



## **IMPLEMENTASI MEDIA KAHOOT BERBASIS ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 9 MALANG**

Luluk Nur 'Aini Eka Maulidiyah<sup>1</sup>, Dwi Fitri Wiyono <sup>2</sup>, Mukhammad Nafiiu Akbar<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: [122101011092@unisma.ac.id](mailto:122101011092@unisma.ac.id), [2dwi.fitri@unisma.ac.id](mailto:2dwi.fitri@unisma.ac.id),

[3mukhammad.naafiu@unisma.ac.id](mailto:3mukhammad.naafiu@unisma.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to describe the implementation of Kahoot-based Active Learning media in Islamic Religious Education (IRE) learning at SMA Negeri 9 Malang. The method used is a qualitative case study approach. Data collection was carried out through observation, in-depth interviews, and documentation. The results of the study indicate that planning was carried out through an analysis of student characteristics, the formulation of learning objectives, the selection of an Active Learning model, and the design of quiz questions on the Kahoot platform. Implementation consisted of introductory activities, core activities with interactive quizzes, and a closing reflection by the students. Evaluation was conducted formatively and summatively using real-time data. The findings indicate an increase in student participation, motivation, and understanding. Some technical challenges, such as network limitations, were overcome by teachers through rescheduling and technical assistance. This study also recommends that further research use a quantitative approach or comparative studies with other media.*

**Kata Kunci:** *Keywords: Kahoot Media, Active Learning, Islamic Religious Education..*

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital dalam era Revolusi Society 5.0 telah membawa transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Generasi Z, yang merupakan peserta didik saat ini, memiliki karakteristik digital-native: terbiasa dengan interaksi visual, akses informasi cepat, dan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Seemiller & Grace, 2016) Corey Seemiller and Meghan Grace, *Generation Z Goes College* (Jossey-Bass, 2016).. Hal ini menuntut pendidik untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan

partisipatif. Salah satu media interaktif yang banyak digunakan adalah Kahoot, platform kuis daring yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui pendekatan *active learning*.

Meskipun banyak studi telah meneliti efektivitas Kahoot dalam pembelajaran (Mafatih, 2021; Halimah, 2021; Ma'ruf & Alfurqan, 2024), sebagian besar hanya berfokus pada aspek evaluatif dan hasil belajar kognitif. Studi mengenai implementasi menyeluruh Kahoot yang terintegrasi dalam strategi *active learning*, khususnya pada pembelajaran PAI, masih terbatas. Padahal, pembelajaran PAI membutuhkan pendekatan holistik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu (Firmansyah, 2019)(Firmansyah 2019). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan riset yang perlu dijumpai melalui penelitian lapangan yang komprehensif.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada perlunya pendekatan pedagogis yang selaras dengan gaya belajar siswa generasi digital, sekaligus tetap menjaga nilai-nilai religius dalam pembelajaran PAI. Kahoot yang bersifat interaktif dan berbasis permainan terbukti mampu menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Maulina et al., 2024)**Veny Maulina and others, 'Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning ( Pbl ) Berbantuan Media Kahoot ! Pada Pembelajaran Matematika Di Smam 7 Surabaya', 03 (2024), pp. 25-33..** Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran aktif juga mendukung prinsip konstruktivisme, seperti yang diungkapkan oleh Piaget dan Vygotsky, melalui keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif (Insani et al., 2024)(Insani et al. 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Kahoot berbasis *active learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang. Fokus utama penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Kahoot. Penelitian dilakukan secara kualitatif melalui pendekatan studi kasus untuk menggambarkan realitas empiris secara mendalam.

Artikel ini berkontribusi pada pengembangan kajian teknologi pendidikan Islam dengan memberikan wawasan kontekstual mengenai bagaimana integrasi media digital interaktif dapat diterapkan secara efektif dalam PAI.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan generasi Z, serta memperkaya literatur akademik terkait pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan agama.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam era digital dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi. Salah satu pendekatan pedagogis yang relevan adalah integrasi active learning dengan media digital interaktif seperti Kahoot. Pendekatan ini selaras dengan teori constructivism dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menjadi grand theory dalam penelitian ini. Piaget menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (asimilasi dan akomodasi), sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran guru dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu pembelajaran optimal melalui bimbingan dan kolaborasi. Kedua teori ini menggarisbawahi perlunya strategi pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Sebagai mid-range theory, pendekatan active learning oleh Bonwell & Eison (1991)(Bonwell and Eison 1991), menjadi kerangka penghubung antara teori besar dan implementasi praktis. Active learning mendorong siswa untuk terlibat secara fisik dan mental dalam proses belajar, baik melalui diskusi, permainan, maupun refleksi. Media Kahoot mendukung prinsip ini melalui fitur kuis interaktif real-time yang kompetitif dan kolaboratif. Pembelajaran berbasis teknologi semacam ini juga didukung oleh teori game-based learning (Prensky, 2001) yang menegaskan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran.

Berbagai studi sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran. Mafatih (2021), melalui pendekatan kuantitatif eksperimental, menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa PAI(Mafatih 2021). Halimah (2021) menemukan bahwa elemen gamifikasi Kahoot meningkatkan motivasi belajar siswa secara intrinsik dalam pembelajaran PAI di SMA. Rahmawati dan Saputra (2023)(Rahmawati N.; Saputra, D. 2023), dalam studi literatur mereka, menyatakan bahwa media digital seperti Kahoot efektif dalam mendorong keterlibatan siswa karena desain visualnya yang menarik dan kompetitif. Sementara itu, Supriatna, Asy'ari, dan Zamroni (2024)(Supriatna, Asy'ari, and Zamroni 2024), menyoroti keberhasilan penerapan active learning dalam pembelajaran PAI di SMK, meski tanpa melibatkan media digital secara spesifik.

Penelitian oleh Ma'ruf dan Alfurqan (2024) di SMA Negeri 2 Padang mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI. Mereka menyimpulkan bahwa Kahoot memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa secara cepat dan meningkatkan minat belajar. Namun, mereka juga mencatat kendala teknis seperti akses perangkat dan jaringan internet. Penelitian lain oleh Salsabilla, Jannah & Juanda (2023)(Salsabilla, I; Jannah and Juanda 2023) menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang adaptif terhadap media digital interaktif, namun belum mengulas secara khusus integrasi Kahoot dalam pembelajaran aktif berbasis agama.

Dari tinjauan tersebut, dapat diidentifikasi sejumlah kesenjangan riset. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada aspek evaluatif, seperti peningkatan nilai kognitif atau motivasi, namun belum secara mendalam mengkaji proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran aktif berbasis Kahoot dalam konteks PAI. Kedua, hanya sedikit studi yang menggabungkan media Kahoot secara sistematis dalam strategi active learning, apalagi dalam konteks pembelajaran agama Islam yang menuntut integrasi nilai-nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Ketiga, minimnya penelitian kualitatif kontekstual yang mengeksplorasi implementasi langsung di sekolah menengah atas menjadi celah yang penting untuk diisi.

Dengan demikian, artikel ini berkontribusi secara ilmiah dalam dua aspek utama. Pertama, memperkaya literatur dengan memberikan pemahaman empiris yang mendalam tentang implementasi Kahoot berbasis active learning dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan kualitatif. Kedua, artikel ini menyajikan integrasi teori Piaget, Vygotsky, dan Bonwell & Eison secara kontekstual dalam proses pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan religius. Kontribusi ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan dalam riset terdahulu dan menjadi dasar pengembangan model pembelajaran PAI yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digitalIrene Lee and Helen Wilcox, 'Evaluating the Implementation of an Active Learning Platform in a Team-Based Learning Postgraduate Medical Program', ASCILITE 2019 - .

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap secara mendalam

dinamika implementasi media Kahoot berbasis active learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di lingkungan nyata. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami proses, pengalaman, dan perspektif dari partisipan secara kontekstual dan alami (Creswell, 2007; Hamzah, 2020).

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Malang yang berlokasi di Jalan Puncak Borobudur I, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini telah menerapkan pembelajaran berbasis media digital seperti Kahoot dalam mata pelajaran PAI. Penelitian dilaksanakan selama bulan Desember 2024 hingga Februari 2025, dengan keterlibatan langsung peneliti di lokasi sebagai pengamat partisipatif.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh elemen yang terlibat dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut. Adapun sampel dipilih secara purposif, terdiri dari guru PAI, siswa kelas X, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yang secara langsung terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot. Total partisipan berjumlah 7 orang: 1 guru PAI, 1 wakil kepala sekolah, dan 5 siswa yang dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam kelas. Pemilihan dilakukan berdasarkan pertimbangan informasi yang kaya (*information-rich cases*), sebagaimana disarankan oleh Creswell (2007).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, didukung oleh pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumen pembelajaran. Indikator yang dikaji mencakup tiga dimensi utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis active learning menggunakan Kahoot. Validitas data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber dan metode, serta pengecekan keabsahan melalui teknik *member-checking* dan *peer debriefing* (Moleong, 2017).

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran di kelas, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali pengalaman serta persepsi mereka terhadap penggunaan Kahoot. Dokumentasi mencakup rencana pembelajaran, hasil kuis, dan catatan refleksi guru.

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan mengikuti model Miles dan Huberman (2018), yang mencakup tiga tahap utama:

kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data dianalisis secara manual tanpa bantuan perangkat lunak komputer. Proses analisis dilakukan selama dan setelah pengumpulan data, dengan memperhatikan pola-pola tematik dan hubungan antar kategori yang muncul secara induktif.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Perencanaan Pembelajaran PAI menggunakan Media *Kahoot* berbasis *Active Learning***

Perencanaan pembelajaran dimulai dengan menganalisis karakteristik peserta didik serta menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sintaks *Active Learning* dan integrasi media digital. Dalam RPP tersebut, tercantum kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan *Kahoot* pada bagian kegiatan inti. Guru kemudian merancang soal-soal pada platform *Kahoot* dengan memperhatikan tingkat kesulitan dan relevansi terhadap materi PAI. Contoh soal yang digunakan misalnya "Apa pengertian dari syu'abul iman?" dengan pilihan jawaban bergambar dan waktu pengerjaan yang terbatas untuk mendorong respons cepat. Proses ini menunjukkan penguasaan guru terhadap elemen TPACK, di mana pemahaman materi dikolaborasikan dengan strategi pedagogik dan pemanfaatan teknologi.

#### **2. Pelaksanaan Pembelajaran PAI menggunakan Media *Kahoot* berbasis *Active Learning***

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa media *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan kolaboratif. Proses belajar berlangsung dalam tiga tahapan: kegiatan awal (pembukaan dan motivasi), kegiatan inti (pelaksanaan kuis dan diskusi), serta kegiatan akhir (refleksi dan peneguhan materi). Keaktifan siswa meningkat secara signifikan karena mereka merasa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori *active learning* oleh Bonwell & Eison (1991), serta didukung oleh studi Artika et al. (2024) A Artika, I Mahartika, and I Irdamisraini, 'Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid', yang menunjukkan bahwa 79% peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan *Kahoot*.

Pelaksanaan terdiri dari 3 Tahapan :

- a. Pendahuluan: Guru memperkenalkan tujuan pembelajaran dan membimbing siswa dalam mengakses dan menggunakan aplikasi Kahoot.
- b. Kegiatan Inti: Siswa berpartisipasi dalam kuis real-time menggunakan perangkat pribadi mereka, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kolaboratif. Ini mencerminkan prinsip pembelajaran konstruktivis dan motivasi intrinsik sebagaimana dijelaskan oleh teori Self-Determination (Deci & Ryan, 1985)(Deci and Ryan 1985).
- c. Evaluasi: Guru mengajak siswa melakukan refleksi, membahas soal yang sulit, dan menyimpulkan pembelajaran. Proses refleksi ini juga sejalan dengan pendekatan Active Learning dan penguatan Zona Perkembangan Proksimal ala Vygotsky.

### **3. Evaluasi Pembelajaran PAI menggunakan Media *Kahoot* berbasis *Active Learning***

Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan: formatif (selama proses kuis berlangsung) dan sumatif (melalui analisis hasil kuis). Guru menggunakan data real-time dari Kahoot untuk mengidentifikasi miskonsepsi siswa dan menyusun tindak lanjut berupa pembelajaran remedial atau penguatan materi. Evaluasi ini mendukung tahapan berpikir tingkat tinggi pada taksonomi Bloom, khususnya pada aspek analisis dan evaluasi (C4–C5), sebagaimana ditegaskan oleh Indah (2025)(Indah 2025). Pendekatan ini juga memberikan ruang reflektif bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih responsif ke depan.

Secara keseluruhan, temuan ini mengonfirmasi bahwa integrasi media Kahoot dalam strategi active learning bukan hanya meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, relevan, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z. Penggunaan Kahoot terbukti mampu mengakomodasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran PAI, sebagaimana diharapkan dalam paradigma pembelajaran transformatif berbasis nilai.

### **D. Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media Kahoot berbasis active learning dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik generasi digital, serta memberikan umpan balik langsung melalui evaluasi real-time. Proses perencanaan yang sistematis,

pelaksanaan yang partisipatif, dan evaluasi yang reflektif menjadi kunci keberhasilan strategi ini.

Secara ilmiah, artikel ini memperkuat teori constructivism dan active learning dengan menghadirkan bukti empiris dari konteks lokal (SMA Negeri 9 Malang) yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Temuan ini juga menutup celah riset terdahulu yang belum mengkaji secara komprehensif implementasi media Kahoot dalam konteks pembelajaran agama berbasis teknologi. Secara praktis, artikel ini menawarkan model pembelajaran interaktif yang dapat direplikasi di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

### Daftar Rujukan

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Artika, A., I. Mahartika, and I. Irdamisraini. 2024. "Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid." *Innovative: Journal Of Social ...* 4:2579–89.
- Bonwell, Charles C., and James A. Eison. 1991. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 1985. *Self-Determination Theory*.
- Firmansyah, Mokh Iman. 2019. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17(2):79–90.
- Indah, Della Yunita. 2025. "PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA." 8:1951–56.
- Insani, Ayu Amalia, M. Sugeng Sholehuddin, Abdul Khobir, Pendidikan Agama Islam, U. I. N. K. H. Abdurrahman, and Wahid Pekalongan. 2024. "Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Pemikiran Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Pendidikan Islam." *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2(1):83–86.
- Lee, Irene, and Helen Wilcox. 2019. "Evaluating the Implementation of an Active Learning Platform in a Team-Based Learning Postgraduate Medical Program." *ASCILITE 2019 - Conference Proceedings - 36th International Conference of Innovation, Practice and Research in the Use of Educational Technologies in Tertiary Education: Personalised Learning. Diverse Goals. One Heart*. 481–86. doi: 10.14742/apubs.2019.316.

- Mafatih, Izza dkk. 2021. "Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6:138-47.
- Maulina, Veny, Wahyuni Suryaningtyas, Muhammadiyah Surabaya, and Muhammadiyah Surabaya. 2024. "ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING ( PBL ) BERBANTUAN MEDIA KAHOOT ! PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMAM 7 SURABAYA." 03:25-33.
- Rahmawati N.; Saputra, D., R. .. Surya ni. 2023. "Digital Learning Media and 21st Century Skills Development: A Systematic Review." *Journal of Educational Technology* 7(1):22-36.
- Salsabilla, I; Jannah, E,, and Juanda. 2023. "Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka." 3(1):33-41.
- Seemiller, Corey, and Meghan Grace. 2016. *Generation Z Goes to College*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Supriatna, Nana, Hasyim Asy'ari, and M. Afif Zamroni. 2024. "Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 4(1):146-62. doi: 10.54437/irsyaduna.v4i1.1587.