

## Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat

Widara Rizqi Ulfa <sup>1\*</sup>, Lisa Amillina <sup>2</sup>, Ahmad Agung Safaat <sup>3</sup>, Dessy Kurnia Mulyani <sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia

[widararisqi22@gmail.com](mailto:widararisqi22@gmail.com) <sup>1\*</sup>, [lisaktbm54@gmail.com](mailto:lisaktbm54@gmail.com) <sup>2</sup>, [agungsaafaat321@gmail.com](mailto:agungsaafaat321@gmail.com) <sup>3</sup>

Alamat: Jl. Sukarno hatta No.73, Tj. Aman, Kec. Kotabumi Sel., Kabupaten Lampung Utara,  
Lampung 34516

Korespondensi penulis: [widararisqi22@gmail.com](mailto:widararisqi22@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine whether interactive learning media based on Kahoot can increase students' interest in learning. Kahoot is a single media application that can be used in online learning that contains quizzes and games. Interactive learning media such as Kahoot can be used in teaching and learning activities such as holding pretests, practicing questions, reinforcing materials, remedial, and others. The purpose of this study is to determine students' understanding by applying Kahoot as an effective learning medium. This study uses a qualitative method design using a location setting, namely Al Jamiatu Dalatul Jannah High School. Data collection techniques in this study are using observation and interviews*

**Keywords:** *Learning, Kahoot, Interest, Effective*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan buat mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis kahoot bisa menaikkan minat belajar siswa. Kahoot adalah aplikasi satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Media pembelajaran interaktif misalnya kahoot bisa dipakai pada aktivitas belajar mengajar misalnya mengadakan pretest, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan lainnya.. Tujuan penelitian ini merupakan buat mengetahui pemahaman siswa dengan penerapan kahoot menjadi media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini memakai desain metode kualitatif menggunakan setting lokasi merupakan Sekolah Menengah Atas Al jamiatu dalatul jannah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara

**Kata kunci:** Pembelajaran, Kahoot, Minat, Efektif

### 1. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan dunia teknologi saat ini telah memunculkan beragam aplikasi yang terkoneksi dengan internet. Untuk turut menyukseskan kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan, guru perlu memfasilitasi kemajuan teknologi tersebut. Hal ini disebabkan oleh kemajuan global. Pendidikan tidak mungkin terwujud tanpa bantuan teknologi.

Maswan & Muslimin (2020) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi dan pendidikan merupakan dua sisi mata uang yang sama dan tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi yang mempunyai banyak implikasi lain memerlukan peran yang lebih besar dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru yang menggunakan teknik, metode, dan pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan materi dan nilai kepada siswa didik.

Era saat ini disebut era digital karena kemajuan teknologi ditandai dengan ketergantungan yang semakin besar terhadap dunia pendidikan. Untuk memfasilitasi

pembelajaran berbasis teknologi, guru harus mengintegrasikan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat atau media pembelajaran.

Pembelajaran bersifat terus-menerus dan konvensional yang berpusat dalam guru (teacher centered learning) sebagai akibatnya anak didik didik lebih poly mendengarkan teks yang dibacakan sang guru, tentu sebagai pembelajaran yang haruslah dihindari. Salah satu cara buat menghindari pembelajaran yang bersifat terus-menerus dan konvensional merupakan menggunakan memanfaatkan output kemajuan teknologi buat sebagai media pembelajaran yang menarik. Seorang pengajar pada merencanakan pembelajaran dituntut buat merancang pembelajaran menggunakan memanfaatkan aneka macam jenis media yang sinkron supaya proses aktivitas belajar mengajar bisa berlangsung dan sinkron menggunakan tujuan pembelajaran.

Hal ini tercantum pada UU No 14 Tahun 2005 mengenai Pengajar dan Dosen Pasal 8 yakni “Pengajar harus mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, dan mempunyai kemampuan buat mewujudkan tujuan pendidikan nasional” (Pratiwi and Baedhowi, 2021). Selanjutnya terkait dalam kompetensi dijelaskan dalam Pasal 10 (ayat1) mencakup kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional yg diperoleh melalui pendidikan profesi.

Keempat kompetensi tadi bisa digambarkan sosok seseorang pengajar: (a) mempunyai pemahaman mengenai peserta didik, pembelajaran, kurikulum sekolah, perencanaan pembelajaran, aplikasi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, (b) dominasi materi dibidang ilmu mata pelajaran yang diampu, (c) penerapan tingkah laris yang positif menjadi panutan dan teladan bagi peserta didik, (d) berkomunikasi menggunakan baik pada peserta didik, sesama pendidik, energi kependidikan, orangtua atau wali dan warga sekitar.

Pendidik dapat memanfaatkan berbagai aplikasi online yang dikembangkan secara komprehensif untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran. Salah satu pilihannya adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot adalah website yang menyediakan suasana kuis yang menyenangkan untuk mendukung pembelajaran di kelas. Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan laptop dan proyektor. Kahoot hanya dapat dimainkan secara online dan dapat diakses melalui [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) sehingga diperlukan koneksi internet. Aplikasi ini akan membuat proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

Kahoot Media merupakan program atau aplikasi yang dapat berfungsi sebagai kuis online dimana pemainnya adalah siswa dan gurunya sebagai administrator dan perancang soal (Purnamasari., 2023). Media kahoot dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital. Kahoot dirancang sebagai pembelajaran sosial di mana pelajar berkumpul di sekitar layar bersama seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Cara bermainnya sangat sederhana. Semua pemain terhubung dengan PIN .

Hasil yang dihasilkan ditampilkan di layar publik dan perangkat digunakan untuk menjawab pertanyaan guru selama kelas. Saat Anda menjawab pertanyaan, poin ditampilkan dan peringkat dibuat untuk melihat siapa yang mendapat skor tertinggi dan siapa yang dapat menjawab pertanyaan terbanyak. Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta membantu mereka memahami materi yang diberikan oleh guru (Zulham, 2021). Media pembelajaran permainan interaktif Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pendidikan seperti rendahnya minat belajar. Penggunaan media pembelajaran permainan interaktif Kahoot dapat memberikan hasil positif dan meningkatkan minat belajar siswa.

Minat merupakan salah satu faktor penting keberhasilan proses belajar. Dalam proses pembelajaran, minat merupakan aspek psikologis yang mempengaruhi seseorang selama belajar (Mukhlis, 2020). Sebab kepentingan setiap individu menimbulkan rasa simpati dan keterikatan terhadap suatu tujuan atau kegiatan tanpa ada paksaan. Minat belajar memegang peranan yang sangat penting bagi siswa. Karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci aktivitas yang muncul dari dalam diri (Khatimah et al., 2023). Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar adalah media pembelajaran.

Menurut Mustikawati (2019), media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan dan memberikan informasi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam sesuai kebutuhan dapat mengoptimalkan hasil belajar Anda. Manusia mempunyai kecenderungan dasar untuk berhubungan dengan hal-hal yang ada di lingkungannya. Minat terjadi ketika seseorang tertarik pada suatu hal yang memenuhi kebutuhannya atau merasa bahwa apa yang ingin dipelajarinya bermakna baginya. Secara bahasa, minat adalah perasaan bahwa suatu kegiatan, pelajaran, atau benda bernilai atau bermakna bagi seseorang (Tara Herska et al., 2023)

Dari penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu dorongan batin yang timbul dari dalam diri siswa untuk meningkatkan kebiasaan

belajarnya. Minat belajar berkembang ketika siswa merasakan keinginan untuk mencapai nilai terbaik atau memenangkan kompetisi belajar. Penetapan tujuan yang tinggi juga dapat membangkitkan minat belajar, dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa, media pembelajaran Game interaktif Kahoot dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran permainan interaktif Kahoot dapat membantu Anda mencapai hasil positif dan meningkatkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Kahoot dalam proses pembelajaran dan mengetahui efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan kualitatif. Instrumen penelitian dalam metode kualitatif adalah peneliti itu sendiri, yang menghasilkan data dengan menganalisisnya secara kata-kata, bukan dari segi jumlah atau kuantitasnya. Data yang dihasilkan dalam penelitian kualitatif ini tidak memerlukan analisis statistik (perhitungan) seperti penelitian kuantitatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data dengan cara membandingkan hasil wawancara dengan data lain. Lokasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah SMA Al-Jamiatu Dalatul Jannah Analisis data bertujuan untuk mereduksi data, mensintesis, triangulasi, dan pengecekan.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kata media dari berdasarkan bahasa latin medius yg secara bahasa berarti pengantar tengah, atau mediator. Dalam bahasa Arab media adalah pengantar atau mediator pesan berdasarkan pengirim pada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2020: 3). Menurut Gerlach dan Ely yg dikutip sang Azhar Arsyad (2019), media jika dipahami secara garis akbar merupakan manusia, materi dan insiden yang membentuk syarat yang menciptakan murid sanggup memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Sedangkan dari Criticos yang dikutip sang Daryanto (2020: 4) media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu menjadi pembawa pesan berdasarkan komunikator menuju komunikan.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan-pesan pembelajaran yang berkaitan langsung dengan model pembelajaran oleh guru yang berperan sebagai

penyampai informasi, dalam hal ini guru hendaknya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang proses belajar mengajar. Sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, keterampilan dan kemampuan siswa untuk memperlancar proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip Azhar Arsyad (2019: 4), media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi antara sumber dan penerima, dengan atau tanpa tujuan pendidikan.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Hamalik (1985) mengemukakan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Kahoot Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, Kahoot dapat menghasilkan siswa yang aktif, produktif, dan inovatif. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi, telepon seluler dapat menjadi sumber informasi yang sangat baik dan juga dapat menciptakan suasana kelas yang ramah dan nyaman sebagai media pembelajaran.

Kecanggihan teknologi komunikasi memberi perbedaan makna tidak sama pada proses belajar mengajar pada sekolah. Pemanfaatan telepon genggam menjadi wahana gerak pada sebuah mobile learning dan penyajian materi pada format game sebagai sebuah perihal buat menyajikan pengetahuan pada sebuah hiburan berupa permainan. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menyajikan pengetahuan berupa permainan kuis. Dalam permainan Kahoot, anak didik bisa menjawab pertanyaan quiz secara langsung (*real time*) melalui perantara proyektor yang disediakan.

Kahoot merupakan permainan edukasi yang bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga menimbulkan perasaan gembira, gembira dan tidak bosan. Hal ini memotivasi siswa dan

memudahkan mereka memahami pelajaran guru. Secara teknologi, ketika belajar dengan cara era teknologi, ketika kita menggunakan kahoot siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran inovatif dan tidak hanya pembelajaran yang monoton dan hanya sepihak.

Kahoot memberikan alternatif pembelajaran online dengan menampilkan penilaian pembelajaran melalui kuis seru. Kahoot memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam soal-soal yang tidak hanya dalam format teks, tetapi juga dapat berupa gambar dan video. Jika menginginkan proses pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, siswa akan mendapat pemahaman. Harapan dalam materi kurikulum 2013 yang menginginkan proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills*.

Pada awal pembelajaran, guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa, memberikan pengajaran langsung, dan memberikan diskusi. Saat menyajikan mata pembelajaran ini, siswa hendaknya memperhatikan dengan seksama materi yang disampaikan oleh guru pemberi materi. Karena semua itu akan berpengaruh pada permainan selanjutnya, yaitu bagaimana Anda menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin di permainan Kahoot.

Permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa melalui presentasi kelas oleh guru mereka. Setiap pertanyaan muncul secara acak dan memiliki beberapa pilihan. Kecepatan respon siswa akan mempengaruhi bobot penilaian yang siswa terima. Semakin cepat siswa menjawab dengan benar, semakin tinggi skor yang didapatkan. Siswa berkompetisi pada menjawab pertanyaan kuis yang tersaji pada pelaksanaan Kahoot. Siswa berusaha buat sebagai yang terbaik & terdepan pada kompetisi permainan ini. Pengajar akan mengumumkan output ketercapaian murid, masing-masing murid yang menduduki lima peringkat atas akan diberikan sebuah nilai atau reward jika skor memenuhi kriteria yg ditentukan.

Ada beberapa manfaat menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.

- a. Siswa akan lebih termotivasi untuk memperhatikan apa yang diajarkan guru, mencatat, dan mengerjakan kuis di akhir kelas.
- b. Siswa akan lebih termotivasi untuk menang dengan memperoleh nilai tertinggi pada kuis.
- c. Karena ada batasan waktu untuk menjawab kuis, kesempatan untuk mendiskusikannya dengan teman lebih sedikit.

- d. Siswa tidak diwajibkan membuat akun Kahoot.
- e. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat langsung menerima hasil penilaian tanpa harus mengubah jawaban siswa.

Namun selain kelebihan tersebut juga terdapat kelemahan seperti (1) pembelajaran menjadi tidak bermakna apabila tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. (2) Harus tersedia sarana dan prasarana yang memadai, antara lain:

PC/smartphone dengan koneksi stabil harus tersedia.

### **Teknik dan instrumen**

Hasil Dari Wawancara

Peneliti : Apakah penggunaan Kahoot membuat Anda lebih semangat dalam belajar? Mengapa?

Siswa : Ya, karena saya bisa bersaing dengan teman-teman. Saya jadi lebih fokus agar bisa mendapatkan skor tertinggi. Belajar jadi terasa seperti permainan.

Peneliti : Bagaimana perasaan Anda ketika berkompetisi dengan teman-teman menggunakan Kahoot?

siswa: Saya merasa tertantang dan bersemangat. Walaupun kadang kalah, saya tetap senang karena bisa belajar dari kesalahan.

Peneliti : Apakah Kahoot membantu Anda lebih mudah memahami materi pelajaran? Jelaskan.

Siswa : Ya, karena soal-soalnya membuat saya berpikir cepat dan fokus. Selain itu, penjelasan setelah kuis membantu saya memahami materi dengan lebih baik.

Peneliti : Menurut Anda, apa perbedaan belajar menggunakan Kahoot dibandingkan metode konvensional?

Siswa : Kahoot lebih menarik dan tidak membosankan. Kalau metode konvensional, biasanya hanya mendengarkan penjelasan guru, sedangkan Kahoot lebih interaktif.

Peneliti : Apa tantangan yang Anda hadapi saat menggunakan Kahoot?

Siswa : Kadang koneksi internet lambat, jadi saya tertinggal saat menjawab soal. Selain itu, ada teman yang belum terlalu paham cara menggunakannya.

Peneliti : Apakah Anda ingin lebih sering menggunakan Kahoot dalam pembelajaran? Mengapa?

Siswa : Ya, tentu saja. Karena Kahoot membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan. Saya jadi lebih semangat mengikuti pelajaran.

Peneliti : Apa saran Anda agar Kahoot lebih menarik dan bermanfaat dalam pembelajaran?

Siswa : Mungkin bisa ditambahkan variasi soal yang lebih kreatif atau fitur hadiah kecil untuk pemenang. Itu akan membuat kami lebih termotivasi.

**Tabel 1.** Indikator Dampak Penggunaan Kahoot

| No | Indikator dampak penggunaan kahoot | keterangan                                                                                                                                                                                          |
|----|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Efek kognitif                      | Subjek merasa mudah dalam memahami segala materi tentang pengetahuan pembelajaran, dengan kahoot mereka merasa mudah dan banyak mengambil informasi dan menambah pengetahuan kognitifnya.           |
| 2. | Efek efektif                       | Subjek merasa senang dan terhibur serta merasa puas dan dapat mengasah kemampuan yang materi yang telah dipelajari                                                                                  |
| 3. | Integritas sosial                  | Subjek mampu mengambil hikmah dan mengambil kesimpulan tentang apa yang telah dilihatnya dan didapatkan dari kahoot serta terkadang merasa termotivasi untuk terus mengasah kemampuan dan pemahaman |
| 4. | Integritas Pribadi                 | subjek mampu mengendalikan diri dan mau memperbaiki diri terkait dengan kekurangan yang ia miliki                                                                                                   |

Berdasarkan hasil analisis terhadap aplikasi Kahoot, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini memberikan manfaat antara lain:

- Aplikasi Kahoot! Kahoot adalah pilihan yang menghemat waktu dan uang bagi pelajar. Akses kapan saja, di mana saja.
- Gambar dan audio juga dapat dilampirkan pada media ini untuk membantu siswa memahami apa yang telah dipelajari.
- Siswa menjadi lebih aktif dalam belajar karena setiap siswa mempunyai kesempatan langsung terhadap materi yang diberikan oleh guru dapat mengasah pemahaman dari materi yang telah dipelajari.
- Dengan menggunakan media pembelajaran “Kahoot!”, aktivitas belajar siswa juga akan meningkat. Hal ini dikarenakan guru dapat langsung mengelola seluruh siswa.
- Guru yang berhalangan hadir di sekolah pun dapat mengontrol aktivitas belajar siswa melalui pemberian bahan ajar dan diskusi di sana. Guru kemudian dapat langsung melakukan latihan dan mengevaluasi hasil latihan siswa berdasarkan data statistik dari fitur Kahoot. Hal ini juga berlaku bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran Kahoot!
- Sehingga guru tidak perlu khawatir ketinggalan materi pelajaran. Siswa belajar menggunakan Kahoot! Latihan lari secara bersamaan juga meningkatkan hasil



belajar, karena siswa dapat melihat hasil latihan dan perolehan peringkatnya di fitur papan peringkat, sehingga memotivasi mereka untuk bersaing dengan teman-temannya pada latihan berikutnya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penggunaan kuis interaktif Kahoot!

pada proses pembelajaran sanggup membangkitkan minat belajar berdasarkan siswa. Hal ini terlihat pada siswa yang merasa puas dan bersemangat selama proses pembelajaran sambil berkata dengan menggunakan "Kahoot!". Hal ini juga disebabkan karena guru belum pernah menggunakan media kuis interaktif Kahoot. Apalagi peningkatan hasil ini disebabkan oleh beberapa aspek. Penerapan Kahoot! membantu siswa memecahkan masalah ketika mengevaluasi materi akulturasi.

guru dapat merangsang minat belajar siswa dengan Kahoot!, sebuah media kuis interaktif. Siswa merasa lebih termotivasi dan puas ketika mereka menyelesaikan suatu tugas. Kahoot! Alat ini tersedia di smartphone Android maupun laptop dan bersifat fleksibel serta dapat digunakan dimana saja sehingga mudah digunakan. media permainan yang direkomendasikan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran agar evaluasi pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa lebih bersemangat dalam evaluasi pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Menurut hasil yang sudah di analisis oleh peneliti aplikasi Kahoot sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Mengenai Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot yang mendukung materi pembelajaran. Dengan adanya fitur diskusi hingga quiz, membuat pendidik terakomodasi untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, penerapan font dan warna dalam desain aplikasinya, juga menciptakan daya tarik siswa, sehingga meningkatnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator, sudah selayaknya mengembangkan segala kapasitas, pengetahuan dan kreativitas yang dimiliki. penerapan Kahoot berperan sebagai implementasi media pembelajaran interaktif yang mengedikasikan manusia untuk kembali menjadi pribadi yang aktif dan inisiatif.

#### **DAFTAR REFERENSI**

Achmad Baihaqi, Amaliya Mufarroba, & A. Ilham Tsabit Imanil. (2020). Media pembelajaran pendidikan agama Islam efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. Vol. 07 No. 01, Maret 2020.

- Anam, S., Zaharah, T., Syukur, T. A., Saefulloh, A., Yusriani, N. P., Solong, N. P., Herwinsyah, H., Nur Hidayah, N. H., Vini Rizqi, V. R., Mukri, S. G., & Hasanah, I. F. (2009). *Media pembelajaran*.
- Badiah, M. M., & Murniati, N. A. N. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran digital Kahoot. *Vol. 09 No. 03, September 2024*.
- Hamzah, P., Ahmad, S., Syawaluddin, W., Krismanto, S., & Sayidiman, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Kristanto, A. (2006). *Media pembelajaran*.
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Vol. 4 No. 2, Tahun 2024*.