasif,

mengurangi insentif mereka untuk belajar. Untuk lingkungan belajar yang lebih dinamis, materi pembelajaran digital merupakan pilihan yang layak. Mekanisme permainan dan tantangan pembelajaran Kahoot melibatkan siswa sepanjang proses belajar. Siswa mendengarkan penjelasan dan berpartisipasi dalam kuis. Kahoot membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, yang meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam sesi Aqidah Akhlak (Akidah Islam), menurut banyak penelitian (Utari dkk., 2025).

Di sisi lain, Quizizz memiliki keunggulan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang memberikan pengalaman penilaian lebih fleksibel bagi peserta didik. Fitur kuis interaktif, peringkat hasil belajar, serta sistem koreksi otomatis memungkinkan siswa memperoleh informasi mengenai hasil pekerjaan mereka secara cepat. Kondisi tersebut membantu peserta didik memahami tingkat penguasaan materi sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses evaluasi. Dengan memadukan fungsi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dan Quizizz sebagai media evaluasi digital, guru bisa menciptakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta selaras dengan kebutuhan kompetensi abad ke-21 (Sari dkk., 2026). Penerapan kedua platform tersebut juga sejalan dengan prinsip *Student Centered Learning* yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas digital, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan, berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan kuis, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajar yang diperoleh. Dalam situasi ini, peran guru bergeser dari sumber informasi utama menjadi fasilitator yang membantu siswa membangun pemahaman dan pengalaman belajar secara mandiri. Oleh sebab itu, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar peserta didik (Utari dkk., 2025).

Contoh Implementasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji, pemanfaatan aplikasi Kahoot dan Quizizz memperoleh respons yang baik dari peserta didik. Pada tahap awal pembelajaran, guru memanfaatkan Kahoot sebagai sarana pretest sekaligus kegiatan pemecahan suasana. Saat kode permainan ditampilkan, sebagian besar siswa langsung bergabung menggunakan telepon genggam masing-masing. Situasi kelas yang sebelumnya relatif pasif berubah menjadi lebih dinamis, dengan interaksi yang lebih aktif antara siswa dan guru (Patmasari dkk., 2023).

Ketika papan peringkat (*leaderboard*) ditampilkan setelah beberapa soal dikerjakan, terlihat berbagai respons spontan dari siswa. Beberapa peserta didik mengungkapkan kegembiraannya karena berhasil meningkatkan posisi peringkat, sementara yang lain berusaha menjawab lebih cepat agar bisa masuk ke jajaran peserta dengan nilai tertinggi. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa unsur kompetisi yang terdapat dalam Kahoot mampu menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa yang biasanya kurang terlibat dalam kegiatan kelas tampak mulai berpartisipasi aktif, baik dalam menjawab pertanyaan maupun memberikan tanggapan selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Utari dkk., 2025).

Pada akhir kegiatan belajar, guru menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Berdasarkan hasil observasi, suasana saat pengerjaan Quizizz cenderung lebih tenang dan terarah dibandingkan ketika menggunakan Kahoot. Hal ini dimungkinkan karena Quizizz memberikan keleluasaan bagi siswa untuk membaca dan memahami soal dengan lebih saksama sebelum menentukan jawaban. Selain itu, adanya umpan balik yang diberikan secara langsung setelah menjawab soal membantu siswa mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang dipelajari (Husein dkk., 2017).

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak mengungkapkan bahwa penggunaan kedua platform tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut guru, siswa terlihat lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya, terutama berkaitan dengan kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil serta keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh sebagian peserta didik.

Sementara itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan Kahoot dan Quizizz. Kehadiran unsur permainan serta persaingan antar peserta membuat mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materi. Selain itu, siswa bisa segera mengetahui hasil jawaban yang diperoleh dan melihat posisi mereka dibandingkan teman-teman sekelas. Tampilan visual yang interaktif dan menarik juga dinilai mampu membantu mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan diskusi, kolaborasi Kahoot dan Quizizz dalam menggunakan media pembelajaran yang didukung AI membuat pembelajaran Akidah Akhlak lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Kedua media ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, sementara gamifikasi dan Pembelajaran yang Menyenangkan membuat pembelajaran lebih bermakna. Kuis interaktif dan papan peringkat Kahoot membuat pembelajaran menjadi hidup, kompetitif, dan menarik, sementara umpan balik otomatis dan hasil pembelajaran terstruktur Quizizz membantu penilaian. Mengintegrasikan media ini dengan paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) meningkatkan pembelajaran Akidah Akhlak yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna, serta mempromosikan cita-cita moral dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini menunjukkan bahwa pengajar Pendidikan Agama Islam harus mampu memilih media dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan siswa digital. Kahoot dan Quizizz mungkin merupakan cara unik untuk memotivasi siswa, meningkatkan pemikiran kritis, keterlibatan emosional, dan partisipasi aktif. Pembelajaran digital juga menggeser fokus dari pembelajaran yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana pengajar memfasilitasi siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan pengalaman belajar secara aktif, mandiri, dan bermakna. Oleh karena itu, memahami Aqidah Akhlak (Akidah Islam) tidak hanya melibatkan penguasaan materi tetapi juga pengembangan karakter dan penerapan nilai-nilai moral dalam kehidupan nyata.

Hubungan antara Kahoot dan Quizizz mendukung revolusi digital dalam pendidikan di luar pedagogi. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan tempat dinamis yang menginspirasi siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan bersaing. Pembelajaran Akidah Akhlak dapat membantu menanamkan kualitas seperti kejujuran, akuntabilitas, sportivitas, dan etika dalam hubungan digital. Dengan demikian, Kahoot dan Quizizz meningkatkan motivasi belajar dan membantu menciptakan generasi digital yang dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan kehidupan sosial saat ini. Penelitian lapangan dan uji coba langsung dalam pembelajaran Akidah Akhlak akan mengevaluasi efisiensi kombinasi kedua media ini. Selain itu, materi pembelajaran digital berbasis AI harus dikembangkan agar pembelajaran lebih adaptif, individual, dan relevan bagi siswa abad ke-21. Guru merekomendasikan penggunaan media digital dengan Pembelajaran Berbasis Masalah (PjBL), Pembelajaran Campuran, dan Kelas Terbalik untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan berhasil. Namun, dukungan sekolah melalui fasilitas dan infrastruktur digital yang memadai serta pelatihan guru dalam teknologi pembelajaran sangat penting untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital secara optimal, berkelanjutan, dan berdampak positif pada kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Adirilany, S. F., Sari, S. Y., Ferdiansyah, S., Nisa, K., & Doutel, J. D. S. (2023). Pengawasan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa di Era Society 5.0. *Proceedings Series of Educational Studies*. <https://doi.org/10.17977/um083.7903>
- Agusti, M., & Azizah, I. N. (2026). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DALAM MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 5(1), 643–655.
- Fachri, M., Wahid, A. H., Baharun, H., & Lailiyah, K. (2020). JOYFUL LEARNING BERBASIS HYPERCONTENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH.
- Fadhli, M., Imron, A., & Fauzi, A. (2026). PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI. (1), 31–35.
- Fajarrisianti, N., Imtihana, A., & Fadil, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 7(4), 544–553.
- Fatoni, A. K., & Ainiyah, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow. 04.
- Fika Rahayu Astuti, Indah Rama Sahara, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 01–15. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3390>

- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Harahap, P. H., Pane, S. H., Siregar, S. S., & Tanjung, S. I. (2026). *Analysis of the Effectiveness of Quizizz and Kahoot Gamification Learning Media on Improving Students' Conceptual Understanding: An Empirical Study at STKIP Budidaya Binjai*. 5(1).
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Inafiroh, Y. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2.
- Karmila Sari, R. & Siti Nurani. (2021). QUIZIZZ ATAU KAHOOT, GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdiqbud.v1i3.87>
- Kolarski, V., Danalev, D., & Terzieva, S. (2018). *STUDENT-CENTERED LEARNING IN A BILINGUAL ENVIRONMENT – A POSSIBLE APPROACH TO ACHIEVE SPECIFIC GOALS IN ENGINEERING EDUCATION*.
- 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>
- Lutfi, A., & Winata, A. Y. S. (2020). Motivasi Intrinsik, Kinerja dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori. *Pamator Journal*, 13(2), 194–198. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8526>
- Mahendra, I. W. E. (2022). Online Project-based Learning Integrated Quizizz as a Formative Assessment to Trigger High Order Thinking Skills. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 239–244. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46857>
- Patmasari, L., Hidayati, D., Ndari, W., & Sardi, C. (2023). DIGITALISASI PEMBELAJARAN YANG BERPUSAT PADA SISWA DI SMK PUSAT KEUNGGULAN. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.3729>
- Priyanda, R., Pradipta, T. R., Amalia, R., & Rainal Ihsan, I. (2022). QUIZIZZ AS A HOTS-BASED ASSESSMENT MEDIA IN INCREASING STUDENTS' MOTIVATION. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 15–26. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol7no1.2022pp15-26>
- Rogers, everett. (2003). *Diffusion Of Innovations* (New York: Free Press).
- Salma, N., Emryan, N. A., & Rahim, R. (2024). PEMANFAATAN PLATFORM KAHOOT SEBAGAI MEDIA GAME YANG INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK. 7.
- Sari, Y., Koderi, K., & Fitriani, F. (2026). EFEKTIVITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 845–861. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9677>
- Suwahyu, I. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI*.
- Trinova, Z. (2013). PEMBELAJARAN BERBASIS STUDENT-CENTERED LEARNING PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Al-Ta lim Journal*, 20(1), 324–335. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i1.28>
- Utari, S., Qadri, M. A., & Ramayani, N. (2025). *Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan*.
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>