

Konseptualisasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran PAI di SMP

Adinda Syah Nabila, Nurawati

¹⁻²Institut Agama Islam Negeri Langsa

Email: asyahnabila27@gmail.com, nurawati@iainlangsa.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the needs and design a conceptual framework of Kahoot!-based learning media to develop students' critical thinking skills in Islamic Religious Education (PAI) learning at junior high schools. This study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques through interviews, observations, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles, Huberman, and Saldaña model through the stages of data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The results show that students need digital learning media that not only functions as an assessment tool but also provides interactive learning experiences through contextual questions, problem-solving activities, and immediate feedback. Based on the needs analysis, a conceptual design of Kahoot!-based learning media was formulated by integrating digital technology, gamification elements, contextual PAI learning materials, and critical thinking indicators. This study contributes to the development of innovative, interactive, and student-oriented digital-based PAI learning media concepts. Furthermore, the findings of this study can serve as an initial foundation for developing digital learning media that aligns with students' characteristics and the demands of 21st-century learning.

Keywords: *Kahoot!, Learning Media, Critical Thinking Skills, Islamic Religious Education (PAI), Junior High School.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan mendesain konseptual media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PAI di SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran digital yang tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar interaktif melalui soal kontekstual, aktivitas pemecahan masalah, dan umpan balik secara langsung. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dirumuskan desain konseptual media pembelajaran berbasis Kahoot! yang mengintegrasikan teknologi digital, unsur gamifikasi, materi PAI yang kontekstual, serta indikator kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep media pembelajaran PAI berbasis digital yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan awal dalam pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Kahoot!, media pembelajaran, berpikir kritis, Pendidikan Agama Islam, SMP

Pendahuluan

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. (Safriatullah et al., 2025) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam

konteks tersebut, guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan berbagai media pembelajaran digital yang dapat menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Pemanfaatan media digital menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C) sebagai kompetensi utama peserta didik. (Dewi et al., 2021)

Perubahan paradigma tersebut turut memengaruhi pembelajaran PAI. Pembelajaran PAI pada hakikatnya tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga peserta didik tidak hanya menghafal konsep-konsep keagamaan, tetapi juga mampu memberikan argumentasi, menganalisis permasalahan, serta mengambil keputusan berdasarkan ajaran Islam secara rasional dan bertanggung jawab. Hal ini menjadi penting mengingat tantangan kehidupan di era digital menuntut peserta didik memiliki kemampuan menyaring informasi serta memahami berbagai persoalan keagamaan secara kritis dan moderat. (Winarsih, 2017)

Meskipun demikian, praktik pembelajaran PAI di sekolah masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan evaluasi konvensional sehingga aktivitas belajar peserta didik cenderung bersifat pasif. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), khususnya kemampuan berpikir kritis. Padahal, pembelajaran yang memanfaatkan media digital secara tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat interaksi selama proses belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, guru PAI perlu mengembangkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat evaluasi. Salah satu media pembelajaran digital yang memiliki potensi untuk mendukung transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah Kahoot!. Platform berbasis game-based learning ini memungkinkan guru mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik secara langsung ke dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian materi dan pertanyaan interaktif, Kahoot! dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa melalui respons yang diberikan selama kegiatan pembelajaran. (Rohim et al., 2024)

Dengan demikian, Kahoot! tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi hasil belajar, tetapi juga berpotensi menjadi media yang mendukung proses pembelajaran secara lebih interaktif dan partisipatif. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan media interaktif Kahoot! pada mata pelajaran Fiqih menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, penelitian Muttaqin et al. (2024) menunjukkan bahwa implementasi Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran

yang lebih aktif. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memberikan ruang bagi keterlibatan siswa. Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh daya tarik visual dan unsur kompetisi, tetapi juga oleh kesesuaian desain pembelajaran dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Pembelajaran PAI dengan demikian perlu memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara reflektif dan analitis, sekaligus membangun sikap bertanggung jawab dalam memahami dan menerapkan ajaran agama. Dalam konteks tersebut, Kahoot! dapat dikembangkan melalui penyusunan aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan pertanyaan kontekstual, analisis kasus, pemecahan masalah, dan pemberian umpan balik langsung. Pertanyaan yang disajikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta atau hafalan, tetapi juga dapat diarahkan untuk mendorong siswa mengidentifikasi persoalan, menganalisis informasi, mengevaluasi pilihan jawaban, serta menyusun alasan berdasarkan pemahaman terhadap materi PAI. Sebagai contoh, dalam pembelajaran materi akhlak, siswa dapat dihadapkan pada situasi yang berkaitan dengan perilaku sehari-hari, kemudian diminta menganalisis tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam beserta alasan yang mendasarinya. Aktivitas semacam ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga dilibatkan dalam proses memahami dan mempertimbangkan suatu persoalan. (Ali, 2021)

Selain itu, fitur umpan balik dalam Kahoot! dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami kesalahan dan memperkuat penguasaan materi. Umpan balik yang disertai penjelasan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meninjau kembali pemahamannya, membandingkan jawaban, dan merefleksikan proses berpikir yang telah dilakukan. Guru juga dapat menggunakan hasil respons siswa sebagai dasar untuk mengidentifikasi materi yang belum dipahami dan menentukan tindak lanjut pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Kahoot! dapat diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir dan perkembangan pemahaman peserta didik. Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi Kahoot! dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi pembelajaran, pengembangan media ini dalam konteks PAI masih perlu memperhatikan kebutuhan belajar siswa secara lebih spesifik. Penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi belum secara otomatis menjamin berkembangnya kemampuan berpikir kritis apabila pertanyaan dan aktivitas yang disajikan hanya menekankan hafalan atau kecepatan menjawab. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan untuk mengetahui karakteristik media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran, materi PAI, kemampuan peserta didik, serta indikator berpikir kritis yang hendak dikembangkan. Analisis tersebut menjadi penting agar rancangan media tidak hanya menarik secara teknologis, tetapi juga memiliki relevansi pedagogis dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Kahoot! untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, karakteristik media yang diharapkan, serta bentuk aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat mengintegrasikan indikator berpikir kritis dalam pembelajaran PAI. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan konseptual bagi pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan

karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Secara akademik, penelitian ini diharapkan memperluas kajian mengenai pemanfaatan Kahoot! dari media evaluasi berbasis permainan menjadi instrumen pedagogis yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan pengembang media dalam merancang pembelajaran PAI yang interaktif, kontekstual, dan bermakna, sekaligus tetap berorientasi pada penguatan pemahaman serta penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam pembelajaran PAI. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan kondisi nyata di lapangan, mengidentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran, serta menginterpretasikan kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam menyusun konseptualisasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAI di jenjang SMP (Creswell & Poth, 2018; Sugiyono, 2022). Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan (*needs analysis*) untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran PAI, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Hasil analisis kebutuhan kemudian dipadukan dengan kajian teori serta hasil penelitian terdahulu guna menghasilkan konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! yang relevan, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan, tetapi juga menghasilkan suatu kerangka konseptual yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. (Salsabila & Priatmoko, 2023)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang menjadi sasaran dalam analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan siswa sebagai subjek penelitian didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi kebutuhan, pengalaman belajar, serta persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital sebagai dasar dalam menyusun konseptualisasi media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penentuan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan partisipan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Adapun kriteria subjek penelitian meliputi: (1) siswa SMP yang telah mengikuti pembelajaran PAI; (2) memiliki pengalaman menggunakan media pembelajaran digital, khususnya Kahoot! atau media sejenis; (3) bersedia menjadi partisipan penelitian dan memberikan informasi secara terbuka mengenai pengalaman serta kebutuhan pembelajaran yang dirasakan. (Rakhma Ardhiani & Darsinah, 2023)

Jumlah partisipan dalam penelitian kualitatif tidak ditentukan berdasarkan perhitungan statistik, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan informasi hingga mencapai kejenuhan data (*data saturation*). Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan sekitar 10–15 siswa yang dipilih dari satu sekolah sebagai partisipan utama. Jumlah tersebut dipandang memadai untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan konseptualisasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP (Creswell & Poth, 2018). Teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam pembelajaran PAI. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data juga bertujuan untuk meningkatkan kedalaman informasi dan memperkuat keabsahan data melalui proses triangulasi. (Wathani, 2021)

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada siswa sebagai partisipan penelitian. Teknik ini dipilih agar peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa, kendala yang dihadapi selama pembelajaran PAI, persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran digital, serta harapan siswa terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis. Pedoman wawancara disusun berdasarkan fokus penelitian, namun pelaksanaannya tetap memberikan ruang bagi partisipan untuk mengemukakan pendapat dan pengalaman secara bebas sesuai konteks yang dialami. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung untuk mengidentifikasi aktivitas belajar siswa, pola interaksi dalam kelas, penggunaan media pembelajaran oleh guru, serta respons siswa terhadap proses pembelajaran. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui penelaahan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pembelajaran yang digunakan, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi selanjutnya dibandingkan dan dianalisis secara terpadu sebagai dasar dalam menyusun konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. (Akbar & Farikhin, 2020)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*). Model analisis ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang sistematis dalam mengolah data hasil penelitian sehingga menghasilkan temuan yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap pertama, kondensasi data, dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengalaman belajar siswa, penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis Kahoot!, serta aspek-aspek yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian dieliminasi agar proses analisis menjadi lebih terarah.

Hasil dan Pembahasan

A. Perkembangan Media

Perkembangan media pembelajaran digital telah mendorong perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, yaitu dari aktivitas yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Dalam perspektif konstruktivisme, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi informasi, berdiskusi, memecahkan masalah, serta membangun pemahaman secara mandiri. Oleh karena itu, pemilihan

media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang ingin dikembangkan, termasuk kemampuan berpikir kritis. Dalam pembelajaran PAI, pemanfaatan media digital memiliki peran yang semakin strategis. Pembelajaran PAI tidak lagi dipandang sebagai proses transfer pengetahuan keagamaan semata, tetapi diarahkan pada pembentukan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan mengaktualisasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan seharusnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, berdiskusi, memberikan argumentasi, dan melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan tersebut sejalan dengan orientasi pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan pada setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam. (Muid et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang banyak dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir adalah Kahoot!. Platform ini mengadopsi pendekatan *game-based learning* yang mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, kolaborasi, dan umpan balik secara langsung ke dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian (Ainur Rosyidah & Laila Badriyah, 2024) menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PAI yang menggunakan media Kahoot dan Quizizz, sehingga media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran PAI.

Temuan serupa juga diperlihatkan oleh penelitian (Khairani & Albina, 2025) yang menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran berbasis Kahoot dalam Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memberikan ruang yang lebih luas bagi berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keberhasilan penggunaan Kahoot tidak hanya ditentukan oleh fitur aplikasinya, tetapi juga oleh bagaimana guru merancang skenario pembelajaran, pertanyaan, diskusi, serta refleksi yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat *research gap* yang perlu mendapat perhatian. Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa Kahoot mampu meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, namun belum banyak yang menjelaskan secara konseptual bagaimana media tersebut dirancang, diimplementasikan, dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

B. Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! dalam PAI

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan efektivitas proses belajar mengajar. Seiring berkembangnya teknologi digital, media pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan media digital menjadi semakin penting karena mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik generasi digital sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, guru PAI dituntut untuk memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik tanpa

menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman yang menjadi tujuan utama pembelajaran (Agusti & Azizah, 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan dalam beberapa tahun terakhir adalah Kahoot!, yaitu platform pembelajaran berbasis *game-based learning* yang mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, kolaborasi, serta umpan balik (*real-time feedback*) ke dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Penelitian (Rochmat et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pemanfaatan Kahoot! memiliki potensi yang lebih luas dibandingkan sekadar sebagai media kuis. Kahoot! dapat diintegrasikan pada tahap apersepsi, eksplorasi materi, diskusi, maupun refleksi pembelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan memberikan alasan atas jawaban yang dipilih. (Ilmi & Kurniawan, 2021)

Penelitian (Khairani & Albina, 2025) menunjukkan bahwa integrasi Kahoot! dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot! tidak hanya ditentukan oleh fitur aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mendorong aktivitas berpikir tingkat tinggi. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat Kahoot! dalam pembelajaran PAI, sebagian besar kajian masih menempatkan platform tersebut sebagai media evaluasi atau sebagai instrumen untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Kajian yang mengkaji Kahoot! sebagai bagian dari desain pembelajaran PAI yang secara sistematis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan suatu konseptualisasi yang memosisikan Kahoot! sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan tujuan, strategi, aktivitas belajar, serta proses refleksi sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada jenjang SMP. (Rahmawati et al., 2025)

C. Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Kemampuan ini mencakup keterampilan menganalisis informasi, mengidentifikasi permasalahan, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, menyusun argumentasi yang logis, serta mengambil keputusan berdasarkan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir kritis tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga membentuk peserta didik yang mampu menghadapi berbagai persoalan kehidupan secara rasional dan reflektif. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu fokus dalam implementasi kurikulum di Indonesia, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Facione, 2020; Sani, 2019). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kemampuan berpikir kritis memiliki makna yang lebih luas karena tidak hanya diarahkan pada kemampuan memahami konsep-konsep keislaman, tetapi juga

pada kemampuan mengkaji, menganalisis, dan mengaktualisasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.(Darise, 2021)

Peserta didik diharapkan mampu memberikan argumentasi yang didasarkan pada dalil yang sah, mengevaluasi berbagai fenomena sosial-keagamaan secara objektif, serta mengambil keputusan yang selaras dengan ajaran Islam. Penelitian Rosyidah dan Badriyah (2024) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan digital, seperti Kahoot dan Quizizz, dapat memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas analisis, diskusi, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran PAI. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan apabila guru mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.(Fatmawati, 2014)

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah masih didominasi oleh pendekatan yang berorientasi pada penguasaan materi dan hafalan, sehingga kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang menekankan aktivitas analisis, refleksi, diskusi, dan penyelesaian masalah. Berdasarkan kondisi tersebut, kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diposisikan sebagai tujuan utama yang hendak dikembangkan melalui konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP, sehingga peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara rasional, kontekstual, dan bertanggung jawab.(Darise, 2021)

D. Konseptualisasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot!

Konseptualisasi merupakan proses penyusunan kerangka berpikir yang sistematis untuk menjelaskan hubungan antarkonsep berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu. Dalam konteks penelitian pendidikan, konseptualisasi berfungsi untuk membangun suatu model atau kerangka yang dapat menjelaskan bagaimana suatu konsep diimplementasikan dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! tidak hanya dimaknai sebagai penggunaan sebuah aplikasi digital, tetapi sebagai suatu rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, media, serta evaluasi secara terpadu. Pendekatan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang harus dirancang sesuai dengan capaian kompetensi yang ingin dicapai (Smaldino et al., 2019; Kustandi & Darmawan, 2020).

Dalam pembelajaran PAI, konseptualisasi penggunaan Kahoot! perlu disesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan Kahoot! hendaknya tidak ditempatkan hanya sebagai media evaluasi berbentuk kuis, melainkan diintegrasikan pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari apersepsi, eksplorasi materi, diskusi kelompok, penguatan konsep, hingga refleksi pembelajaran. Penelitian (Permata et al., 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan partisipasi peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Temuan

tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas Kahoot! dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang dirancang guru, bukan semata-mata oleh teknologi yang digunakan.

Lebih lanjut, konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam penelitian ini dibangun atas empat komponen utama, yaitu perencanaan pembelajaran, implementasi pembelajaran, umpan balik dan refleksi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis. Pada tahap perencanaan, guru menyusun tujuan pembelajaran, indikator, materi, serta aktivitas yang memanfaatkan fitur-fitur Kahoot! sesuai karakteristik peserta didik SMP. Tahap implementasi menekankan aktivitas belajar yang interaktif melalui diskusi, pemecahan masalah, dan kolaborasi antarpeserta didik. Selanjutnya, hasil kuis digunakan sebagai dasar pemberian umpan balik dan refleksi untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus memperbaiki proses belajar. Dengan demikian, Kahoot! diposisikan sebagai media yang mendukung berlangsungnya pembelajaran aktif (*active learning*) sekaligus memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik ((Khairani & Albina, 2025).

F. Kondisi Pembelajaran PAI dan Pemanfaatan Media Pembelajaran di SMP

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP masih didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, serta pemberian tugas sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan bahan presentasi sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran PAI. Meskipun sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatannya untuk mendukung aktivitas belajar masih relatif terbatas. Siswa lebih banyak menggunakan teknologi untuk hiburan dan komunikasi dibandingkan sebagai sarana memperdalam pemahaman materi pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih lebih banyak berfokus pada penyampaian dan penguasaan materi secara kognitif. Aktivitas pembelajaran yang secara khusus mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, memberikan alasan, dan menyelesaikan permasalahan terkait materi PAI masih perlu dikembangkan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan aktivitas belajar secara langsung. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan media digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan meningkatkan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan kebutuhan terhadap media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan untuk berinteraksi, menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik, dan mengevaluasi pemahaman secara langsung. Media pembelajaran yang memiliki unsur permainan atau kompetisi dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan aktivitas evaluasi pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah Kahoot!, karena menyediakan fitur kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pembelajaran PAI di SMP. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara,

pembelajaran PAI tidak hanya membutuhkan kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami konsep keagamaan, tetapi juga kemampuan untuk menganalisis nilai-nilai Islam dan menghubungkannya dengan berbagai persoalan kehidupan sehari-hari. Namun, aktivitas pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis permasalahan, memberikan argumentasi, mengevaluasi suatu pendapat, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam masih belum banyak diterapkan. Sebagian besar evaluasi pembelajaran masih menggunakan bentuk soal yang berorientasi pada kemampuan mengingat informasi atau pemahaman dasar. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu menghadirkan pertanyaan dan aktivitas yang mendorong keterampilan berpikir kritis siswa.

G. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! yang Dibutuhkan dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh gambaran mengenai konsep media pembelajaran berbasis Kahoot! yang sesuai untuk pembelajaran PAI di SMP. Media yang dikembangkan diarahkan sebagai media evaluasi interaktif yang menggabungkan unsur teknologi, permainan edukatif, dan penguatan kemampuan berpikir kritis. Konsep media tersebut mencakup beberapa komponen utama, yaitu penyajian soal berbasis masalah (*problem-based questions*), penggunaan ilustrasi atau kasus kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan siswa, pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa, serta sistem skor yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, bentuk pertanyaan dalam Kahoot! perlu dirancang tidak hanya berupa pertanyaan hafalan, tetapi juga mencakup indikator berpikir kritis seperti kemampuan menginterpretasi informasi, menganalisis permasalahan, mengevaluasi pilihan jawaban, dan memberikan alasan terhadap suatu keputusan. Dengan demikian, Kahoot! tidak hanya menjadi media kuis, tetapi menjadi sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PAI. (Suwahyu, 2023)

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan, konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam pembelajaran PAI di SMP dirancang dengan mengintegrasikan tiga aspek utama, yaitu konten pembelajaran PAI, teknologi interaktif Kahoot!, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Konsep media yang dihasilkan meliputi: (1) pemilihan materi PAI yang relevan dengan konteks kehidupan siswa SMP, (2) penyusunan soal berbasis HOTS yang mendorong aktivitas berpikir kritis, (3) penggunaan fitur interaktif Kahoot! sebagai sarana keterlibatan siswa, serta (4) penyediaan evaluasi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar lebih aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menjadi dasar dalam penyusunan desain konseptual media pembelajaran berbasis Kahoot! yang diharapkan dapat mendukung transformasi pembelajaran PAI dari pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian informasi menuju pembelajaran yang lebih aktif, reflektif, dan berpusat pada siswa. (Azmi & Kasduri, 2023)

H. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran PAI di SMP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di tingkat SMP masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dominasi penggunaan metode pembelajaran konvensional menyebabkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*), sehingga kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam membangun pemahaman dan mengeksplorasi nilai-nilai keislaman masih terbatas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran PAI di era digital tidak hanya membutuhkan penyampaian materi berbasis

teknologi, tetapi juga membutuhkan media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seharusnya tidak hanya menjadi pengganti media konvensional, tetapi menjadi sarana untuk menciptakan interaksi, kolaborasi, dan pengembangan kemampuan berpikir siswa. Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan media digital menjadi penting karena karakteristik materi PAI tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan (*knowing*), tetapi juga membutuhkan proses pemaknaan, refleksi, dan penerapan nilai dalam kehidupan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu dirancang agar mampu menghubungkan konsep keagamaan dengan persoalan nyata yang dihadapi siswa. (Mar, 2025)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, Kahoot! memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik melalui pendekatan gamifikasi. Fitur kuis, sistem skor, batas waktu pengerjaan, dan tampilan interaktif dalam Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa. Melalui pertanyaan yang dirancang secara tepat, siswa dapat diarahkan untuk memahami konsep, menghubungkan materi dengan pengalaman, serta melakukan analisis terhadap suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Media berbasis teknologi seperti Kahoot! memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi, memperoleh umpan balik secara langsung, dan melakukan refleksi terhadap hasil belajarnya. Dengan demikian, Kahoot! dapat menjadi alternatif media pembelajaran PAI yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. (Mukarromah & Ma'ruf, 2024)

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran PAI, kemampuan berpikir kritis diperlukan agar siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara tekstual, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam berbagai konteks kehidupan. Konseptualisasi media berbasis Kahoot! dalam penelitian ini diarahkan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui penyusunan soal dan aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Soal dalam Kahoot! tidak hanya difokuskan pada kemampuan mengingat konsep keagamaan, tetapi juga dirancang untuk mengembangkan kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Pengembangan pertanyaan berbasis masalah (*problem-based questions*) menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Misalnya, dalam materi akhlak, siswa tidak hanya diminta menyebutkan pengertian suatu konsep, tetapi juga menganalisis kasus perilaku tertentu dan menentukan tindakan yang sesuai berdasarkan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, pembelajaran PAI melalui Kahoot! dapat menjadi lebih kontekstual dan mendorong keterampilan berpikir reflektif. (Tabroni & Qutbiyah, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian, konsep media pembelajaran berbasis Kahoot! yang dikembangkan tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi, tetapi mengintegrasikan aspek pedagogis, konten PAI, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang mendasarinya. Dalam perspektif pembelajaran

konstruktivistik, siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Oleh karena itu, media Kahoot! perlu dirancang sebagai sarana yang memungkinkan siswa berpikir, memberikan respons, menerima umpan balik, dan memperbaiki pemahamannya. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran agar aktivitas digital tetap memiliki tujuan pedagogis. Konseptualisasi media ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pembelajaran PAI tidak cukup hanya menghasilkan siswa yang memahami konsep agama, tetapi juga mampu menggunakan pemahamannya untuk menghadapi berbagai persoalan kehidupan secara bijaksana berdasarkan nilai-nilai Islam. (Tabroni & Qutbiyah, 2022)

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot! dapat menjadi salah satu alternatif inovasi dalam pembelajaran PAI di SMP. Media tersebut dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang dekat dengan teknologi digital. Namun demikian, penggunaan Kahoot! perlu tetap memperhatikan tujuan utama pembelajaran PAI, yaitu membentuk pemahaman keagamaan sekaligus karakter dan sikap peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi harus tetap berada dalam kerangka pedagogis yang memperhatikan nilai-nilai Islam, konteks kehidupan siswa, serta keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, konseptualisasi media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam penelitian ini bukan sekadar menghadirkan media evaluasi digital, tetapi menawarkan sebuah rancangan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses berpikir kritis dan pembelajaran PAI yang lebih aktif, kontekstual, serta relevan dengan perkembangan zaman. (Koyimah & Ahmadi, 2022)

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan utama dalam pengembangan media pembelajaran PAI di SMP bukan hanya terletak pada penggunaan teknologi digital, tetapi pada bagaimana teknologi tersebut mampu dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan penting penelitian ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak sekadar menyajikan materi atau evaluasi berbasis soal hafalan, melainkan media interaktif yang menghadirkan aktivitas berpikir melalui pertanyaan kontekstual, pemecahan masalah, serta pemberian umpan balik secara langsung. Temuan ini diperoleh melalui analisis kebutuhan yang menunjukkan adanya kesenjangan antara kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi digital dengan pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran PAI. Secara keilmuan, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menawarkan perspektif bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam pembelajaran PAI tidak hanya dapat diposisikan sebagai media evaluasi digital, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai potensi media berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa, sekaligus memberikan pengembangan konsep melalui integrasi antara teknologi Kahoot!, pembelajaran PAI, dan indikator berpikir kritis. Dengan demikian, penelitian ini menyumbangkan suatu perspektif baru mengenai desain media pembelajaran PAI berbasis teknologi yang tetap mempertahankan tujuan pendidikan Islam, yaitu membangun kemampuan berpikir sekaligus pemahaman nilai-nilai keagamaan. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada konteks pembelajaran

PAI di tingkat SMP sehingga belum menggambarkan kebutuhan pada jenjang pendidikan lain seperti SMA maupun perguruan tinggi. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jumlah partisipan yang terbatas sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, penelitian ini masih berada pada tahap analisis kebutuhan dan konseptualisasi media, sehingga belum mencakup tahap pengembangan produk, uji validitas ahli, maupun uji efektivitas penggunaan Kahoot! terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. N. B., & Farikhin, F. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 03 Maesan. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 1(1), 57–73. <https://tdjpai.iaiq.ac.id/index.php/pai/article/view/5>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82>
- Azmia, I., & Kasduri, M. (2023). Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 451–456. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1357/831>
- Darise, G. N. (2021). Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks “Merdeka Belajar.” *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization*, 2(2), 1–18. <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fatmawati, N. R. (2014). Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Sumayyah Di Sekolah Dasar Islam Internasional Al Abidin Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Naskah Artikel Publikas*.
- Ilmi, M. U., & Kurniawan, M. A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 91–102.
- Koyimah, K., & Ahmadi. (2022). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Penelitian Kualitatif Tentang Mutu Pembelajaran PAI di SMPN 1 Jetis Ponorogo). *Edumanagerial*, 1(1).
- Mar, R. (2025). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menangani Tantangan Moral Siswa Di Era Digital (Studi Di SMPN 1 Suela Lombok Timur). *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 290–299. <https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/tadib/article/view/2696/1696>
- Muid, A., Arifin, B., & Karim, A. (2024). PELUANG DAN TANTANGAN PENDIDIKAN PESANTREN DI ERA DIGITAL (Studi Kasus di Pondok Pesantren Al-Islah Bungah Gresik). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11, 512–530. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2254/1291>
- Mukarromah, L., & Ma'ruf, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan -Platform Raptivity Dalam Memotivasi Belajar Di Smp Al-Inayah Purwosari Pasuruan. *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 55(4), 524–530. <https://doi.org/10.1134/s0514749219040037>
- Rahmawati, U., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot dalam Mengukur Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PAI di SD. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(2), 250–263. <https://journal.putragaluh.ac.id/index.php/jeesica/article/view/118/103>
- Rakhma Ardhiani, N., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam

- Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540–550. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.263>
- Rohim, S., Ardiawan, I., Herdiana, N., & Holik, A. (2024). Implementasi Model-Model Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Garut. *Jurnal Masagi*, (c), 10. <https://doi.org/10.37968/masagi.v3i1.756>
- Safriatullah, S., Auliadi, R., Amrullah, A., Nurmawati, N., & Jais, M. (2025). Tantangan Implementasi AI di Perbankan Syariah: Perspektif Regulasi dan Etika. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.69548/jigm.v4i1.40>
- Salsabila, & Priatmoko, S. (2023). Pembentukan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Budaya Sekolah. *ZAHRRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 4(2), 98. <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/zahra.v4i2.841>
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal Media TIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(1), 47–50. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1357/831>
- Tabroni, I., & Qutbiyah, S. M. (2022). Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi COVID-19 Di SMP Plus Al-Hidayah Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.1, No., 353–360.
- Wathani, N. (2021). Internalisasi Nilai – Nilai Karakter Melalui Budaya Sekolah di SMKN 41 Jakarta Nurlaili. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial Volume*, 19(2), 47–77. <https://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/tadib/article/view/478/347>
- Winarsih, M. (2017). Pendidikan Integrasi dan Pendidikan Inklusi. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(2), 127. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i2.156>