



Respons afektif dan dinamika spiritualitas siswa dalam penggunaan *Kahoot!* pada pembelajaran Aqidah Akhlak

Nur Ayisyah Rosyida*, Masnor Maltufah, Indah Aminatus Zuhriyah, Luthfiyah Fathi Pusposari

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*ayisyanura@gmail.com

Abstract

Aqidah Akhlak learning plays an important role in shaping students' faith, attitudes, and character. However, its implementation still tends to focus on the cognitive aspect, so that the development of the affective domain is not optimal. In addition, the use of less varied learning methods can reduce student motivation and engagement. This study aims to explore students' affective experiences in using Kahoot! gamification in Aqidah Akhlak learning and analyze the influence of the competitive element on the internalization of spiritual values. The study used a qualitative case study approach involving 28 seventh-grade students of MTs Al-Ma'arif as participants. Data were collected through learning observations, documentation of Kahoot! game results, and written reflections. Data validity was carried out through triangulation of techniques and sources, while data analysis used thematic analysis. The results showed that Kahoot! was able to increase students' enthusiasm, learning motivation, active participation, and emotional involvement. The competitive element elicited various affective responses, such as joy, confidence, and enthusiasm for learning, although some students experienced pressure due to rankings and scores. Research findings show that gamification can support the internalization of Aqidah Akhlak values if balanced with teacher guidance that emphasizes spiritual meaning and character building.

Keywords: faith and ethics; gamification; internalization of spiritual values; Kahoot!; affective response.

Abstrak

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk keimanan, sikap, dan karakter peserta didik. Namun, pelaksanaannya masih cenderung berfokus pada aspek kognitif sehingga pengembangan ranah afektif belum optimal. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman afektif siswa dalam penggunaan *gamifikasi Kahoot!* pada pembelajaran Aqidah Akhlak serta menganalisis pengaruh unsur kompetisi terhadap internalisasi nilai-nilai spiritual. Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif dengan melibatkan 28 siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, dokumentasi hasil permainan *Kahoot!* dan refleksi tertulis siswa. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan sumber, sedangkan analisis data menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* mampu meningkatkan antusiasme, motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional siswa. Unsur kompetisi memunculkan respons afektif yang beragam, seperti rasa senang, percaya diri, dan semangat belajar, meskipun sebagian siswa mengalami tekanan akibat peringkat dan skor. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *gamifikasi* dapat mendukung internalisasi nilai-nilai Aqidah Akhlak apabila diimbangi dengan pendampingan guru yang

menekankan makna spiritual dan pembentukan karakter.

Kata kunci: aqidah akhlak; *gamifikasi*; internalisasi nilai spiritual; *Kahoot!*; respons afektif.

Pendahuluan

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keimanan, sikap, dan karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), termasuk Aqidah Akhlak, masih cenderung berorientasi pada aspek kognitif, sedangkan pengembangan aspek afektif dan psikomotorik belum mendapatkan perhatian yang optimal Akibatnya, proses internalisasi nilai-nilai agama sering kali belum berlangsung secara mendalam sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mampu membentuk karakter religius peserta didik secara komprehensif (Lies Ning Ujianti & Muh. Hanif, 2025). Selain itu, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah menyebabkan proses belajar berlangsung secara satu arah dan kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Padahal, keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai keagamaan (Agusti & Azizah, 2026). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis *gamifikasi*, seperti *Kahoot!*, mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi *gamifikasi* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak menjadi alternatif yang potensial untuk mengembangkan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik secara kognitif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan afektif siswa dalam proses pembelajaran (Agustianty & Nurwahidah, 2026).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai media pembelajaran berbasis *gamifikasi* yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah *Kahoot!*, yaitu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif secara daring dan *real-time*. Berbeda dengan beberapa platform *gamifikasi* lainnya, *Kahoot!* memiliki fitur *leaderboard* (peringkat), skor langsung, dan umpan balik *real-time* yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif sekaligus interaktif. Fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menantang, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendorong keterlibatan emosional selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Lies Ning Ujianti dan Muh. Hanif (2025), Agusti dan Azizah (2026), serta Agustianty dan Nurwahidah (2026) pada umumnya mengkaji pemanfaatan *gamifikasi* atau media digital dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, maupun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fokus penelitian-penelitian tersebut cenderung berada pada aspek kognitif dan efektivitas penggunaan media pembelajaran sebagai sarana peningkatan performa akademik siswa. Sementara itu, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan

menempatkan pengalaman afektif siswa sebagai fokus utama kajian. Penelitian ini tidak hanya menelaah sejauh mana *Kahoot!* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana siswa mengalami respons emosional selama proses *gamifikasi* berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian *gamifikasi* dari yang sebelumnya berorientasi pada hasil belajar menuju pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman afektif peserta didik. Sebagian penelitian terdahulu cenderung memandang kompetisi dalam *gamifikasi* sebagai faktor positif yang meningkatkan motivasi belajar. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa kompetisi juga dapat memunculkan respons afektif yang beragam, seperti rasa percaya diri, antusiasme, hingga tekanan psikologis akibat sistem peringkat dan skor. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika afektif yang muncul dalam pembelajaran berbasis *gamifikasi*. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengalaman afektif siswa serta menganalisis hubungan antara pengalaman kompetitif dan internalisasi nilai-nilai Aqidah Akhlak

Penelitian yang dilakukan oleh Artha Uli Sagala, Dita Dewi Safira Hutagaol, Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini, dan Tangson R. Pangaribuan (2021) menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis *game-based learning* yang efektif digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga meningkatkan motivasi, perhatian, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, fitur penilaian otomatis pada Kahoot memudahkan guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat tanpa harus melakukan koreksi secara manual. Meskipun demikian, efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet yang memadai. (Sagala dkk., 2021) Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Namun, penelitian yang ada masih cenderung menempatkan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada aspek pedagogis dan belum banyak mengkaji dampaknya terhadap pengalaman afektif siswa secara lebih mendalam. Selain itu, kajian mengenai bagaimana unsur kompetisi yang melekat dalam fitur *leaderboard*, skor, dan kecepatan menjawab berinteraksi dengan nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik kompetitif dalam *gamifikasi* berpotensi menghadirkan ketegangan antara orientasi pencapaian (*achievement-oriented*) dan orientasi pembentukan karakter religius yang menjadi tujuan utama pembelajaran Aqidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis respons afektif siswa terhadap penggunaan *Kahoot!* serta mengeksplorasi dinamika hubungan antara kompetisi digital dan spiritualitas dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya menelaah manfaat *Kahoot!* terhadap motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga mengkaji bagaimana pengalaman kompetitif yang muncul melalui *gamifikasi* memengaruhi proses internalisasi nilai-nilai spiritual siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman afektif siswa dalam penggunaan *Kahoot!* pada pembelajaran Aqidah Akhlak

serta mengeksplorasi pengaruh unsur kompetisi yang terdapat dalam fitur-fitur *gamifikasi* terhadap keterlibatan emosional siswa dan proses internalisasi nilai-nilai keagamaan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai respons afektif siswa selama pembelajaran berbasis *gamifikasi* dan menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Aqidah Akhlak yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian *gamifikasi* pada Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait aspek afektif dan spiritual yang masih relatif terbatas dalam penelitian sebelumnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian secara mendalam terhadap fenomena penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada konteks tertentu, yaitu siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif. Melalui studi kasus, peneliti dapat memahami secara komprehensif respons afektif siswa, pengalaman belajar yang mereka rasakan, serta dinamika yang muncul antara unsur kompetisi dan internalisasi nilai-nilai spiritual selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini berlandaskan paradigma konstruktivis yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dibangun melalui pengalaman dan pemaknaan individu. Oleh karena itu, fokus penelitian tidak hanya pada hasil penggunaan *Kahoot!* tetapi juga pada bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar tersebut, mengekspresikan respons emosionalnya, serta merefleksikan hubungan antara pengalaman kompetitif dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII H MTs Al-Ma'arif yang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan partisipan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Creswell, 2004). Kelas VII H dipilih karena seluruh siswa dalam kelas tersebut terlibat langsung dalam penggunaan *Kahoot!* sebagai media evaluasi pembelajaran Aqidah Akhlak sehingga dapat memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Jumlah partisipan penelitian sebanyak 32 siswa dengan rentang usia 12–13 tahun. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu membaca secara menyeluruh data yang diperoleh, melakukan reduksi data dengan memilih informasi yang relevan, serta mengelompokkan data ke dalam tema-tema yang merepresentasikan berbagai bentuk respons afektif siswa. Melalui proses ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola-pola pengalaman emosional siswa serta hubungan antara unsur kompetisi dan internalisasi nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap pelaksanaan *Kahoot!* sebagai media evaluasi pembelajaran, observasi terhadap dinamika kelas selama kegiatan berlangsung, dan pengumpulan refleksi tertulis siswa mengenai pengalaman afektif mereka selama menggunakan *Kahoot!*. Refleksi tertulis menjadi sumber data

utama karena secara langsung merepresentasikan perasaan, kesan, dan pandangan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Aqidah Akhlak

Untuk menjamin kredibilitas dan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi dan refleksi tertulis siswa. Selain itu, peneliti melakukan *member checking* secara terbatas dengan mengonfirmasi kembali hasil interpretasi data kepada beberapa siswa, serta *peer debriefing* melalui diskusi dengan rekan sejawat untuk meminimalkan subjektivitas peneliti.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik yang mengacu pada prosedur yang dikembangkan oleh Braun dan Clare. Tahapan analisis meliputi familiarisasi data melalui pembacaan berulang terhadap seluruh data, pemberian kode (*coding*) pada bagian data yang relevan, pengembangan tema berdasarkan kesamaan makna antar kode, peninjauan dan penyempurnaan tema, serta interpretasi dan pelaporan tema untuk menjelaskan bagaimana penggunaan *Kahoot!* memengaruhi pengalaman afektif siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak (Braun & Clarke, 2014).

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Berdasarkan analisis refleksi tertulis siswa setelah penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, diperoleh beberapa temuan yang dikelompokkan ke dalam aspek afektif, pengalaman belajar, dan internalisasi nilai Aqidah Akhlak sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Temuan Pengalaman Afektif Siswa pada Penggunaan *Kahoot!* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Aspek	Temuan Utama
Respons afektif positif	Siswa menggambarkan pembelajaran sebagai kegiatan yang seru, asyik, dan menyenangkan. Sebagian besar siswa memberikan penilaian keseruan yang sangat tinggi.
Respons afektif negatif	Sebagian siswa mengungkapkan perasaan tegang, gugup, dan terburu-buru selama mengikuti kuis.
Pengalaman belajar	Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggabungkan unsur belajar dan bermain.
Keterampilan yang berkembang	Siswa merasa terlatih untuk berpikir cepat, fokus, dan memberikan respons secara tepat dalam menjawab soal.
Pemahaman materi	Sebagian besar siswa menyatakan materi Aqidah Akhlak menjadi lebih mudah dipahami setelah menggunakan <i>Kahoot!</i> .
Internalisasi nilai	Data menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi, namun belum ditemukan pernyataan yang secara eksplisit menunjukkan perubahan sikap atau perilaku siswa.

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar siswa menunjukkan respons afektif positif terhadap penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menggambarkan pembelajaran sebagai kegiatan yang seru, asyik, dan menyenangkan. Selain itu, sebagian besar siswa memberikan penilaian keseruan yang sangat tinggi terhadap penggunaan *Kahoot!*.

Meskipun demikian, beberapa siswa juga mengungkapkan respons afektif negatif berupa perasaan tegang, gugup, dan terburu-buru selama mengikuti kuis. Temuan lain menunjukkan bahwa siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena adanya kombinasi antara aktivitas belajar dan bermain. Siswa juga menyatakan bahwa

penggunaan *Kahoot!* membantu mereka melatih kecepatan berpikir, fokus, serta ketepatan dalam menjawab pertanyaan.

Pada aspek pemahaman materi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi Aqidah Akhlak menjadi lebih mudah dipahami setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Kahoot!*. Namun, berdasarkan data refleksi yang diperoleh, belum ditemukan pernyataan siswa yang secara eksplisit menunjukkan adanya perubahan sikap atau perilaku sebagai bentuk internalisasi nilai Aqidah Akhlak.

B. Pembahasan

Respons afektif siswa terhadap penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak didominasi oleh perasaan senang, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini tampak dari banyaknya siswa yang menggambarkan pembelajaran sebagai kegiatan yang “seru”, “asyik”, dan “menyenangkan”. Bahkan beberapa siswa memberikan penilaian yang sangat tinggi terhadap tingkat keseruan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Kahoot!* mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam ranah afektif yang dikemukakan Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964), respons tersebut dapat dikategorikan pada tahap *receiving* dan *responding*, yaitu ketika peserta didik menunjukkan perhatian dan memberikan respons terhadap stimulus pembelajaran yang diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustianty dan Nurwahidah (2026) yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Agusti dan Azizah (2026) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *gamifikasi* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Akan tetapi, penelitian ini tidak hanya menemukan adanya peningkatan motivasi belajar, melainkan juga memperlihatkan bagaimana siswa merasakan pengalaman emosional selama pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, *Kahoot!* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Di balik respons positif tersebut, beberapa siswa mengaku merasa tegang, gugup, dan terburu-buru ketika mengerjakan kuis. Sebagian besar keluhan berkaitan dengan batas waktu pengerjaan dan perubahan posisi pada papan peringkat. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur kompetisi yang terdapat dalam *Kahoot!* dapat menimbulkan pengalaman yang berbeda pada setiap siswa. Bagi sebagian siswa, kompetisi menjadi pendorong untuk lebih fokus dan berusaha memperoleh hasil terbaik. Namun bagi siswa yang kurang percaya diri atau membutuhkan waktu lebih lama untuk berpikir, kompetisi justru dapat menimbulkan tekanan selama pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut berbeda dengan sebagian penelitian terdahulu yang cenderung menempatkan kompetisi dalam *Kahoot!* sebagai faktor yang sepenuhnya positif. Dalam penelitian ini, kompetisi tidak hanya melahirkan motivasi, tetapi juga memunculkan kecemasan pada beberapa siswa. Temuan ini sejalan dengan konsep *performance anxiety* yang menjelaskan bahwa situasi kompetitif dapat memunculkan rasa cemas ketika seseorang merasa harus mempertahankan atau meningkatkan performanya di hadapan orang lain. Oleh karena itu, penggunaan *leaderboard* dan sistem skor perlu

dikelola secara proporsional agar tetap mampu memotivasi siswa tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* membantu siswa memahami materi Aqidah Akhlak dengan lebih mudah. Beberapa siswa menyatakan bahwa materi menjadi lebih cepat dipahami karena proses pembelajaran berlangsung sambil bermain. Hasil ini mendukung penelitian Lies Ning Ujianti dan Muh. Hanif (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Meskipun demikian, data refleksi siswa belum menunjukkan adanya perubahan sikap atau perilaku yang dapat dijadikan indikator kuat terjadinya internalisasi nilai. Temuan yang muncul masih berada pada tahap meningkatnya pemahaman dan kesadaran siswa terhadap materi yang dipelajari. Jika dikaitkan dengan teori ranah afektif Krathwohl, kondisi ini menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai masih berada pada tahap awal dan belum mencapai tahap pembentukan karakter yang lebih mendalam.

Kesimpulan

Penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak terbukti mampu meningkatkan respons afektif siswa yang ditunjukkan melalui perasaan senang, antusias, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Namun, unsur kompetisi dalam *Kahoot!* menghadirkan dampak yang ambivalen, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memunculkan tekanan emosional seperti rasa tegang dan terburu-buru pada sebagian siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *Kahoot!* tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola kompetisi agar tetap berorientasi pada pembelajaran dan penguatan nilai-nilai Aqidah Akhlak. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan desain *gamifikasi* yang lebih seimbang antara aspek kompetitif, kolaboratif, dan reflektif sehingga pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan *Kahoot!* terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa dalam jangka panjang.

Daftar Pustaka

- Agusti, M., & Azizah, I. N. (2026). Implementasi media pembelajaran interaktif KAHOOT dalam membangun motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *05(01)*, 643–655.
- Agustianty, E. F., & Nurwahidah, S. (2026). Pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Nucl. Phys.*, *13(1)*, 104–116.
- Braun, V., & Clarke, V. (2014). Using thematic analysis in psychology. *Psychiatric Quarterly*, *0887(1)*, 37–41.
- Creswell, J. W. (2004). Research design. *Seminars in Pediatric Infectious Diseases*, *15(1)*.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *6(1)*, 139–147. doi:10.36989/didaktik.v6i1.119
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning

- berbantuan Kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 65–75. doi:10.29408/edumatic.v3i2.1656
- Lies Ning Ujiyanti, & Muh. Hanif. (2025). Evaluasi aspek afektif, kognitif, psikomotorik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Di SMP Negeri 3 Kedungbanteng. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1), 319–331. doi:10.24256/iqro.v8i1.7026
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan media Kahoot dalam penilaian kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. doi:10.13189/ujer.2014.020305
- Paputungan, F. (2022). Teori perkembangan afektif pendidikan formal. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 2(2), 87–95.
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media belajar sambil bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*.
- Sri Legowo, Y. A. (2022). *Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. doi:10.51875/jispe.v3i1.43
- Ummah, M. S. (2019). *Ilmu pendidikan Islam*.