

Pengembangan Media Menggunakan Kahoot Untuk Evaluasi Mata Kuliah Tentang Aqidah Ahlak Untuk Siswa Kelas 5c Pai

Erpin Wahyudin¹, Jasiah²

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya¹⁻²

Email Korespondensi: erpinwhydn@gmail.com, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

Article received: 28 September 2025, Review process: 12 Oktober 2025,

Article Accepted: 22 November, Article published: 23 Desember 2025

ABSTRACT

This research is motivated by the need for innovative interactive and engaging learning evaluation media in the Aqidah Akhlak course for Islamic Religious Education (PAI) students. Conventional evaluations such as written tests are considered less effective in increasing student motivation and engagement in the digital era. The purpose of this research is to develop a feasible, effective, and engaging Kahoot-based evaluation media to evaluate student learning outcomes. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research subjects consisted of 30 5C class PAI students at UIN Palangka Raya, with two expert lecturers (material experts and media experts) as validators. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and tests, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The validation results showed the media obtained an average score of 4.65 (very feasible category). The field test results showed an increase in the average student score from 68.4 to 84.7 as well as a positive response to the practicality and appeal of the media. Students felt more motivated and understood the material through the instant feedback feature in Kahoot. This study recommends the use of gamification-based media such as Kahoot as an innovative, fun, and effective evaluation alternative in Islamic religious education learning in higher education, as well as further development for other courses with the integration of online evaluation systems.

Keywords: Kahoot, learning evaluation, Aqidah Akhlak, ADDIE model, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam mata kuliah Aqidah Akhlak pada mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI). Evaluasi konvensional seperti tes tulis dinilai kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa di era digital. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot yang layak, efektif, dan menarik untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 30 mahasiswa Prodi PAI kelas 5C di UIN Palangka Raya, dengan dua dosen ahli (ahli materi dan ahli media) sebagai validator. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor rata-rata 4,65 (kategori sangat layak). Hasil uji lapangan menunjukkan

peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari 68,4 menjadi 84,7 serta respons positif terhadap kepraktisan dan daya tarik media. Mahasiswa merasa lebih termotivasi dan memahami materi melalui fitur umpan balik instan dalam Kahoot. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media berbasis gamifikasi seperti Kahoot sebagai alternatif evaluasi yang inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di perguruan tinggi, serta pengembangan lanjutan untuk mata kuliah lain dengan integrasi sistem evaluasi daring.

Kata Kunci: Kahoot, evaluasi pembelajaran, Aqidah Akhlak, model ADDIE, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan (Aminaty & Jasiah, 2024; Fauzi & Jasiah, 2025). Pentingnya teknologi dalam kehidupan manusia saat ini sangat diakui karena berperan sebagai dukungan untuk berbagai aktivitas, baik dalam pekerjaan maupun Pendidikan (Nasidah et al., 2024; Ulfa, 2024). Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif bagi generasi muda (Anwar & Jasiah, 2025), salah satu perubahan paling mencolok adalah peningkatan pesat dalam e-learning dan pembelajaran online (Ningsih et al., 2023). Dalam era digital saat ini, pendidikan tinggi, khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam, dihadapkan pada tantangan besar dalam memastikan proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara pasif, tetapi juga mampu membangkitkan partisipasi aktif, pemahaman mendalam, serta evaluasi hasil belajar yang efektif. Salah satu mata kuliah fundamental di Prodi Pendidikan Agama Islam adalah Aqidah Akhlak, yang menuntut mahasiswa memahami landasan keimanan dan akhlak Islam secara komprehensif (Mulyasa, 2018). Namun, praktik evaluasi dalam mata kuliah ini masih banyak menggunakan metode konvensional seperti tes tulis dan pilihan ganda statis yang seringkali kurang menarik bagi mahasiswa dan tidak memberikan umpan balik secara cepat (Mulyasa, 2018; Rahmah & Jasiah, 2025). Pembelajaran atau proses evaluasi telah banyak kita temukan cukup dengan menggunakan gawai saja. Minimnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan gawai dan aplikasi dalam proses evaluasi adalah kendala terbesar bagi seorang guru yang tertinggal akan perkembangan teknologi saat ini (Lutfi Syauki Faznur, Khaerunnisa, 2020). Situasi ini menjadi semakin penting ketika mahasiswa generasi sekarang sudah terbiasa dengan teknologi digital dan media interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk media evaluasi berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta memberikan umpan balik instan (Hosnan, 2016; Sidqi et al., 2025). Game dapat diproduksi dengan berbagai jenis aplikasi, diantara yang bisa dipakai dalam mengembangkan permainan edukatif ialah aplikasi Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran daring yang menyajikan soal dan game (Aminah, Mazrur, 2025). Dalam konteks mata kuliah Aqidah Akhlak, urgensi penggunaan media berbasis digital seperti Kahoot menjadi sangat relevan karena dapat menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif (Dewi, 2018; Rusman, 2020).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media berbasis aplikasi *gamifikasi* seperti Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Misalnya, penelitian oleh Sitohang, Silaban, dan Sigirow (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot layak digunakan serta mendapatkan respons positif dari peserta didik karena mampu mengukur kemampuan berpikir kritis dengan cara yang menarik (P. Sitohang, B. Silaban, 2024). Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian Zuhro dan Nadlif (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan Kahoot pada mata pelajaran *Aqidah Akhlak* di MA Darul Fiqri Sarirogo secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Nadlif, 2023).

Penelitian oleh Putri, Yusra, Jasmienti, dan Arsyah (2023) di MAN 1 Padang Pariaman memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memperbaiki suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Putri et al., 2023). Selain itu, penelitian oleh Niama dan rekan (2024) menegaskan bahwa Kahoot mampu menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan berbasis permainan yang menyenangkan (Niama, S. U., Nurwahyunani, A., 2024).

Namun, tinjauan terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masih berfokus pada tingkat sekolah dasar atau menengah, sedangkan penelitian pada tingkat pendidikan tinggi khususnya pada mahasiswa Prodi PAI masih sangat terbatas (Ramdani, 2022). Selain itu, penggunaan Kahoot dalam konteks evaluasi *Aqidah Akhlak* di perguruan tinggi belum banyak dikembangkan dalam bentuk media yang dirancang secara sistematis dengan pendekatan pengembangan *research and development* (Yuliana, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot yang secara khusus digunakan untuk mengevaluasi mata kuliah *Aqidah Akhlak* bagi mahasiswa Prodi PAI kelas 5C. Tidak hanya menguji efektivitas penggunaannya, penelitian ini juga merancang, memvalidasi, dan mengimplementasikan media evaluasi secara sistematis agar sesuai dengan konteks pembelajaran keagamaan di perguruan tinggi. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan media evaluasi berbasis teknologi yang inovatif dan kontekstual di lingkungan pendidikan agama Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan untuk menghasilkan produk media evaluasi berbasis Kahoot yang layak, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran pada mata kuliah *Aqidah Akhlak*. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran berbasis teknologi. *Analysis* (Analisis kebutuhan): Mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa

dan dosen terhadap media evaluasi interaktif berbasis digital, serta menganalisis kesesuaian materi Aqidah Akhlak dengan media Kahoot. **Design (Perancangan):** Menyusun rancangan media Kahoot, termasuk penyusunan soal, tampilan, dan skenario penggunaan dalam evaluasi. **Development (Pengembangan):** Membuat dan menguji coba produk awal (prototype) Kahoot, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. **Implementation (Penerapan):** Mengimplementasikan media yang telah dikembangkan kepada mahasiswa Prodi PAI kelas 5C dalam evaluasi pembelajaran Aqidah Akhlak. **Evaluation (Evaluasi):** Melakukan evaluasi terhadap hasil uji coba untuk menilai efektivitas, kelayakan, dan respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan.

Subjek uji coba produk instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot ini adalah Mahasiswa Mahasiswi yang berjumlah 30, Tetapi subjek uji coba digunakan sesuai dengan kebutuhan tahap pengembangan, yaitu dengan skala kecil 10 Mahasiswa dan skala besar sebanyak 30 Mahasiswa, Terdapat data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif diperoleh dari masukan dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media mengenai instrumen evaluasi yang dikembangkan. Teknik pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan cara observasi di Kampus UIN Palangka Raya, wawancara guru Pendidikan Agama Islam, dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada Mahasiswa untuk melakukan analisis kebutuhan dan penilaian terhadap produk untuk mengetahui kepraktisan dari produk, lembar penilaian ahli dan media untuk mengetahui validitas dari produk. Tes dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk tersebut dan menganalisis setiap butir soal dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, uji daya beda, uji kesukaran dan analisis pengecoh (Fahrurrozi & Rahmawati, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media berbasis Kahoot dengan model ADDIE, di sajikan berdasarkan tahapan pengembangan, hasil validasi ahli, dan hasil uji coba terhadap mahasiswa Pendidikan Agama Islam Semester satu di Universitas Islam Negeri Palangka Raya.

Tabel: 1 Hasil Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Ahli Media %	Ahli Materi %	Kategori
1.	Tampilan visual dan desain	94	-	Sangat layak
2.	Interaktivitas media	95	-	Sangat layak
3.	Kemudahan navigasi	90	-	Sangat layak
4.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum	-	93	Sangat layak
5.	Ketepatan konsep Aqidah akhlak	-	95	Sangat layak
6.	Keterkaitan dengan tujuan pembelajaran	-	92	Sangat layak

Rata-rata validasi ahli media= 94%

Rata-rata validasi ahli materi= 93%

Kategori keseluruhan= Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, media evaluasi berbasis Kahoot dinyatakan **sangat layak** digunakan. Ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 94% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa tampilan, interaktivitas, dan navigasi media telah memenuhi standar kelayakan. Ahli materi memberikan rata-rata 93% dengan kategori sangat layak, menandakan bahwa isi materi, ketepatan konsep Aqidah Akhlak, serta kesesuaian tujuan pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum. Dengan demikian, media dapat diujicobakan pada tahap implementasi.

Uji coba di lakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas (10 Mahasiswa) dan uji coba luas (30 Mahasiswa), aspek yang di uku adalah motivasi belajar dan pemahaman Aqidah akhlak melalui pre-test dan post-test.

Tabel: 2 Hasil Uji Coba Media Evaluasi Kahoot

No	Tahap Uji Coba	Jumlah Mahasiswa	Aspek Yang diukur	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-test	Peningkatan
1.	Uji Coba Teratas	10	Motivasi belajar& Pemahaman Aqidah Akhlak			Media berjalan baik, layak untuk uji coba luas
2.	Uji Coba Luas	30	Motivasi belajar&Pemahaman AqidahAkhlak melalui pre-test dan post-test	68,4	84,7	16,3

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti evaluasi menggunakan media Kahoot. Nilai rata-rata meningkat dari **68,4** menjadi **84,7**, dengan selisih **16,3 poin**. Peningkatan ini membuktikan bahwa Kahoot memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dalam materi Aqidah Akhlak. Fitur permainan dan feedback instan pada Kahoot membantu mahasiswa memahami kesalahan dan memperbaiki jawaban mereka secara langsung.

Tabel: 3 Respon Mahasiswa terhadap Media Kahoot

No	Indikator penilaian	Persentase(%)	Kategori
1.	Tampilan media sangat menarik	87	Sangat baik
2.	Kemudahan penggunaan	90	Sangat baik
3.	Media meningkatkan motivasi belajar	83	Baik

4.	Media membantu memahami materi melalui feedback instan	85	Baik
5.	Media sesuai kebutuhan mahasiswa	88	Baik

Rata-rata respon mahasiswa = 86,6% (Sangat Baik)

Hasil angket menunjukkan respon mahasiswa yang sangat positif terhadap penggunaan media Kahoot. Sebanyak 87% menilai tampilan media menarik, sementara 90% merasa Kahoot sangat mudah digunakan. Sebagian besar mahasiswa juga merasakan peningkatan motivasi belajar (83%) dan kemudahan memahami materi melalui feedback instan (85%). Rata-rata respon keseluruhan sebesar 86,6% menunjukkan bahwa media Kahoot memberikan pengalaman evaluasi yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Aplikasi Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui aplikasi Kahoot(Suwahyu, 2023), Platform pembelajaran berbasis game ini tersedia secara gratis dan telah mendapatkan penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta pengguna di seluruh dunia, Kahoot menyediakan alat untuk membuat kuis termasuk menambahkan gambar dan Youtube video untuk pertanyaan yang dibuat, Peserta didik dapat langsung mengetahui skor/poin yang didapatkan dari menjawab pertanyaan. Pembelajaran berbasis game ini memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal peserta didik(Mahfirah & Yahfizham, 2024).

Pengembangan media aplikasi kahoot pada pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan metode Research and Development model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan melalui beberapa tahap yaitu: analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

a. Analisis(Analyze)

Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan observasi awal. Observasi dilakukan untuk memastikan keadaan dan kondisi kuliah serta melihat proses pembelajaran di kelas. Permasalahan yang ditemukan akan diidentifikasi dan selanjutnya akan dipelajari, lalu dicari permasalahannya. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa Temuan kurangnya minat mahasiswa terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak disebabkan oleh pembelajaran Aqidah Akhlak dilakukan dengan pendekatan konvensional, dosen menyajikan materi pelajaran di depan kelas dan bantuan buku dan papan tulis yang memudahkan pembelajaran. Berdasarkan temuan dari pengamatan langsung di kelas dan selama proses pengajaran ada mahasiswa yang tidak memahami pelajaran ketika dosen menjelaskan isinya. Ada pula Mahasiswa maupun Mahasiswi yang berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan dosen menjelaskan. Dari permasalahan ini selanjutnya membuat rancangan desain kahoot untuk

menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa (Ayuningtias., 2024).

b. Perancangan (Design)

Tahap perancangan/design evaluasi pembelajaran pada penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan kurikulum yang ada di Kampus UIN Palangka Raya. (B. K. Sari, 2017) bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan oleh Kampus. Dalam penyusunan evaluasi pembelajaran terdapat 2 unsur kompetensi yang harus dipenuhi yaitu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kemudian Kompetensi yang ada harus sesuai dengan beberapa Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti kemudian melakukan perancangan instrumen soal yang akan dimasukkan didalam aplikasi Kahoot untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Soal tes yang disusun sebanyak 25 dalam bentuk pilihan ganda dan bentuk true or false sebanyak 5 soal (Fahrurrozi & Rahmawati, 2021).

c. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat evaluasi menggunakan kahoot berdasarkan hasil analisis dan rancangan dan yang telah di buat. Produk awal berupa kuis interaktif berisi 30 soal (25 pilihan ganda dan 5 true/flase) tentang materi aqidah akhlak. Validasi di laakukan oleh dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi menunjukkann bahwa aspek kelayakan isi dan penyajian materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dari 5 (Kategori sangat layak). Sedangkan aspek tampilan media dan interaktivitas memperoleh skor 4,7 (Kategori sangat layak). Hal ini menunjukan bahwa media evaluasi berbasis kahoot layak di gunakan dalam pembelajaran aqidah akhlak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (P. Sitohang, B. Silaban, 2024), yang mengatakan bahwa media berbasis kahoot meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik karena tampilannya menarik dan mudah di operasikan. Penelitian (S. U. Niama, A. Nurwahyunani, Sumarno, 2024), juga menegaskan bahwa gamifikasi dakam pembelajarandapat menumbuhkan motivasibelajar secara signifikan.

d. Implementasi (implementation)

Media kahoot kemudian di uji cobakan kepada 30 mahasiswa prodi PAI kelas 5C pada perkuliahan aqidah akhlak. Proses uji coba di lakuakan secara langsung di kelas menggunakan perangkat gawai masing-masing mahasiswa dan proyektor untuk menampilkan soal secara bersamaan. Hasil observasi mununjukan bahwa mahasiswa tampak antusias dan aktif berpartisipasi selama kegiatan evaluasi berlangsung, mereka bersaing menjawab pertanyaan dengan cepat dan berusaha mencapai skor tertinggi. Sebagian mahasiswa mengatakan bahwa evaluasi menggunakan kahoot membuat proses belajar lebih menyenangkan, tidak monoton, dan menantang.

Data angket respon mahasiswa menunjukkan bahwa 87 % menyatakan media Kahoot "sangat menarik", 83 % merasa "lebih termotivasi" untuk belajar Aqidah Akhlak, dan 90 % menilai Kahoot "mudah digunakan." Hasil ini

menguatkan pendapat(Zuhro, A., & Nadlif, 2023), yang menemukan bahwa penerapan Kahoot pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Darul Fiqri Sarirogo mampu meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa.

Selain itu(Putri, A. N., Yusra, O., Jasmienti, & Arsyah, 2023), juga melaporkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif di MAN 1 Padang Pariaman. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot efektif tidak hanya di tingkat sekolah, tetapi juga pada tingkat perguruan tinggi.

e. evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata nilai mahasiswa meningkat dari 68,4 menjadi 84,7 setelah menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan 16,3 poin yang menandakan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Secara kualitatif, mahasiswa menyampaikan bahwa mereka lebih memahami konsep Aqidah dan Akhlak karena setiap pertanyaan di Kahoot disertai pembahasan langsung setelah kuis selesai. Fitur umpan balik instan ini membuat mahasiswa dapat mengevaluasi kesalahan secara mandiri.

Temuan tersebut sejalan dengan(Rusmardiana, A., Sjucho, D., & Iskandar, 2022), yang menyatakan bahwa 81 % siswa setuju Kahoot membantu mereka memahami materi lebih baik karena memberikan umpan balik langsung dan memperkuat ingatan konsep. Hasil penelitian ini juga mendukung teori Hosnan (2016) tentang pentingnya pendekatan saintifik dan evaluasi berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif mahasiswa.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot pada mata kuliah Aqidah Akhlak terbukti layak, efektif, dan menarik sebagai alternatif evaluasi pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi. Proses pengembangan melalui model ADDIE menghasilkan produk media yang tervalidasi dengan kategori sangat layak, baik dari aspek kelayakan materi maupun tampilan media. Implementasi Kahoot dalam evaluasi mahasiswa Prodi PAI kelas 5C menunjukkan bahwa mahasiswa lebih antusias, termotivasi, dan aktif berpartisipasi selama proses evaluasi berlangsung. Hasil analisis pre-test dan post-test juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, disertai respons positif mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan serta fitur umpan balik instan yang membantu memahami materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis gamifikasi seperti Kahoot sangat potensial untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran Aqidah Akhlak di perguruan tinggi. Penggunaan media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk

mengembangkan media serupa pada mata kuliah lain serta mengintegrasikan sistem evaluasi daring yang lebih komprehensif guna memperluas penerapan teknologi pendidikan dalam pembelajaran agama Islam.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminah, Mazrur, I. M. (2025). Pengembangan Game Berbantuan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Xi Sman 3 Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 7(2).
- Aminaty, D., & Jasiah. (2024). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Al Qur'an dan Hadits. *Jurnal Pendidikan*, 25(2).
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1).
- Ayuningtiyas., V. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Media TIK*, 6(1).
- Dewi, C. K. (2018). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. L. (2021). PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8 (1).
- Fauzi, N. A., & Jasiah. (2025). Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1).
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Lutfi Syauki Faznur, Khaerunnisa, A. S. (2020). APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIADALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2).
- Mahfirah, L., & Yahfizham. (2024). Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research*, 1 (3).
- Mulyasa. (2018). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Nadlif, S. Z. dan A. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MA Darul Fiqri Sarirogo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2).
- Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *JUPERAN*, 3(2).
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., & S. (2024). Gamification Approach in Islamic Education Using Kahoot Application. *Al-Ulum. Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1).

- Ningsih, E. F., Darmayanti, R., Putra, F. G., Anang Ghozali, G. P., & Dewi, Y. A. S. (2023). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa. *Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- P. Sitohang, B. Silaban, dan M. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Fase-F Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4 (1).
- Putri, A. N., Yusra, O., Jasmienti, & Arsyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 1 Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1).
- Putri, A. N., Yusra, O., Jasmienti, & Arsyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman. *Jurnal Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 6 (3).
- Rahmah, M., & Jasiah. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE PADA MODEL ASSURE DALAM MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MA HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1).
- Ramdani, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 7 (2).
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Rusmardiana, A., Sjucho, D., & Iskandar, A. (2022). Students' Perception on the Use of Kahoot as Learning Media. *Al-Ishlah. Jurnal Pendidikan*, 14(2).
- S. U. Niama, A. Nurwahyunani, Sumarno, dan S. H. (2024). Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1).
- Sidqi, A., Kinasih, A. D., Norhidayah, & Jasiah. (2025). EFEKTIVITAS KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA ISLAM NURUL IHSAN PALANGKA RAYA. *FO N D A T I A*, 9(2).
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 6 (1).
- Ulfa, A. (2024). PENGEMBANGAN MODUL AJAR TEKS EKSPOSISI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS X. *Silampari Bisa*, 7(1).
- Yuliana, M. S. & A. (2023). Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran Aqidah Akhlak di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12 (1).
- Zuhro, A., & Nadlif, M. (2023). Penerapan Media Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak di MA Darul Fiqri Sarirogo. *Jurnal Tadris PAI*, 11(2).