

Gamifikasi Evaluasi Pembelajaran PAI melalui Kahoot pada Kelas VIII SMPIT

*Muhammad Alvin Sirajyudi Nur, Annisa Tunazzah Mahani, Adelia Nur Azkiajaya,
Afifah Zahra Fadhilah, Dewi Fitria Anggraini, Taufikur Rohman
Universitas Kutai Kartanegara Tenggara, Indonesia
*Email: adelazkia05@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.758>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 1 April 2026

Revisi Akhir: 27 April 2026

Disetujui: 27 April 2026

Terbit: 30 April 2026

Kata Kunci:

Evaluasi Pembelajaran;

Gamifikasi;

Kahoot;

Motivasi Belajar;

Pendidikan Agama Islam.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Kahoot sebagai media gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta pengaruhnya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggara. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Fitur kuis interaktif, batas waktu, sistem poin, dan leaderboard mendorong siswa lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajar melalui unsur kompetisi dan umpan balik langsung. Peningkatan motivasi tersebut berdampak pada partisipasi siswa yang lebih tinggi dan hasil belajar yang mengalami peningkatan setelah penerapan evaluasi berbasis Kahoot. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi alternatif media evaluasi yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital.

PENDAHULUAN

Inovasi teknologi pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam mentransformasi proses pembelajaran di era digital. Pemanfaatan berbagai platform pembelajaran digital, seperti Learning Management System (LMS), media interaktif, serta aplikasi berbasis kecerdasan buatan, telah terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Muhammad Arung Jihad Qohhar, 2026). Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan penting dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia.

Peserta didik generasi saat ini, terutama generasi Z dan generasi Alpha, memiliki karakter belajar yang sangat responsif terhadap media pembelajaran digital yang interaktif dan kreatif. Karena itu, integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak bisa diabaikan dalam pendidikan modern. Salah satu media evaluasi digital yang banyak digunakan adalah Kahoot sebuah platform kuis digital berbasis *game-based learning* yang menawarkan kuis interaktif dengan umpan balik waktu nyata (*real-time feedback*) dan suasana belajar yang menyenangkan (Gayatri, 2024).

Penelitian Terdahulu di Indonesia mengungkapkan bahwa pemanfaatan media evaluasi berbasis permainan digital seperti Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama kegiatan evaluasi berlangsung. Berbeda dengan penilaian konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif, evaluasi berbasis Kahoot mampu menghadirkan suasana yang lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam merespons pertanyaan serta mengikuti pembelajaran. Berbagai studi juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat mendorong keaktifan siswa, mempercepat pemberian umpan balik, serta menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan interaktif. Dampaknya tidak hanya

terlihat pada peningkatan keterlibatan, tetapi juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa karena mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada peserta didik (Ansori Sidqi, Anya Dani Kinasih, Norhidayah, 2025).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar, kajian yang secara khusus membahas implementasinya dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji lebih lanjut penerapan Kahoot dalam konteks evaluasi pembelajaran PAI.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII, pelaksanaan evaluasi masih sering didominasi oleh tes tertulis dan metode konvensional yang cenderung satu arah serta kurang mampu menarik perhatian siswa, padahal peserta didik pada jenjang SMP sedang berada pada masa transisi dari pola belajar di sekolah dasar yang relatif sederhana menuju sistem pembelajaran yang lebih kompleks, analitis, dan menuntut kemandirian. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam proses penilaian agar selaras dengan karakteristik generasi yang akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran dapat menjadi alternatif yang lebih relevan dan efektif, karena tidak hanya berfungsi untuk mengukur aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, serta partisipasi aktif siswa, sekaligus memberikan umpan balik yang lebih cepat dan membantu guru dalam memetakan tingkat pemahaman peserta didik secara lebih akurat dan efisien (Iqbal et al., 2025).

Pembahasan mengenai topik ini menjadi semakin mendesak seiring dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan integrasi teknologi digital dalam seluruh proses pembelajaran, termasuk dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis inovasi dan diferensiasi. Transformasi pendidikan tersebut menuntut guru untuk tidak lagi terpaku pada pola evaluasi konvensional, melainkan mampu menghadirkan strategi penilaian yang kreatif, adaptif, dan selaras dengan karakter generasi peserta didik yang tumbuh di era digital. Dalam konteks ini, pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi sangat relevan dan memiliki nilai praktis yang tinggi, karena tidak hanya mendukung penguatan kompetensi akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan teknologi seperti Kahoot dapat menjadi jembatan antara penguatan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21, sehingga pendidikan Islam tetap kontekstual, progresif, dan responsif terhadap perkembangan zaman (Desryana Sihotong, Ega Mutia, Jasa Ringan Hati Gulo, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana implementasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran PAI serta pengaruhnya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggara. Pembahasan ini penting bagi guru, mahasiswa kependidikan, peneliti pendidikan Islam, maupun para praktisi pendidikan karena menyajikan gambaran nyata tentang penerapan evaluasi berbasis digital yang efektif dan aplikatif. Pembahasan ini juga kontekstual dengan dinamika pendidikan di Indonesia, sekaligus responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik generasi digital yang menuntut pembelajaran lebih interaktif, adaptif, dan bermakna. Dengan demikian, topik ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan inovasi evaluasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini berfokus pada mendeskripsikan secara mendalam bagaimana proses gamifikasi evaluasi pembelajaran PAI melalui Implementasi Kahoot pada Kelas VIII SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggara. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi di lapangan secara alami melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi (Subagiya, 2023;

Zed, 2008). Tahapan proses ini meliputi kegiatan pencarian, seleksi, dan penyaringan sumber-sumber pustaka berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga hanya literatur yang sesuai dan berkualitas yang digunakan dalam analisis (Utami et al., 2021). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran serta tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi serta partisipasi belajar siswa (Siti Romdona, Silvia Senja Junista, 2025).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik, yaitu dengan cara mengelompokkan data yang diperoleh ke dalam beberapa tema utama yang berkaitan dengan proses implementasi Kahoot, motivasi belajar siswa, keterlibatan dalam evaluasi pembelajaran, serta hasil belajar siswa. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Mukmin et al., 2024; Rozali, 2022). Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang lebih valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggara memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu evaluasi pembelajaran, baik dari sisi proses maupun hasil yang dicapai. Berdasarkan hasil observasi pemanfaatan Kahoot mampu mendorong meningkatnya minat, keaktifan, serta keterlibatan siswa selama pelaksanaan evaluasi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode tes konvensional.

Sejalan dengan temuan wawancara, penggunaan Kahoot juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti evaluasi, ketertarikan pada sistem kompetisi, serta partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Dari segi hasil belajar, terdapat peningkatan nilai yang cukup signifikan, khususnya pada siswa yang sebelumnya memiliki capaian rendah, yang mengindikasikan bahwa evaluasi berbasis gamifikasi dapat membantu memperdalam pemahaman materi serta memperkuat ingatan siswa. Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan Kahoot sangat dipengaruhi oleh perancangan pembelajaran yang efektif, karena elemen permainan seperti leaderboard dapat memberikan dampak yang kurang optimal jika tidak diterapkan secara tepat, sehingga guru perlu mengelolanya secara proporsional agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara maksimal.

Pembahasan

Penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di kelas VII SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggara mampu meningkatkan kualitas evaluasi dibandingkan metode konvensional seperti tes tertulis. Peningkatan ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa, keterlibatan aktif selama proses evaluasi, serta perolehan skor yang lebih baik setelah penggunaan Kahoot. Melalui fitur umpan balik langsung, batas waktu pengerjaan, tampilan visual yang menarik, serta sistem poin dan peringkat, siswa tidak hanya menjawab soal secara pasif, tetapi terlibat secara emosional dan kompetitif sehingga evaluasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Kahoot sebagai alat evaluasi berbasis gamifikasi (*gamified evaluation tool*) efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dibandingkan metode tradisional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru (Muhammad Fauzil Azim, Nadila Ramadani, 2025). Dengan demikian, integrasi unsur permainan dalam evaluasi pembelajaran PAI terbukti tidak hanya berdampak pada peningkatan

hasil belajar secara kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan partisipatif siswa. seperti pemahaman materi dan perolehan nilai yang lebih baik, tetapi juga berpengaruh positif terhadap aspek afektif dan partisipatif.

Selanjutnya, salah satu fokus utama penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam evaluasi pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan, yang terlihat dari respons positif siswa terhadap format evaluasi berbasis permainan, ketertarikan mereka pada sistem kompetisi skor, serta meningkatnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan. Siswa tampak lebih bersemangat dan terlibat selama proses evaluasi dibandingkan saat menggunakan metode konvensional (Meidy Atina Kuron, Ferdy Dungus, Reinhard Komansilan, 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi melalui Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI, ditunjukkan melalui peningkatan prestasi, hubungan sosial antarsiswa, dan semangat belajar. Selain itu, berbagai penelitian di luar konteks PAI juga melaporkan bahwa penggunaan Kahoot menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa baik dalam memahami materi maupun dalam mengikuti kegiatan evaluasi (Maryam Agusti, 2026).

Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan capaian belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang terlihat dari perbandingan nilai evaluasi sebelum dan sesudah penerapan Kahoot sebagai media penilaian. Data menunjukkan bahwa peserta didik yang pada awalnya memperoleh skor relatif rendah mengalami perkembangan yang cukup signifikan setelah mengikuti evaluasi berbasis kuis interaktif tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital yang dikemas dalam bentuk permainan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep yang telah dipelajari (A'imatul Kutbaniyah, Abdul Bashith, 2025).

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Marlita dan Utami yang menyatakan bahwa penerapan strategi gamifikasi melalui Kahoot terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot tidak hanya relevan dalam konteks mata pelajaran umum seperti matematika, tetapi juga berpotensi memberikan dampak positif dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan (Putri Marlita Sari, 2025).

Dalam pembahasan ini perlu diperhatikan bahwa meskipun banyak penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penerapannya tidak selalu secara otomatis meningkatkan hasil belajar. Gamifikasi pada dasarnya merupakan strategi pedagogis yang harus dirancang dengan baik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Beberapa kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, atau *leaderboard* memang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi dampaknya terhadap pemahaman materi tidak selalu signifikan apabila tidak didukung oleh desain instruksional yang kuat (Dr. Deka Dyah Utami, M.Pd., Heca Aprilya Bekti Pratiwi & Isnaini Zulfa Rakhmania, Ika Reva Lailatul Candra, 2025). Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi secara umum memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, tetapi besarnya pengaruh tersebut bergantung pada bagaimana elemen permainan diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat (Muh. Rizal Mattawang, 2023).

Selain itu, beberapa penelitian juga menemukan bahwa penggunaan *leaderboard* yang terlalu menekankan kompetisi dapat mengalihkan perhatian siswa dari proses belajar ke keinginan untuk memperoleh peringkat yang lebih tinggi. Dalam kondisi tertentu, fokus pada peringkat justru membuat siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi kurang optimal (I Made Mertayasa, I Gede Astawan, 2022). Bahkan studi lain menunjukkan bahwa penggunaan *leaderboard* tidak selalu meningkatkan partisipasi belajar dan dalam beberapa kasus dapat berdampak negatif terhadap hasil ujian siswa jika tidak dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat (Serly Wardana, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggara memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penerapan Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional, sehingga meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa. Selain itu, berbagai fitur seperti kuis interaktif, batas waktu, umpan balik langsung, serta sistem peringkat dan skor mendorong motivasi belajar siswa melalui suasana kompetitif yang sehat. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot, sehingga media ini dapat menjadi alternatif evaluasi yang inovatif, efektif, dan relevan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, serta daya ingat siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- A'imatul Kutbaniyah, Abdul Bashith, R. M. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Ansori Sidqi, Anya Dani Kinasih, Norhidayah, J. (2025). Efektivitas Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 340–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5733>
- Desryana Sihotong, Ega Mutia, Jasa Ringan Hati Gulo, R. N. (2025). Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Bisnis Inovatif Dan Digital*, 2(3), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jubid.v2i3.669>
- Dr. Deka Dyah Utami, M.Pd., Heca Aprilya Bekti Pratiwi, & Isnaini Zulfa Rakhmania, Ika Reva Lailatul Candra, I. D. R. (2025). *Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran*. <https://doi.org/https://doi.org/10.70125/9mk1hh40>
- Gayatri, D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Geografi Di SMA Negeri 1 Ujung Batu*. <https://repository.uin-suska.ac.id/84768/2.pdf>
- I Made Mertayasa, I Gede Astawan, dan I. K. G. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SD. *Junal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 343–353. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Iqbal, M., Hanim, J., & Yanto, A. H. (2025). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Al-Muqaddimah Journal Of Educational and Religious Perspectives*, 1(1), 58–67. <https://jurnal-muqaddimah.or.id/index.php/Al-Muqaddimah/index>
- Maryam Agusti, I. N. A. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 05(01), 643–655. <https://journal.nabest.id/index.php/annaja>
- Meidy Atina Kuron, Ferdy Dungus, Reinhard Komansilan, T. K. L. (2025). *Gamifikasi Dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground, dan Wordwall*. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article>
- Muh. Rizal Mattawang, E. S. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platfrom Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Muhammad Arung Jihad Qohhar. (2026). Inovasi Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Di Era Digital. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(1), 111–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v6i1.733>
- Muhammad Fauzil Azim, Nadila Ramadani, Z. S. (2025). Peranan Evaluasi Pembelajaran

- Berbasis Web Kahoot. *Koloni: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 4(4), 1-11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/koloni.v4i4.769>
- Mukmin, M., Subakti, H., Rosadi, K., Nuraini, N., Maryam, M., Al Arifi, N., Taufik, M., Radiyah, I., Idris, A. R., & Misran, M. (2024). *Metode Khusus Pembelajaran PAI di Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri Marlita Sari, R. D. U. (2025). The Effect Of Kahoot Gamification Strategy On Improving Math Comprehension In Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(2), 441-452. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v11i2.13201>
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*, 19, 68. www.researchgate.net
- Serly Wardana, E. M. S. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(2), 46-57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, A. G. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39-47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Subagiya. (2023). Eksplorasi penelitian Pendidikan Agama Islam melalui kajian literatur: Pemahaman konseptual dan aplikasi praktis. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 304-318. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i3.13829>
- Utami, M. C., Jahar, A. S., & Zulkifli, Z. (2021). Tinjauan Scoping Review Dan Studi Kasus. *RADIAL: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 9(2), 152-172.
<https://doi.org/10.37971/radial.v9i2.231>
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.