

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 35 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh

YULIANA FITRI

NIM. 21329111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

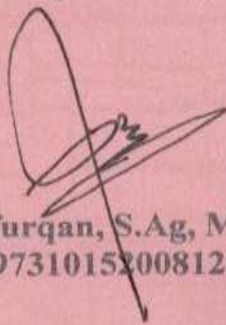
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 35 PADANG

Nama : Yuliana Fitri
NIM/ TM : 21329111/2021
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

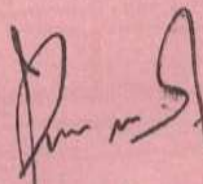
Padang, 17 September 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen,



Dr. Alfurqan, S.Ag, M.Ag
NIP. 197310151008121001

Disetujui oleh,
Pembimbing,



Riza Wardefi, S.ThI., M.ThI

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus pada Ujian Skripsi Departemen Ilmu Agama Islam
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu, 06 Agustus 2025

Dengan Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 35 PADANG

Nama : Yuliana Fitri
NIM/ TM : 21329111/2021
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 17 September 2025

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Riza Wardefi, S.ThI., M.ThI	1.
2. Anggota	: Sulaiman, S.Pd.I., M.Pd	2.
3. Anggota	: Fakhriyah Annisa Afroo, M.H	3.

Mengesahkan
Dekan FIS UNP



Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuliana Fitri

NIM/TM : 21329111/ 2021

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Ilmu Agama Islam

Fakultas : Ilmu Sosial

Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 35 PADANG”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya siap diproses dan menerima sanksi akademis ataupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di Institusi Universitas Negeri Padang ataupun masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 28 Juli 2025
Saya Yang Menyatakan,



Yuliana Fitri
NIM. 21329111

ABSTRAK

Yuliana Fitri 21329111/2021, *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 35 Padang*, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMP Negeri 35 Padang. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang cenderung konvensional dan kurang interaktif. Media *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif dinilai dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 35 Padang dengan jumlah 154 siswa yang tersebar dalam 5 kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 61 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat analisis (normalitas, linearitas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas), uji korelasi product moment, uji t, serta koefisien determinasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, serta nilai t hitung sebesar 6,320, yang lebih besar dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,001 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan ($df = 59$). Selain itu, nilai R^2 sebesar 0,404, yang berarti kontribusi variabel penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa sebesar 40,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* memberikan dampak yang cukup kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Kahoot*, minat belajar, Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran.

ABSTRACT

Yuliana Fitri 21329111/2021, *The Influence of Using Kahoot Media on Students' Learning Interest in Islamic Religious Education Subjects at SMP Negeri 35 Padang, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Universitas Negeri Padang.*

This study aims to determine the influence of using Kahoot as a learning medium on students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI) in Grade VIII at SMP Negeri 35 Padang. The background of this research is the lack of students' interest in PAI learning, which tends to be conventional and less interactive. Kahoot, as a game-based interactive learning platform, is considered to potentially increase students' engagement with the subject matter.

This research employs a quantitative approach using a correlational method. The population consists of all Grade VIII students at SMP Negeri 35 Padang, totaling 154 students spread across 5 classes. The sample used in this study consists of 61 students. Data were collected through questionnaires that had been tested for validity and reliability. The data analysis techniques include prerequisite tests (normality, linearity, autocorrelation, and heteroscedasticity), Pearson product-moment correlation test, t-test, and coefficient of determination.

The results show that there is a positive and significant influence between the use of Kahoot and students' interest in learning PAI. The t-test results indicate a significance value of < 0.05 , with a t-value of 6.320, which is greater than the critical t-value of 2.001 at a 5% significance level ($\alpha = 0.05$) with degrees of freedom ($df = 59$). Furthermore, the R^2 value is 0.404, indicating that the use of Kahoot contributes 40.4% to the variance in students' interest in learning. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot has a substantial impact on increasing students' interest in Islamic Religious Education.

Keywords: Kahoot, learning interest, Islamic Religious Education, learning media.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi`alamin*, Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 35 Padang”** yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang masa.

Peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda tercinta, Aslimar, dan Ibunda tersayang, Agustina, yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan semangat yang tak pernah henti sepanjang perjalanan hidup dan pendidikan peneliti. Dengan kasih sayang yang tulus, ketulusan doa di setiap langkah, serta pengorbanan tanpa pamrih, beliau berdua telah menjadi fondasi utama yang menguatkan peneliti dalam menghadapi setiap tantangan hingga akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Berbagai kekurangan yang ada merupakan hasil dari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Dengan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak

yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Ir. Krismadinata, S.T, M.T, Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.
3. Bapak Dr. Alfurqan, S.Ag., M. Ag, selaku Kepala Departemen Ilmu Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, atas izin, dorongan, serta motivasi yang diberikan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Al Ikhlas, Lc, MA, selaku dosen pembimbing akademik (PA). Terima kasih atas bimbingan, dukungan, dan inspirasi yang luar biasa selama masa perkuliahan, serta atas kesabaran dan ketulusan dalam membimbing peneliti hingga penyusunan skripsi ini selesai. Semoga Allah SWT senantiasa menganugerahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Bapak.
5. Ibu Riza Wardefi, S.Th.I, M.Th.I, selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, waktu, kesabaran, dan perhatian yang Ibu curahkan selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih telah mempermudah setiap tahapan, membuka ruang konsultasi dengan penuh kelapangan, serta memahami setiap kesulitan

yang peneliti alami. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan Ibu dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda.

6. Bapak Sulaiman, S.Pd.I., M.Pd, selaku dosen penguji 1 dan Ibu Fakhriyah Annisa Afroo, M.H. selaku dosen penguji 2 peneliti dalam seminar proposal dan sidang skripsi. Terima kasih atas kritik, saran, dan arahan yang membangun dalam seminar proposal hingga sidang skripsi, yang sangat berarti bagi kesempurnaan penelitian ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu.
7. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Departemen Ilmu Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmu kepada peneliti selama menjalankan perkuliahan. Serta Staf administrasi Departemen Ilmu Agama Islam yang telah membantu peneliti selama perkuliahan dan pengurusan skripsi ini.
8. Ibu Helmayani, M.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 35 Padang, serta para siswa yang telah meluangkan waktunya untuk mendukung kelancaran penelitian ini.
9. Kepada saudara dan saudari kandung peneliti, yaitu Mela Puspita Sari, Edo Sagita, dan Jefri Firmansyah, yang senantiasa menjadi penopang dan penyemangat dalam setiap suka dan duka. Terima kasih atas doa, dukungan, serta kehadiran yang penuh kasih sayang, yang telah memberikan kekuatan dan keteguhan hati dalam menyelesaikan proses perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini.

10. Teruntuk (Almh) nenek tercinta, Siti Rami, tante Novianti dan seluruh keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungan yang senantiasa mengiringi.
11. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan di bangku perkuliahan, yaitu Tiara Puteri, Rahma, Syadza, dan Febrianti, atas kebersamaan, bantuan, serta semangat yang telah diberikan selama masa studi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 atas dukungan dan motivasi yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada sahabat yang dikenal dengan sebutan “8 Kepribadian”, yaitu Tiara Najwa, Puti, Bunga, Zahra, Ridho, Adit, dan Karel, yang telah memberikan warna, semangat, serta kenangan berharga dalam kehidupan peneliti. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah menjadi penguat selama proses penyusunan skripsi ini hingga terselesaikan dengan baik.
13. Kepada sahabat yang dikenal sebagai *The Strong Ukhti*, yaitu Fiona, Nesa, Qori, Dhea, dan Lara, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, nasihat, dan semangat dalam setiap proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas doa, dukungan, serta kebersamaan yang diberikan.
14. Teman seperjuangan selama PLK di SMP Negeri 36 Padang, Aini, Melisa, Nadila, dan Arma, yang telah menjadi teman belajar dan berbagi cerita dalam setiap tantangan yang dihadapi bersama.

15. *Last but not least*, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. *I wanna thank me for just being me at all times.*

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi peneliti sendiri dalam proses belajar dan pengembangan keilmuan. Peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini. Semoga segala bentuk kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin ya Rabbal ‘Alamin.

Padang, 17 Juni 2025

Yuliana Fitri
NIM. 21329111

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
G. Defenisi Operasional.....	9
1. Media Pembelajaran <i>Kahoot</i>	10
2. Minat Belajar.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Media <i>Kahoot</i>	14
3. Minat Belajar.....	24
4. Pendidikan Agama Islam	31
B. Profil SMP Negeri 35 Padang.....	34
C. Penelitian Relevan.....	36
D. Kerangka Berpikir.....	41
E. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	44
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	44
D.	Instrumen Penelitian.....	46
E.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
F.	Jenis Data	51
G.	Teknik Pengumpulan Data	52
H.	Teknik Analisis Data.....	54
I.	Langkah-langkah Menjalankan Penelitian	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		63
A.	Hasil Penelitian.....	63
B.	Pembahasan	77
BAB V PENUTUP		84
A.	Kesimpulan	84
B.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Nilai Mata Pelajaran PAI Kelas VIII-2.....	4
Tabel 2. 1 Data PTK dan PD	35
Tabel 2. 2 Data Sarpras	36
Tabel 2. 3 Data Rombongan Belajar	36
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	45
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian	47
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Khusus Instrumen Variabel Penelitian	47
Tabel 3. 4 Uji Validitas Kuesioner Penggunaan Media <i>Kahoot</i>	49
Tabel 3. 5 Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar.....	50
Tabel 3. 6 Hasil Reliabilitas Penggunaan Media <i>Kahoot</i>	51
Tabel 3. 7 Hasil Reliabilitas Minat Belajar Siswa.....	51
Tabel 3. 8 Teknik Penskoran Angket Dalam Penggunaan Media <i>Kahoot</i> Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PAI	53
Tabel 3. 9 Interpretasi nilai koefisien korelasi	60
Tabel 4. 1 Data Nilai Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran PAI	63
Tabel 4. 2 Deskripsi Statistik Penggunaan Media <i>Kahoot</i>	64
Tabel 4. 3 Deskripsi Statistik Minat Belajar Siswa	66
Tabel 4. 4 Uji Normalitas	69
Tabel 4. 5 Uji Linearitas	70
Tabel 4. 6 Uji Autokorelasi	71
Tabel 4. 7 Uji Heteroskedastisitas	72
Tabel 4. 8 Uji Koefisien Korelasi Product Moment.....	72
Tabel 4. 10 Uji T	73
Tabel 4. 11 Koefisien Determinasi (R^2)	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan halaman pendaftaran atau login <i>Kahoot</i>	17
Gambar 2. 2 Sign up <i>Kahoot</i>	17
Gambar 2. 3 Kategori dipilih berdasarkan keperluan penggunaan <i>Kahoot</i>	18
Gambar 2. 4 Mendaftar menggunakan e-mail	18
Gambar 2. 5 Klik "Buat" di tampilan halaman <i>Kahoot</i> untuk memilih dari fitur yang tersedia	19
Gambar 2. 6 Untuk menyimpan permainan, klik tombol "Simpan" pada halaman pembuatan kuis.....	20
Gambar 2. 7 Tampilan pemain pada halaman situs web <i>Kahoot</i>	21
Gambar 2. 8 Masukkan nama setiap peserta yang mengikuti tes <i>Kahoot</i>	21
Gambar 2. 9 Profil Sekolah	34
Gambar 2. 10 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Menjalankan Penelitian	62
Gambar 4. 1 Grafik Deskripsi Statistik Penggunaan Media <i>Kahoot</i>	65
Gambar 4. 2 Grafik Deskripsi Statistik Minat Belajar Siswa.....	67
Gambar 4. 3 Scatter Plot Deskripsi Statistik Variabel X dan Y	68
Gambar 4. 4 Scatter Plot dan Garis Regresi	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	92
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	94
Lampiran 3 Data Mentah Variabel X	103
Lampiran 4 Data Mentah Variabel Y	104
Lampiran 5 Uji Coba Instrumen Validitas dan Reliabilitas Variabel X	105
Lampiran 6 Uji Coba Instrumen Validitas dan Reliabilitas Variabel Y	106
Lampiran 7 Tabulasi Data Mentah Variabel X	107
Lampiran 8 Tabulasi Data Mentah Variabel Y	109
Lampiran 9 Hasil Uji Statistik.....	111
Lampiran 10 Data Nilai Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran PAI.....	116
Lampiran 11 Tabel Perhitungan	117
Lampiran 12 Tabel Nilai-nilai r Product Moment.....	118
Lampiran 13 T Tabel	119
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian FIS	120
Lampiran 15 Surat Izin Dinas Pendidikan.....	121
Lampiran 16 Dokumentasi	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penting yang meningkatkan potensi individu dan kelompok, serta berperan dalam meningkatkan taraf hidup suatu bangsa. Menurut Pristiwanti et al. (2022) Pendidikan adalah upaya yang direncanakan dan dilakukan dengan hati-hati untuk membuat lingkungan belajar yang baik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mencapai potensi terbaik mereka, yang mencakup semua aspek kecerdasan, akhlak, kepribadian, pengendalian diri, dan intelektual. Pendidikan tidak hanya mengajarkan keahlian khusus, tetapi juga mentransfer pengetahuan, mengembangkan pemikiran, dan membentuk kepribadian. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas menjadi fondasi utama bagi kemajuan individu maupun masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pencapaian pendidikan yang ideal masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk dalam proses pembelajaran.

Rendahnya mutu pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), menjadi salah satu permasalahan utama sistem pendidikan saat ini. Proses pembelajaran PAI sering kali dirasakan sebagai sesuatu yang asing, membosankan, formal, rutin, dan kurang bermakna (Munawir et al., 2024). Kualitas pendidikan PAI yang belum optimal dapat berdampak pada kurangnya pemahaman serta pengamalan nilai-nilai keagamaan

dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, pendidikan agama sangat penting dalam membangun siswa yang bermoral, bertanggung jawab, dan mampu beradaptasi dengan zaman.

Seiring berjalannya waktu, teknologi telah berkembang dan memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia saat ini sangat terkait dengan teknologi yang mendukung berbagai aktivitasnya. (Salsabila et al., 2021). Dalam bidang pendidikan, Tae & Ngongo (2022) menegaskan bahwa era digital memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Muhson (2010) menyatakan bahwa kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah paradigma pendidikan secara signifikan. Saat ini, alat peraga dan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting.

Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran, terutama dalam mendukung interaksi kolaboratif serta membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih kontekstual dan bermakna (Agustian & Salsabila, 2021). Dengan perkembangannya dalam dunia pendidikan, berbagai media pembelajaran yang semakin beragam dan inovatif telah muncul untuk meningkatkan efisiensi proses belajar. Pembelajaran dapat difasilitasi menggunakan aplikasi *Kahoot*, yang menyediakan instruksi interaktif berbasis permainan.

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis internet yang menyediakan kuis dan permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran.

Kahoot menyediakan dua alamat website, yaitu <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini gratis dan dapat diakses untuk menggunakan semua fiturnya (Bunyamin et al., 2020). *Kahoot* memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran.

Salah satu keunggulan *Kahoot* adalah kemampuannya dalam mengevaluasi pembelajaran melalui permainan, baik secara berkelompok maupun individu, dengan syarat terhubung ke jaringan internet. Selain itu, penilaian *Kahoot* dapat digunakan bersama dengan berbagai sumber belajar yang tersedia secara online agar siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan keinginan untuk belajar. Ini akan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Minat belajar merupakan suatu usaha yang disengaja yang mendorong siswa untuk dengan senang hati dan keinginan sendiri berusaha untuk memahami dan mempelajari materi yang mereka minati (Sholehatin & Wirdati, 2021). Karena merupakan elemen kunci yang mendorong partisipasi aktif siswa sebagai pembelajar, minat belajar memiliki dampak besar pada proses pembelajaran. Dengan adanya minat belajar, siswa akan mengalami dampak positif pada proses dan hasil dari pembelajaran mereka (Korompot et al., 2020). Hal ini menunjukkan bagaimana motivasi dan peningkatan hasil belajar difasilitasi oleh minat belajar.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan Ibu Helmayani, M.Pd., guru PAI di SMP Negeri 35 Padang, Siswa menunjukkan minat

yang rendah dalam pembelajaran PAI, seperti yang ditunjukkan oleh kurangnya respons mereka selama pelajaran dan kurangnya partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan metode pembelajaran konvensional adalah salah satu alasan mengapa siswa tidak tertarik dengan pelajaran. Materi pendidikan yang lebih menarik dan interaktif diperlukan untuk membantu siswa memahami apa yang diajarkan guru.

Sebagai tanggapan atas masalah tersebut, Ibu Helmayani, M.Pd., mengatakan bahwa telah melakukan percobaan selama satu semester dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dalam mata pelajaran PAI di Kelas VIII. Berdasarkan pengalamannya membuktikan bahwa media *Kahoot* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Ini terlihat dalam perubahan perilaku siswa di kelas, seperti menjadi lebih aktif dan bersemangat dan merasa lebih nyaman saat pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Kahoot* juga membantu siswa belajar lebih baik, seperti yang ditunjukkan oleh nilai yang lebih baik yang dihasilkan siswa ketika mereka menggunakannya.

Tabel 1. 1 Data Nilai Mata Pelajaran PAI Kelas VIII-2

Kelas			Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
			VIII-2		
75	-	79	2	8%	Cukup
80	-	84	2	8%	Baik
85	-	89	7	28%	Baik
90	-	94	4	16%	Sangat Baik
95	-	99	8	32%	Sangat Baik
100	-	104	2	8%	Sangat Baik
Total			25	100	

Sumber: Buku Nilai Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 35 Padang

Hasil evaluasi belajar siswa kelas VIII-2 setelah menggunakan pembelajaran *Kahoot* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam kategori Baik dan Sangat Baik; 7 siswa (28%) memperoleh nilai antara 85-89, 4 siswa (16%) memperoleh nilai antara 90-94, dan 8 siswa (32%) memperoleh nilai antara 95 dan 99. Hanya 2 siswa (8%) memperoleh nilai antara 75 dan 79 dan 2 siswa lainnya (8%) memperoleh nilai antara 80 dan 84. Data menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat membantu siswa belajar. Peneliti bermaksud untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media *Kahoot* mengingat perkembangan ini. Pada akhirnya, hal ini dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

Diharapkan penggunaan alat pembelajaran online seperti *Kahoot* akan meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. Metode pembelajaran yang interaktif dan menghibur dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam pelajaran, mengurangi rasa bosan, dan membuat proses pembelajaran menjadi pengalaman yang bermanfaat dan positif bagi siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Mukhlis et al. (2022). Rata-rata skor pretes dan postes meningkat secara signifikan, menurut penelitian tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Oleh karena itu, seiring kemajuan teknologi dan meningkatnya kebutuhan akan materi pembelajaran

yang lebih kreatif mengingat tantangan pendidikan saat ini, penelitian ini pun semakin dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang "**Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 35 Padang**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi di atas, masalah utama yang ditemukan adalah siswa kurang tertarik untuk belajar PAI di SMP Negeri 35 Padang. Hal ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional dan tidak menarik, serta kurangnya pemanfaatan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar tetap relevan dan fokus. Penelitian ini terbatas pada siswa Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas delapan di SMP Negeri 35 Padang. Tanpa perbandingan yang mendalam dengan sumber belajar lain, aplikasi *Kahoot* menjadi media pembelajaran yang digunakan dan diteliti. Penelitian ini secara eksklusif mengkaji bagaimana media pembelajaran memengaruhi minat belajar siswa, dan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024–2025. Pembatasan ini dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat karena unsur-unsur lain yang dapat memengaruhi minat belajar siswa tidak diikutsertakan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian berikut didasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana statistik deskriptif variabel X penggunaan media *kahoot* kelas VIII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 35 Padang?
2. Bagaimana statistik deskriptif variabel Y minat belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 35 Padang?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 35 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian, yang didasarkan pada pertanyaan penelitian yang diuraikan dalam rumusan masalah:

1. Untuk mengetahui statistik deskriptif penggunaan media *Kahoot* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 35 Padang.
2. Untuk mengetahui statistik deskriptif minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 35 Padang.
3. Menguji secara statistik pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 35 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI), terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori sebelumnya mengenai media interaktif seperti *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam melakukan riset ilmiah, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan penelitian. Selain itu, penelitian ini juga memperdalam pemahaman penulis mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI.

b Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa, serta mendorong inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

c Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai dasar untuk memperbaiki dan memperbaharui metode pengajaran yang ada, serta mempertimbangkan integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum mereka untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan efektif.

d Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi informasi terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

G. Defenisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran dari variabel-variabel penelitian ke dalam bentuk yang dapat diukur secara konkret. Dengan demikian, konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat diterjemahkan menjadi indikator-indikator yang praktis, sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengukuran dan pengumpulan data secara sistematis (Ridha, 2017).

Dua variabel utama diteliti dalam penelitian ini: minat belajar siswa sebagai variabel dependen dan penggunaan media *Kahoot* sebagai variabel independen. Indikator untuk masing-masing variabel dijelaskan lebih rinci di bawah ini.

1. Media Pembelajaran *Kahoot*

Kahoot adalah media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan untuk membuat pendidikan lebih menarik dan menyenangkan bagi guru dan siswa. Aplikasi ini melibatkan siswa dalam kuis berbasis permainan secara langsung dan menciptakan suasana kompetitif di antara teman sekelas, seputar materi pelajaran yang sedang atau telah dibahas (binti Ishak et al., 2017). *Kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif yang membuat belajar lebih menarik dan menghibur, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi serta kompetisi antar siswa dalam memahami materi.

Kahoot sebagai media dalam pembelajaran memiliki beberapa indikator utama, yaitu relevansi, keahlian guru, kemudahan pemakaian, ketersediaan, dan kebermanfaatan (Aulia et al., 2022).

2. Minat Belajar

Menurut Hudaya (2018), minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi memiliki kecenderungan untuk lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan belajar. Kedisiplinan juga merupakan faktor penting dalam pembentukan kepribadian yang konsisten, sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung secara optimal. Ketidaktepatan waktu, seperti keterlambatan masuk sekolah, dapat menyebabkan siswa tertinggal dalam menerima materi penting. Minat belajar siswa dapat dikenali melalui beberapa indikator, baik yang terlihat selama kegiatan belajar di sekolah maupun saat belajar di rumah.

Standar untuk mengukur minat belajar siswa diberikan oleh indikator minat belajar. Slameto (2013), mendefinisikan minat sebagai rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas yang dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan. Perhatian yang terfokus, rasa senang saat belajar, keterlibatan atau partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan minat terhadap materi pelajaran merupakan beberapa penanda penting minat belajar. Rasa tertarik menjadi langkah awal dalam mengembangkan minat, sementara perasaan senang membuat siswa belajar tanpa merasa terpaksa. Perhatian penting untuk menjaga fokus siswa pada materi, sehingga mereka tidak merasa bosan. Partisipasi mencerminkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, di mana siswa yang berminat akan aktif bertanya dan berkontribusi. Keempat elemen ini saling berhubungan dan berkontribusi pada keberhasilan belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 35 Padang tergolong dalam kategori sedang, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 86,10. Hal ini menunjukkan bahwa media *Kahoot* cukup sering digunakan dan diterima oleh siswa sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.
2. Minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 35 Padang juga berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 84,25. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki minat belajar yang cukup baik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam saat menggunakan media *Kahoot*.
3. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai $F = 39,945$ dan signifikansi $< 0,001$. Uji t juga menunjukkan H_1 diterima, dengan t hitung $6,320 > t$ tabel $2,001$ dan signifikansi $< 0,001$. Koefisien korelasi sebesar $0,635 > r$ tabel $0,254$, serta R Square sebesar $0,404$ menunjukkan bahwa $40,4\%$ variasi minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan *Kahoot*, sementara $59,6\%$ dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan menggunakan media *Kahoot* secara optimal untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi Siswa, diharapkan lebih aktif memanfaatkan media *Kahoot* sebagai sarana belajar agar pemahaman materi meningkat.
3. Bagi Sekolah, diharapkan menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti jaringan internet dan perangkat digital.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan meneliti variabel lain yang juga memengaruhi minat belajar siswa agar hasil penelitian lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta ' Lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1.
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan konsep IPA ditinjau dari konsep diri dan minat belajar siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1).
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS DI SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 02(01), 11–18. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/index>
- Ayatullah, A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara*.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162.
- binti Ishak, H., Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad Ke21. Institut Pendidikan Aminuddin Baki, Kementerian Pendidikan Malaysia*.
- Budiman, A. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib*, 8(1). <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v8i1.514>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://Kahoot.com/>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darajat, Z. (1992). *Ilmu pendidikan Islam*.

- Fajri, N., Akbar, A., Zakir, S., & Rila, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2), 78–89. <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Fitri, A. N., Anggreini, N., Quraissy, A., Ramliah, R., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Maros. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 315–326.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2).
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). Analisis Regresi Dan Analisis Jalur Riset Bisnis Menggunakan SPP 29.0 & SMART-PLS 4.0. *Eureka Media Aksara*.
- Imam, G. (2011). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 19. In *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro* (Vol. 68).
- Indriani, E. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942.
- Iqbal, M. (2015). Regresi Data Panel (2): Tahap Analisis. *Blog Dosen Perbanas*, 2, 1–7.
- 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>
- Islam, A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri*, 4, 31.

- Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 8(2), 27–39.
- Jannah, F. (2013). Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional. *Dinamika Ilmu*, 13(2).
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113.
- Katsir, I. (n.d.). *Tafsir al-Qur'an al- 'Azhim* (Jilid 6).
- Keller, J. M. (2009). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Kurniawan, J., Laksana, S. D., & Sumaryanti, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran PAI Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kasreman Ngawi. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(01 Februari), 57–68.
- 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*, 3(1), 39–52.
- Lisnani, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Martias, L. D. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40–59.
- 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.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Mukhlis, M., Yusran, Y., & Basrul, B. (2022). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa DI SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. *Prosiding Seminar*

- Nasional Biotik*, 10(2), 2022. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Munawir, M., Salsabila, W., & Sudibyo, I. B. J. (2024). Analisis Pendidikan Agama Islam melalui Pendekatan Studi Literatur Terkini: Pemahaman Mendalam untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1156–1167.
- Munif, M. (2017). Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Pai Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.49>
- Mutmainah, M. I. (2024). *Analisis Data Kuantitatif Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi, dan Regresi Linier Berganda*. 20.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 2(1), 171–187. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Nuryadi, N., Astuti, D., Utami, S., & M Budiantara, M. B. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Gramasurya.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220.
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(01).
- Rahayu Widyastuti, D. S. (2022). *Statistika inferensial (Jilid 1)*. UNU Cirebon Press.

- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Rochman, A. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqh Muamalah Santri Baitul Qur'an Slogohimo. *Lisyabab: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 4(2), 276–286.
- Sadirman. (2020). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers). <https://books.google.co.id/books?id=an8MMwEACAAJ>
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 359–364.
- Salsabila, U. H., Saputri, R. M., Nursusanti, D. N., Setianto, E., & Sabhara, H. (2021). Kedudukan Teknologi Pendidikan Islam Di Era Globalisasi. *NUSANTARA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 402–416. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Sholehatin, S., & Wirdati, W. (2021). Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *An-Nuha*, 1, 251–270. <http://annuha.ppj.unp.ac.id>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.
- Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif: dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & spss*. Prenadamedia group.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukabumi, S. P. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Penelitian. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49–58. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1880>

- Syafa'ati, S., & Muamanah, H. (2020). Konsep Pendidikan Menurut Muhammad Naquib Al-Attas Dan Relevansinya Dengan Sistem Pendidikan Nasional. *Palapa*, 8(2), 285–301.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Tae, M., & Ngongo, A. A. (2022). Pentingnya Teknologi Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 3, 47–52.
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wahidah, N., & Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 112–138.
- Wahyuni, S. P. (2023). *Efektivitas penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 1 Lembang Jaya*.