MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5754

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MAN 1 KOTA BOGOR

The Influence of Using the Kahoot! Application on Student Learning Interest in Islamic Cultural History (SKI) Subjects at MAN 1 Kota Bogor

Dewi Handayani[1], Santi Lisnawati[2], Abristadevi[3]
Universitas Ibn Khaldun Bogor
dewihandayani849@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 13, 2025	Apr 27, 2025	May 9, 2025	May 14, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited research on the low interest in learning among students in the subject of Islamic Cultural History, despite the fact that this phenomenon has a significant impact on education. The purpose of this research is to investigate the effect of the Kahoot! application on student interest in the subject of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam, SKI) in the twelfth grade at Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bogor. The method used is quantitative with a quasi-experimental approach and a non-equivalent design, with a sample of 60 students selected through purposive sampling. Data were collected using a learning interest questionnaire instrument designed to measure student engagement, interest, attention, and enjoyment, and were analyzed using an independent sample t-test. The results indicate that there is a significant effect of the Kahoot! application on student interest in the SKI subject for twelfth grade at MAN 1 Kota Bogor. The main

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

conclusion of this study is that the analysis results from the independent sample t-test using SPSS 26.0 show that Kahoot! is an effective interactive learning tool for increasing student interest, evidenced by higher evaluation scores in the experimental class. Therefore, Kahoot! is recommended as an alternative for teaching SKI as it creates a fun and engaging learning environment. The implications of this research encompass theoretical aspects, where this study contributes to strengthening the theory regarding the importance of interactive learning media in enhancing student interest, as well as practical aspects for teachers, where the use of Kahoot! can be a fun teaching strategy that improves student engagement in the classroom. These findings can serve as a basis for schools or educational institutions to integrate interactive digital media into the curriculum, especially in technology-based learning.

Keywords: Kahoot!; Learning Interest; Islamic Cultural History; Interactive Learning; Digital Media.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, padahal fenomena ini memiliki dampak signifikan terhadap pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah menyelidiki pengaruh aplikasi *Kahoot!* terhadap minat siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XII Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bogor. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi-experimental dan desain non-equivalent, dengan sampel berjumlah 60 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner minat belajar yang digunakan untuk mengukur keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa, dan dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran SKI kelas XII di MAN 1 Kota Bogor. Simpulan utama penelitian ini adalah perhitungan hasil analisis uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS 26.0 menunjukkan bahwa *Kahoot!* merupakan alat pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan minat siswa, terbukti dengan nilai evaluasi pembelajaran yang lebih tinggi di kelas eksperimen. Oleh karena itu, *Kahoot!* disarankan sebagai alternatif untuk pembelajaran SKI karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Implikasi penelitian ini mencakup aspek teoretis, di mana penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat teori mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta aspek praktis bagi guru, di mana penggunaan *Kahoot!* dapat dijadikan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Temuan ini dapat dijadikan dasar bagi sekolah atau instansi pendidikan untuk mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam kurikulum, terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: *Kahoot!*; Minat Belajar; Sejarah Kebudayaan Islam; Pembelajaran Interaktif; Media Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Generasi Z yang dikenal juga sebagai generasi digital atau *iGeneration* tumbuh di era yang sangat terhubung dengan teknologi, menjadikan mereka sangat terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Di satu sisi, perkembangan ini membuka peluang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, namun di sisi lain, juga menimbulkan tantangan bagi pendidik untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini (Ariyanti & Anggerawati, 2024).

Salah satu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di tingkat Madrasah Aliyah adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran ini sebagian besar membahas pertumbuhan dan perkembangan umat Islam. Mata pelajaran tentang sejarah kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah (MA) membahas asal-usul perkembangan, peran kebudayaan/peradaban Islam di masa lalu, mulai dari dakwah Nabi Muhammad di Mekah hingga periode Madinah (Suhari, 2018).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MAN 1 Kota Bogor, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang masih dominan digunakan adalah ceramah konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, di mana mereka cenderung pasif, tidak antusias, serta kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan (Hasanah et al., 2022).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar adalah keinginan hati yang tinggi dari siswa untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu yang dilakukan lewat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat mengajar di sekolah atau lewat kegiatan belajar terhadap materi-materi pelajaran yang telah diberikan oleh gurunya di sekolah. (Rahim et al., 2021).

Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui berbagai strategi, salah satunya adalah dengan pengelolaan metode pengajaran yang baik. Keberhasilan mengajar guru tergantung pada kemampuan yang dimiliki dalam mengelola metode dalam proses pembelajaran, di mana dengan kemampuan pengelolaan metode mengajar tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat membuat para siswa berprestasi pada mata pelajaran yang diajarkan (Aprijal et al., 2020).

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai historis, moral, dan keislaman kepada peserta didik. SKI membahas perkembangan Islam dari masa Nabi Muhammad SAW hingga masa modern, termasuk dinamika sosial, budaya, dan politik yang menyertai (Lubis et al., 2021). Dengan demikian, mata pelajaran ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga edukatif dan inspiratif. Namun, penyampaian materi SKI yang bersifat naratif dan faktual cenderung membuat siswa merasa jenuh jika tidak disampaikan dengan metode yang interaktif dan menarik (Rahmani, 2016).

Dalam konteks inilah, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan. Penggunaan media pembelajaran interaktif bisa memberikan manfaat, salah satunya pembelajaran akan menarik lebih banyak perhatian siswa, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Pagarra, 2022). Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis game adalah aplikasi *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah platform pembelajaran berbasis permainan *(game-based learning)* yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* atau laptop (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021). Penggunaan *Kahoot!* diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong kompetisi yang sehat di antara peserta didik (Syah et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari menemukan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan *Kahoot!* menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan antusiasme belajar dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan metode konvensional (Puspitasari et al., 2023). Demikian pula, penelitian Evalia Nasidah menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* sebagai media kuis interaktif terbukti valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Nasidah et al., 2024).

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ristin Nur Saputri (2023) dan Sahara Adjie Samudera (2020) di lingkungan madrasah juga menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot!* dalam pembelajaran SKI mampu meningkatkan interaktivitas kelas, memberikan variasi dalam metode penyampaian materi, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi aplikasi *Kahoot!* ke dalam pembelajaran SKI merupakan

langkah strategis yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan (Samudera, 2020).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada pentingnya pembaruan metode pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi pelajaran yang bersifat historis dan naratif. Seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif, dan pembelajaran berbasis teknologi, pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menghasilkan rekomendasi empiris terkait penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh dari penggunaan aplikasi *Kahoot!* Terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual dalam pendidikan Islam, khususnya di tingkat Madrasah Aliyah. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan tenaga pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment*. Metode ini digunakan karena peneliti tidak melakukan randomisasi terhadap subjek, tetapi tetap memberikan perlakuan (treatment) pada kelompok eksperimen untuk melihat pengaruh terhadap variabel terikat (Sugiyono, 1967).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode *quasi experiment* melalui *The non-equivalent group design*. Menggunakan *The non-equivalent group design* karena memerlukan kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Kahoot!* sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan (pembelajaran konvensional) (Hastjarjo, 2019).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. Teknik *non-probability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *purposive sampling* (Subhaktiyasa, 2024). Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu kelas

yang memiliki karakteristik dan kondisi yang mendukung penelitian, yaitu kelas XII Mipa 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII Mipa 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 60 siswa.

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara langsung kepada siswa setelah perlakuan diberikan. Peneliti menjamin bahwa responden memahami isi kuesioner dan mengisi dengan jujur tanpa tekanan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) tertutup yang mengukur minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kuesioner disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu perasaan senang terhadap pelajaran, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif dalam belajar, frekuensi bertanya atau berdiskusi (Slameto, 2010). Untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang masalah tertentu, skala *Likert* digunakan. Setiap pernyataan menggunakan skala *Likert* dengan 5 pilihan: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) (Hajaroh, 2021).

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif *(mean, median, standar deviasi)* dan statistik inferensial menggunakan uji-t *(independent sample t-test)* dengan SPSS 26. Pengujian satu sampel pada dasarnya bertujuan untuk menentukan apakah nilai tertentu yang diberikan sebagai perbandingan berbeda secara nyata dengan rata-rata sampel yaitu perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol (Nuryadi, 2022).

HASIL

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kuesioner Minat Belajar

Kelas	N	*Mean*	*Std. Deviation*	*Min*	*Max*
Eksperimen	30	74,16	6,700	58	86
Kontrol	30	69,96	8,956	52	85

Data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata 74,16 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 69,96.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Evaluasi Pembelajaran

Kelas	N	*Mean*	*Std. Deviation*	*Min*	*Max*
Eksperimen	30	87,3	8,602	60	100
Kontrol	30	68	14,53	33	87

Data menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada evaluasi pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu pada kelas eksperimen XII Mipa 2 memiliki nilai rata-rata 87,3 sedangkan kelas kontrol XII Mipa 1 memiliki nilai rata-rata 68.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat	Kelas Eksperimen	.094	30	.200*	.978	30	.781
	Kelas Kontrol	.123	30	.200*	.954	30	.210

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer Diolah SPSS 26.0, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro Wilk, menunjukkan bahwa nilai Sig. untuk kelompok eksperimen sebesar 0,781 dan nilai Sig. untuk kelompok kontrol sebesar 0,210. Karena nilai Sig. untuk kedua kelompok tersebut lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa baik dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi **normal.**

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat	Based on Mean	1.839	1	58	.180
	Based on Median	1.464	1	58	.231
	Based on Median and with adjusted df	1.464	1	52.027	.232
	Based on trimmed mean	1.821	1	58	.182

Sumber: Data Primer Diolah SPSS 26.0, 2025

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Signifikansi (Sig) Based On Mean adalah sebesar 0,180 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok minat kelas eksperimen dan minat kelas kontrol adalah sama atau **homogen.** Dengan demikian maka salah satu syarat dari uji independent sample t test sudah dapat terpenuhi.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terkait minat belajar siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Berdasarkan hasil pada tabel 5 dibawah , diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,044 < 0,05.

Tabel 5. Uji t *(Independent sample t-test)*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat	Equal variances assumed	1.839	.180	2.057	58	.044	4.200	2.042	.113	8.287
	Equal variances not assumed			2.057	53.632	.045	4.200	2.042	.106	8.294

Sumber: Data Primer Diolah SPSS 26.0, 2025

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan hasil pengolahan data, baik uji normalitas maupun uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan variansnya homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,044 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Kahoot! terhadap minat belajar siswa.

Hasil post-test juga memperkuat kesimpulan ini, di mana rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen sebesar 87,3, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 68. Data ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XII di MAN 1 Kota Bogor.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Wahyudi yang menyatakan bahwa peningkatan minat belajar ini diduga karena *Kahoot* mengintegrasikan unsur permainan dan kuis interaktif yang menarik perhatian siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi (Wahyudi et al., 2023). Selain itu, penelitian oleh Sari juga menunjukkan hasil serupa, di mana penggunaan Kahoot dalam mata pelajaran sejarah meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021).

Secara teori, hal ini mendukung pendapat Slameto (2010), yang menyatakan bahwa minat belajar seseorang dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang menarik dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini mendukung teori bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya minat belajar. Dengan demikian, penggunaan teknologi seperti Kahoot bisa dianggap sebagai pendekatan konstruktivis yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara aktif dan menyenangkan.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru untuk mulai mengintegrasikan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Kahoot dalam proses belajar mengajar, terutama pada pelajaran-pelajaran yang bersifat naratif seperti SKI. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui, antara lain:

1. Sampel terbatas hanya pada satu sekolah, yaitu MAN 1 Kota Bogor, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas.
2. Waktu perlakuan yang singkat, sehingga efek jangka panjang penggunaan Kahoot terhadap minat belajar belum dapat diukur.
3. Instrumen kuesioner yang digunakan hanya mengukur minat dari aspek afektif, belum menyertakan aspek kognitif atau perilaku secara lebih komprehensif.
4. Kemungkinan adanya bias respon, karena pengisian angket dilakukan setelah pembelajaran dan mungkin dipengaruhi suasana hati sesaat.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa adanya pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI, sebagaimana ditujukan dalam tujuan penelitian ini. Hasil menunjukkan penggunaan aplikasi *Kahoot!* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (0,044 < 0,05), mendukung hipotesis awal. Temuan kunci lain mencakup perbedaan nilai pada kelas eksperimen lebih besar yaitu 87,3 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 68.

Temuan penelitian ini tidak sekadar menunjukkan peningkatan angka, melainkan juga mengindikasikan transformasi fundamental dalam pendekatan pembelajaran. *Kahoot!* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan siswa generasi digital. Metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini terbukti mampu melampaui metode konvensional dalam hal menstimulasi minat dan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Studi ini menyimpulkan bahwa Kahoot adalah alat pedagogis yang berpotensi untuk meningkatkan pengajaran di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bogor lebih dari sekadar aplikasi tambahan. Dengan memasukkan teknologi ke dalam proses pendidikan, kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Rekomendasi yang dapat diajukan adalah perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap penggunaan media digital interaktif seperti *Kahoot!*. Institusi pendidikan perlu mendorong para pendidik untuk tidak hanya mengadopsi teknologi, tetapi juga merancang konten pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan konteks siswa. Dengan demikian, proses

belajar-mengajar dapat berlangsung lebih bermakna, interaktif, dan menghasilkan luaran pendidikan yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). 319235-Pengaruh-Minat-Belajar-Siswa-Terhadap-Ha-F39D0B71. *Mitra PGMI*, *6*(1), 76–91. https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71.pdf

Ariyanti, N., & Anggerawati, N. L. (2024). *Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah mengenalkan , memhamai dan menghayati sejarah Islam serta menjadi way of life melalui Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan mempelajari sejarah kronologi maupun tokoh tokoh yang berpengaruh , siswa dapat terhubung dengan tradisi*. *4*(1), 67–77. https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855

Hajaroh, S. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Mataram: Sanabil.

Hasanah, A., Milla, S. N., & Triwoelandari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih MTs di Kota Bogor. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, *4*(3), 290–297. https://doi.org/10.47467/as.v4i3.1616

Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 187. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619

Karmila Sari, R., & Siti Nurani. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, *1*(3), 78–86. https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87

Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Nirwana Anas. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, *1*(2), 68–73. https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72

Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., Azis, A., & Raya, I. P. (2024). *Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya*. *03*(02).

Nuryadi. (2022). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. SIBUKU MEDIA.

Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(6), 8211–8220. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382

Rahim, A., Yusnan, M., & Kamasiah, K. (2021). Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *1*(1), 43–51. https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i1.3152

Rahmani, A. F. (2016). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Kerajaan Islam Di Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Xii Mas Persis Sukabumi Tahun Pelajaran 2023/2024*. *20*, 1–7.

Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 55.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. *9*, 2721–2731.

Sugiyono. (1967). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alvabeta. CV*. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono

Suhari, A. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. CV. Razka Pustaka.

Syah, R., Siburian, J., Pratama, A. Y., & Safani, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot dalam Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 68 Jakarta. *Jurnal Pattingalloang*, *10*(2), 129. https://doi.org/10.26858/jp3k.v10i2.47002

Wahyudi, M. H., Suarman, & Gimin. (2023). Penggunaan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah pertama pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, *2*(Desember), 179–194. https://journal.ikmedia.id/index.php/jishum