

# **MEDIA KUIS *KAHOOT!* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN HADIS DI MTS MA'ARIF NU BUARAN PEKALONGAN**

**Mohamad Siroj**

UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

[ohamad.siroj360@gmail.com](mailto:ohamad.siroj360@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of using Kahoot as a learning medium to enhance motivation and learning outcomes in the subject of Qur'an Hadith for Grade IX students at MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observations, Kahoot-based quizzes, and analysis of students' learning outcomes. The results indicate that Kahoot usage increased students' active participation, motivated them to engage more enthusiastically in the learning process, and improved their academic performance. In Cycle I, the students' average score reached 76, with a learning completeness rate of 77%, while in Cycle II, the average score increased to 92, with a completeness rate of 93%. Improvements were made based on reflections from Cycle I, such as utilizing school Wi-Fi networks to address technical issues. Additionally, a reward strategy further boosted students' enthusiasm. This study demonstrates that Kahoot is effective as an interactive learning medium capable of creating an enjoyable and meaningful learning environment while positively impacting students' motivation and academic performance.*

**Keywords:** Kahoot, learning motivation, learning outcomes, Qur'an Hadith

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IX MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, kuis berbasis Kahoot, dan analisis dokumen hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan partisipasi aktif siswa, memotivasi mereka untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran, serta memperbaiki hasil belajar. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 76 dengan ketuntasan belajar 77%, sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 92 dengan ketuntasan belajar 93%. Perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi siklus I, seperti penggunaan jaringan Wi-Fi sekolah untuk mengatasi kendala teknis. Selain itu, strategi pemberian hadiah meningkatkan antusiasme siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memberikan dampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Kahoot, motivasi belajar, hasil belajar, Al-Qur'an Hadis

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di satuan pendidikan berlangsung melalui interaksi antara guru dan siswa, yang idealnya bersifat dua arah dengan komunikasi aktif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik (Ahmadi & Ibda, 2021). Namun, dalam praktiknya, guru sering kali kurang inovatif dalam menyampaikan materi. Metode ceramah yang monoton menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran terasa membosankan, sehingga motivasi belajar siswa menurun (Wulan Sari & Labetubun, 2022). Motivasi yang rendah ini menjadi tantangan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Motivasi merupakan elemen penting dalam pembelajaran karena berpengaruh langsung terhadap pencapaian tujuan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan antusias dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan hasilnya lebih optimal. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar siswa harus menjadi prioritas utama dalam proses pembelajaran (Mustafa, 2022). Hubungan antara motivasi dan hasil belajar menunjukkan bahwa menciptakan suasana belajar yang menarik menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Uno (2007), motivasi berfungsi sebagai pendorong dan pengarah perilaku individu dalam belajar. Motivasi membantu memperkuat proses belajar, memperjelas tujuan yang ingin dicapai, mengontrol rangsangan belajar, serta meningkatkan ketekunan dan hasil belajar. Dengan motivasi yang terarah, siswa lebih mudah memahami materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya penting bagi keberhasilan individu, tetapi juga bagi keberhasilan sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis, motivasi memiliki peran yang sangat krusial. Hartati (2022) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran ini adalah agar siswa tidak hanya mampu membaca Al-Qur'an dan Hadis dengan benar, tetapi juga memahami, meyakini, dan mengamalkan ajarannya sebagai pedoman hidup. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi langkah strategis yang tak terelakkan.

Motivasi dan hasil belajar memiliki keterkaitan yang erat. Menurut Soemanto (1990), motivasi adalah rangsangan yang mendorong seseorang mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini terdiri atas dorongan internal, yaitu keinginan dari dalam diri siswa, dan dorongan eksternal yang berasal dari lingkungan belajar. Ketika motivasi siswa tinggi, hasil belajar mereka cenderung lebih baik dan sesuai dengan harapan. Namun, dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IX MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan, berbagai kendala seperti rendahnya motivasi belajar, hasil belajar yang belum optimal, perbedaan latar belakang siswa, dan dominasi metode ceramah masih menjadi tantangan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu alternatif yang diusulkan adalah penggunaan *game* edukasi seperti *Kahoot*. Media pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Dengan memadukan elemen permainan dan

evaluasi, *Kahoot* menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

*Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui aplikasi (Ahmadi & Ibda, 2018). Menurut Ramlah & Halidjah (2022), *Kahoot* efektif digunakan untuk berbagai tujuan, seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Dengan fitur menarik, seperti kuis bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terbukti dari meningkatnya keinginan siswa untuk menguasai materi dan kesungguhan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran (Septyanti, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keberhasilan penerapan *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis di kelas IX MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan tahun ajaran 2024/2025. Dengan penelitian ini, diharapkan ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis, sehingga pembelajaran tidak hanya lebih menarik tetapi juga memberikan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pendidikan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas (Ibda, 2019). Kemmis (1983) dalam (Farhana, 2019) mendefinisikan PTK sebagai pendekatan pembelajaran berbasis refleksi diri oleh pendidik, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran. Penelitian ini juga bersifat deskriptif, karena mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran serta hasil yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Penelitian dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan guru sebagai peneliti, siswa sebagai peserta pembelajaran, dan seorang observer yang bertugas memantau proses. Kolaborasi ini mencakup tahap-tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, evaluasi, analisis, dan refleksi terhadap proses serta hasil pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru yang bertindak sebagai peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran di kelas, sementara observer mengamati jalannya proses tersebut untuk memberikan masukan. Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran siswa kelas IX di MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan pada tahun ajaran 2024/2025.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan dua siklus tindakan. Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan dengan menyajikan materi tentang kejujuran dalam muamalah berdasarkan Hadis Riwayat Baihaqi dari Ibnu Abbas, diikuti dengan kegiatan evaluasi menggunakan game *Kahoot*. Selama proses pembelajaran, observer melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik secara bersamaan.

Pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang kejujuran dalam muamalah berdasarkan Hadis Riwayat Tirmidzi dari Hasan bin

Ali. Selanjutnya, kuis berbasis game *Kahoot* digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

### **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I**

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 3 November 2024. Pada siklus ini, kegiatan pembelajaran difokuskan pada Hadis Riwayat Baihaqi dari Ibnu Abbas yang membahas kejujuran dalam muamalah. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka, di mana guru menyampaikan salam, memeriksa kehadiran siswa, dan memberikan apersepsi melalui tanya jawab terkait materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi tentang kejujuran dalam muamalah secara rinci menggunakan bantuan proyektor. Setelah penyampaian materi, siswa diberikan beberapa pertanyaan terkait kejujuran untuk mendorong interaksi dan mengevaluasi pemahaman awal mereka terhadap topik yang diajarkan.

Di akhir pertemuan siklus I, guru melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot* berbasis *game-based learning* dengan soal-soal terkait Hadis Riwayat Baihaqi dari Ibnu Abbas. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Setelah sesi kuis selesai, skor akhir dari *Kahoot* ditampilkan, yang disambut dengan kepuasan oleh siswa karena banyak dari mereka berhasil menjawab dengan benar dan mendapatkan skor yang baik. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan hadiah berupa nilai tambahan, cokelat, permen, dan roti kepada lima siswa dengan skor tertinggi. Guru kemudian menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi bersama siswa dan memberikan gambaran mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Meskipun pelaksanaan siklus I berjalan dengan baik, peneliti mencatat beberapa kendala yang memerlukan perbaikan. Beberapa siswa tidak membawa perangkat *handphone* untuk mengikuti kuis *Kahoot*, sementara siswa lain menghadapi masalah jaringan internet yang lemah (*low signal*). Selain itu, ditemukan siswa yang lambat dalam menjawab soal dan beberapa siswa mencoba mencontek jawaban teman.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti merancang langkah-langkah perbaikan untuk pertemuan berikutnya. Guru meminta siswa untuk memastikan membawa *handphone* pada pertemuan selanjutnya, berlatih menjawab soal di rumah, dan memanfaatkan jaringan *Wi-Fi* madrasah untuk mengatasi kendala sinyal. Selain itu, peraturan yang lebih ketat diterapkan untuk mencegah perilaku mencontek, termasuk pemberian sanksi berupa diskualifikasi dari kuis *Kahoot* bagi siswa yang melanggar aturan tersebut.

### **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 November 2024 dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I. Pada siklus ini, pembelajaran difokuskan pada Hadis Riwayat Tirmidzi dari Hasan bin Ali yang membahas kejujuran.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Diskusi dalam pembelajaran menggunakan *Kahoot game-based learning* berlangsung sangat aktif, dengan semua siswa menyimak materi secara serius.

Seluruh siswa telah membawa perangkat *handphone* masing-masing, sehingga mereka dapat berpartisipasi penuh dalam menyelesaikan soal-soal yang disediakan melalui *Kahoot*.

Siswa yang pada siklus sebelumnya cenderung malu dan kurang aktif kini menunjukkan peningkatan partisipasi. Motivasi dari guru dan pemberian hadiah (*reward*) mendorong mereka menjadi lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Strategi penggunaan *Kahoot game-based learning* terbukti memberikan dampak positif, baik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran maupun hasil belajar mereka.

Siswa juga mulai lebih fokus dan tidak ragu bertanya kepada guru mengenai materi yang dirasa sulit. Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, peneliti bersama guru lain menyimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II berjalan dengan sangat baik. Motivasi siswa meningkat secara signifikan, yang tercermin dalam hasil belajar mereka yang jauh lebih baik dibandingkan sebelumnya. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan *reward* berupa nilai tambahan dan hadiah menarik kepada 10 siswa dengan skor terbaik.

### Hasil Belajar Peserta Didik dan Motivasi

Berdasarkan hasil pengamatan observer, aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dan II telah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan aktivitas guru dalam pembelajaran telah tercapai dengan memuaskan, bahkan masuk dalam kategori **sangat baik**.

Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dijelaskan melalui tabel berikut:

Kuis 1 Quran Hadits						
Final Scores						
Rank	Player	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers	Nilai	Keterangan
1	MBZN	9176	10	0	100	Tuntas
2	AIN	8827	9	1	90	Tuntas
3	SNS	8680	9	1	90	Tuntas
4	NAH	7683	9	1	90	Tuntas
5	MH	7564	9	1	90	Tuntas
6	AS	7455	9	1	90	Tuntas
7	MAS	7331	9	1	90	Tuntas
8	DAA	7311	8	2	80	Tuntas
9	HSN	6625	8	2	80	Tuntas
10	NI	6513	8	2	80	Tuntas
11	KU	6486	8	2	80	Tuntas
12	TS	5844	8	2	80	Tuntas

13	ANH	5761	8	2	80	Tuntas
14	NAP	5685	8	2	80	Tuntas
15	NRA	5681	8	2	80	Tuntas
16	RAPP	5481	8	2	80	Tuntas
17	TP	4777	8	2	80	Tuntas
18	MA	4774	8	2	80	Tuntas
19	MKM	4726	8	2	80	Tuntas
20	CFN	4675	8	2	80	Tuntas
21	MF	4621	7	3	70	Tuntas
22	AJI	3781	7	3	70	Tuntas
23	MFA	3635	7	3	70	Tuntas
24	MAM	3620	6	4	60	Tidak Tuntas
25	NS	3619	6	4	60	Tidak Tuntas
26	NAS	2805	6	4	60	Tidak Tuntas
27	SNS	2764	6	4	60	Tidak Tuntas
28	BAM	2681	5	5	50	Tidak Tuntas
29	IMR	978	5	5	50	Tidak Tuntas
30	AAN	972	5	5	50	Tidak Tuntas
<b>NILAI RATA-RATA</b>					<b>76</b>	
<b>KKM</b>					<b>70</b>	

Tabel 1.1. Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan tabel di atas, penggunaan *Kahoot game-based learning* pada siklus I menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 76 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 77%. Dari total peserta didik, 23 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 7 siswa belum memenuhi KKM. Untuk mengatasi hal ini, peneliti memberikan dorongan semangat dan motivasi kepada siswa yang belum tuntas agar dapat meningkatkan pemahaman mereka pada siklus berikutnya.

Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dijelaskan melalui tabel berikut:

Kuis 2 Quran Hadits						
Final Scores						
Rank	Player	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers	Nilai	Keterangan
1	HSN	9933	10	0	100	Tuntas

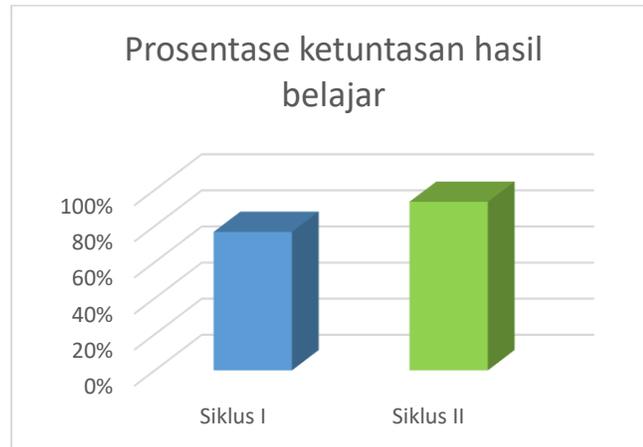
2	AS	9929	10	0	100	Tuntas
3	NS	9913	10	0	100	Tuntas
4	KU	9904	10	0	100	Tuntas
5	MH	9902	10	0	100	Tuntas
6	NAP	9900	10	0	100	Tuntas
7	NI	9896	10	0	100	Tuntas
8	MKM	9885	10	0	100	Tuntas
9	IMR	9870	10	0	100	Tuntas
10	SHS	9859	10	0	100	Tuntas
11	TP	9854	10	0	100	Tuntas
12	NRA	9852	10	0	100	Tuntas
13	MAS	9846	10	0	100	Tuntas
14	MF	9841	10	0	100	Tuntas
15	MF	9766	10	0	100	Tuntas
16	SPS	9754	10	0	100	Tuntas
17	NAS	9728	10	0	100	Tuntas
18	MBZN	9639	10	0	100	Tuntas
19	DAA	9632	10	0	100	Tuntas
20	AJI	9556	10	0	100	Tuntas
21	SNS	8879	9	1	90	Tuntas
22	NAH	8763	9	1	90	Tuntas
23	TS	8703	9	1	90	Tuntas
24	MA	8393	9	1	90	Tuntas
25	MAM	7897	9	1	90	Tuntas
26	ANH	7889	8	2	80	Tuntas
27	AN	7666	8	2	80	Tuntas
28	SPS	5716	10	0	100	Tuntas
29	BAM	4701	5	5	50	Tidak Tuntas
30	AMN	972	1	9	10	Tidak Tuntas
<b>NILAI RATA-RATA</b>					<b>92</b>	
<b>KKM</b>					<b>70</b>	

Tabel 1.2. Hasil Belajar Siklus II

Pada kuis yang dilaksanakan pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik mencapai 92 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa 28 siswa telah berhasil menyelesaikan materi dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

sebesar 70. Secara klasikal, hasil ini mengindikasikan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I, dengan sebagian besar siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar.

Berikut adalah perbandingan rekapitulasi hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II:



Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan pada siklus II. Penggunaan *Kahoot game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis pada kelas IX MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan.

Hasil dari penjabaran angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon sangat setuju terhadap penggunaan *Kahoot game-based learning*. Banyak siswa yang merasa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Al-Qur'an Hadis, terutama karena penggunaan *smartphone* untuk menjawab soal atau kuis, yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

## PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IX MTs Ma'arif NU Buaran Pekalongan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 76 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 77%, sementara pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 92 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 93%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan Kahoot dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari beberapa strategi pendukung, seperti pemberian hadiah kepada siswa berprestasi untuk meningkatkan motivasi, optimalisasi penggunaan jaringan Wi-Fi sekolah untuk mengatasi kendala teknis, serta penerapan evaluasi berbasis kuis yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Kahoot, dengan fitur-fitur interaktifnya, mampu membangun antusiasme siswa dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa inovasi teknologi dalam pembelajaran, seperti Kahoot, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperbaiki kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan. Dengan demikian, Kahoot layak dipertimbangkan sebagai salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan efektivitas pengajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan mata pelajaran lainnya di madrasah.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna, serta mendorong pengembangan lebih lanjut penggunaan teknologi edukasi dalam konteks pembelajaran di madrasah dan lembaga pendidikan lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.  
[https://doi.org/https://books.google.co.id/books/about/Media\\_Literasi\\_Sekolah.html?id=8QmjDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://doi.org/https://books.google.co.id/books/about/Media_Literasi_Sekolah.html?id=8QmjDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2021). *Education Design and Virtual Learning Technology*. UK-Indonesian Scholars Network (UKISN).  
<https://doi.org/https://www.waterstones.com/book/education-design-and-virtual-learning-technology/farid-ahmadi/9781838176747>
- Farhana, D. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Harapan Cerdas.
- Hartati, S. (2022). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN 1 Lebong. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 311.
- Ibda, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa Melalui Program SAMA SAVI (Satu Mahasiswa Satu Video). *Jurnal Pena Indonesia*, 5(1), 1–18.  
<https://doi.org/10.26740/jpi.v5n1.p1-18>
- Mustafa, T. M. H. (2022). Penggunaan kahoot game based learning terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris di SMP Negeri 30 Pekanbaru. *Lingkar Pendidikan*, 1(1), 6–11.
- Ramlah, A., & Halidjah, S. (2022). *Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak*. 1–9.
- Septyanti, E. (2014). Pengaruh Strategi Know-Want To Know-Learned (K-W-L) dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Memahami Hikayat Siswa Kelas X Di SMA Islam Az-Zahra Palembang. *Jurnal Bahas*.
- Soemanto, W. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Wulan Sari, S., & Labetubun, S. R. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Smk Kartika Xx-1 Makassar. *Jurnal Educandum*, 8(1), 29–28.