

PEMANFAATAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Efit Fitria Agustianty dan Syifa Nurwahidah
Universitas Islam Al-Ihya (UNISA) Kuningan
efitfitriaagustianty@unisa.ac.id, syifahidah@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi semakin relevan dalam menjawab tantangan era digital. Praktik evaluasi PAI selama ini masih didominasi oleh tes tertulis konvensional yang bersifat monoton, menurunkan motivasi belajar, serta memicu kecemasan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar kognitif, serta efisiensi pengelolaan evaluasi pembelajaran PAI. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dengan menganalisis 15 artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2022-2025 di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Data dianalisis menggunakan Teknik analisis isi dan divalidasi melalui triangulasi sumber. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi Kahoot mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan capaian kognitif peserta didik, sekaligus mengurangi kejenuhan dan kecemasan dalam proses evaluasi. Selain itu, Kahoot mendorong terbentuknya budaya belajar mandiri serta menciptakan ekosistem evaluasi yang dinamis, inklusif, dan berbasis data melalui umpan balik *real-time* dan pengelolaan penilaian yang efisien bagi guru.

Kata Kunci: Kahoot, Evaluasi Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Digital

Abstract

The utilization of Kahoot as an interactive evaluation medium in Islamic Religious Education (IRE) has become increasingly relevant in addressing the challenges of the digital era. In practice, IRE learning evaluation is still predominantly conducted through conventional written tests that tend to be monotonous, reduce students' learning motivation, and trigger test anxiety. This study aims to analyze the effectiveness of Kahoot in enhancing students' learning motivation, cognitive learning outcomes, and the efficiency of evaluation management in IRE. A qualitative descriptive approach was employed through library research by analyzing 15 relevant journal articles published between 2022 and 2025 across various educational levels, from elementary schools to higher education. Data were examined using content analysis and validated through source triangulation. The findings indicate that the integration of Kahoot significantly improves students motivation, participation, and cognitive achievement, while simultaneously reducing learning boredom and evaluation-related anxiety. Furthermore, Kahoot encourages the development of independent learning habits and supports a dynamic, inclusive, and data-driven evaluation ecosystem through real-time feedback and efficient assessment management for teachers.

In conclusion, Kahoot functions not only as a digital assessment tool but also as a pedagogical and psychological instrument that transforms IRE evaluation into a more engaging, meaningful, and learner-centered process.

Keywords: *Kahoot, Interactive Evaluation, Islamic Religious Education, Digital Learning*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter dan moralitas siswa di tengah tantangan era digital yang semakin kompleks. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI seringkali masih terjebak pada metode konvensional yang monoton, sehingga memicu rendahnya minat dan motivasi belajar siswa (Putri et al., 2024). Di sisi lain, evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan masih didominasi oleh tes tertulis biasa yang cenderung membosankan dan memicu kecemasan tes (*test anxiety*) pada peserta didik (Santoso & Widiyanti, 2022). Ketidakmampuan mengadaptasi teknologi dalam proses penilaian tidak hanya menghambat keterlibatan siswa generasi *digital native*, tetapi juga menyulitkan pendidik dalam melakukan analisis capaian belajar secara cepat dan akurat (Sobirin et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media evaluasi yang mampu menyelaraskan materi keagamaan dengan karakteristik teknologi modern.

Kajian literatur terdahulu telah banyak mengeksplorasi penggunaan Kahoot dalam berbagai konteks pendidikan. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dari 85% hingga 96% serta mendongkrak pemahaman materi melalui pendekatan *game-based learning* (Muttaqin et al., 2024). Studi lain menyoroti efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan dibandingkan metode evaluasi tradisional (Sari et al., 2025). Selain itu, penggunaan aplikasi ini telah terbukti mampu mereduksi kejenuhan pada materi spesifik seperti Fiqh dan Al-Qur'an Hadis (Haidar Ar Ramadhan et al., 2025). Fokus penelitian sebelumnya juga telah menyentuh aspek kemudahan administrasi bagi guru dalam mengelola data nilai secara efisien (Nikmawati, 2022) (Kharisma et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai Kahoot sudah cukup beragam, sebagian besar masih berfokus pada efektivitasnya secara parsial atau pada mata pelajaran umum. Masih terdapat ruang kosong (*gap*) dalam literatur yang secara komprehensif mensintesis dampak Kahoot terhadap perubahan perilaku belajar mandiri siswa PAI serta kemampuannya dalam menciptakan ekosistem evaluasi yang inklusif di berbagai jenjang pendidikan Islam. Kebaruan ilmiah dari artikel ini terletak pada analisis integratif dari berbagai studi kasus yang tidak hanya melihat Kahoot sebagai alat uji teknis, tetapi juga sebagai instrument psikologis yang mendorong budaya membaca (literasi) pra-pembelajaran serta sebagai strategi mitigasi hambatan belajar di era disrupsi (Suwahyu, 2023).

Permasalahan utama yang diangkat dalam kajian ini adalah bagaimana optimalisasi Kahoot dapat mengatasi dikotomi antara pembelajaran agama yang bersifat teoretis-normatif dengan kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang interaktif dan

kompetitif. Selain itu, kajian ini menguji hipotesis bahwa integrasi Kahoot dalam evaluasi PAI secara konsisten mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif siswa di berbagai level sekolah (Azmi & Kasduri, 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk memetakan dan menganalisis secara mendalam pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran PAI, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung efektivitasnya dalam mentransformasi proses penilaian menjadi lebih dinamis, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara menelaah sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik “Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran PAI”. Data yang dianalisis bersumber dari 15 artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan antara tahun 2022 hingga 2025, yang mencakup berbagai jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi.

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan utama:

1. Identifikasi dan seleksi: Pencarian literatur dilakukan melalui basis data jurnal ilmiah *online* (seperti Google Scholar dan Sinta) dengan menggunakan kata kunci “Kahoot”, “Evaluasi Interaktif”, dan “Pendidikan Agama Islam”.
2. Organisasi data: Literatur yang terkumpul dikelompokkan berdasarkan fokus temuan, yakni aspek minat belajar (Sari et al., 2025), hasil belajar kognitif (Sidqi et al., 2025), serta efektivitas strategi evaluasi (Kharisma et al., 2025).
3. Analisis isi (*Content Analysis*): Peneliti melakukan analisis mendalam terhadap hasil penelitian dari masing-masing literatur untuk menemukan keterkaitan, pola, dan dampak dari penggunaan Kahoot dalam konteks PAI. Teknik analisis data mengikuti model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).
4. Sintesis: Tahap akhir melibatkan penggabungan berbagai temuan literatur untuk merumuskan sebuah konsep baru mengenai optimalisasi Kahoot sebagai solusi evaluasi interaktif yang komprehensif dalam pembelajaran PAI (Saputro et al., 2024).

Data yang terkumpul divalidasi dengan teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan temuan dari satu jurnal dengan jurnal lainnya untuk memastikan objektivitas dan reliabilitas kesimpulan yang diambil.

Hasil dan Pembahasan

Dampak Kahoot terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa dalam PAI

Penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan rumpunnya, seperti Al-Qur'an Hadis. Media ini mampu mengubah suasana kelas yang semula monoton menjadi lebih menyenangkan dan

interaktif (Haidar Ar Ramadhan et al., 2025). Sifat Kahoot yang berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan stimulus psikologis yang meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nabila et al., 2025).

Berdasarkan penelitian eksperimen di SMAN 10 Bogor, penggunaan Kahoot terbukti memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar PAI dengan nilai signifikansi (Sig) 0,003. Secara statistik, kelas yang menggunakan Kahoot mengalami peningkatan skor rata-rata minat belajar sebesar 12,1 poin dengan *N-Gain* mencapai 66,6%, angka ini jauh melampaui kelas kontrol yang hanya meningkat 4,9 poin dengan *N-Gain* 25,1%. Hal ini membuktikan bahwa Kahoot jauh lebih efektif dibandingkan metode evaluasi konvensional dalam membangkitkan gairah belajar siswa (Sari et al., 2025).

Pelaksanaan evaluasi di banyak sekolah, seperti yang teramati di MAN 2 Karawang, seringkali masih bersifat monoton karena hanya mengandalkan tes tertulis biasa. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang memahami materi-materi spesifik PAI, seperti materi Fiqh (jual beli, *khiyar*, dan lainnya). Kahoot hadir sebagai media alternatif yang mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan meningkatkan motivasi melalui elemen permainan (*game-based learning*) (Putri et al., 2024).

Penerapan Kahoot di sekolah seperti SMA Negeri 2 Padang menunjukkan bahwa fitur-fitur visual dalam aplikasi, seperti grafik dan beragam warna, mampu memberikan kesan nyata yang merangsang semangat siswa dalam mengerjakan latihan soal. Secara psikologis, elemen kompetisi dalam Kahoot menciptakan daya tarik tersendiri yang membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam evaluasi pembelajaran (Ma'ruf & Alfurqan, 2022).

Pemanfaatan media Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata Pelajaran PAI (Lestari & Masitah, 2022). Motivasi ini muncul karena adanya interaksi visual dan sistem poin yang membuat siswa merasa tertantang. Peningkatan motivasi ini sangat penting di jenjang sekolah menengah untuk memastikan peserta didik tetap fokus pada materi agama yang seringkali bersifat teoretis.

Peningkatan Hasil Belajar dan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran PAI

Implementasi Kahoot secara konsisten menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian di tingkat SMA menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar yang signifikan secara statistik setelah penggunaan Kahoot (Sidqi et al., 2025). Di tingkat Sekolah Dasar (SD), penggunaan kuis interaktif ini berhasil meningkatkan pemahaman materi yang tercermin dari kenaikan rata-rata skor kuis siswa dari 65% menjadi 85% (Muttaqin et al., 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa Kahoot tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat evaluasi yang efektif untuk memperkuat retensi pengetahuan siswa.

Di era Revolusi Industri 4.0, guru PAI dituntut untuk berinovasi dan memanfaatkan teknologi informasi guna menciptakan kualitas manusia abad ke-21 (Sobirin et al., 2023). Kahoot dikategorikan sebagai media interaktif yang sangat digemari

oleh generasi digital karena memiliki fitur diskusi dan kuis yang berfungsi sebagai atensi dalam proses belajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat uji, tetapi juga sebagai sarana latihan soal, penguatan materi, hingga kegiatan remedial yang menyenangkan (Saputro et al., 2024).

Salah satu temuan krusial menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sangat membantu proses tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara kognitif. Keunikan dari penggunaan media ini adalah kemampuannya mendorong siswa atau mahasiswa untuk lebih proaktif dalam mempersiapkan diri. Mahasiswa cenderung lebih sering membaca buku teks dan menambah referensi materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung agar dapat menjawab kuis dengan tepat (Suwahyu, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot secara tidak langsung membentuk budaya belajar mandiri yang lebih kuat.

Evaluasi hasil belajar seringkali menjadi momen yang membuat siswa stres, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian kompetensi minimal. Kahoot hadir sebagai inovasi platform evaluasi yang efektif dan menyenangkan, mampu mengubah persepsi siswa terhadap ujian (Santoso & Widiyanti, 2022). Dengan suasana yang santai namun kompetitif, siswa dapat menunjukkan kemampuan aslinya tanpa merasa terbebani oleh tekanan psikologis yang biasanya muncul pada tes konvensional.

Integrasi Kahoot dalam pembelajaran PAI mampu menghadirkan suasana kelas yang meriah dan interaktif. Hal ini terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa saat menghadapi materi yang sulit dimengerti atau membosankan (Azmi & Kasduri, 2023). Dengan mengubah format evaluasi menjadi permainan edukatif, keterlibatan aktif siswa meningkat drastis dibandingkan dengan metode tanya jawab lisan atau tertulis biasa.

Dinamika Interaksi Kelas dan Manajemen Evaluasi Digital

Kahoot mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang dinamis melalui fitur-fitur seperti sistem skor *real-time* dan elemen kompetisi yang sehat (Sidqi et al., 2025). Hal ini berdampak pada peningkatan partisipasi siswa di kelas, di mana satu studi mencatat kenaikan partisipasi dari 85% menjadi 96% (Muttaqin et al., 2024). Selain itu, media ini memperkuat komunikasi antara siswa dengan guru serta meningkatkan interaksi positif antar sesama siswa (Nabila et al., 2025).

Dari sisi manajemen pembelajaran, Kahoot memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan penilaian hasil belajar. Platform ini memungkinkan guru untuk mengumpulkan dan menganalisis data pencapaian siswa secara cepat, sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga (Nikmawati, 2022). Fitur seperti *homework challenge* bahkan memungkinkan keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak di rumah (Muttaqin et al., 2024).

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi Kahoot menghadapi tantangan teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat (*gadget*) di sekolah. Selain itu, masih terdapat kendala berupa kurangnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan media digital (Muttaqin et al., 2024). Namun, tantangan ini dapat dimitigasi melalui strategi pembelajaran adaptif dan peningkatan inovasi serta kreativitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi yang ada (Nikmawati, 2022).

Selain bagi siswa, penggunaan perangkat lunak digital seperti Kahoot mempermudah guru dalam mengelola administrasi dan kebutuhan evaluasi secara efisien (Sobirin et al., 2023). Guru dapat dengan mudah melihat hasil capaian belajar siswa secara langsung, yang pada gilirannya membantu guru untuk menentukan langkah pembelajaran selanjutnya dengan lebih akurat (Ma'ruf & Alfurqan, 2022).

Penggunaan aplikasi Kahoot merupakan strategi guru yang cerdas dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif di era digital (Kharisma et al., 2025). Platform ini memberikan umpan balik secara *real-time*, sehingga guru dapat langsung menganalisis bagian materi mana yang belum dikuasai oleh kelas secara keseluruhan. Kecepatan data ini memungkinkan guru untuk melakukan tindakan perbaikan (remedial) atau pengayaan dengan lebih tepat sasaran.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis integratif terhadap berbagai temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara konsisten mampu menjawab tujuan dan hipotesis penelitian yang diajukan. Integrasi Kahoot terbukti efektif mengatasi kesenjangan antara karakter pembelajaran PAI yang cenderung teoretis-normatif dengan kebutuhan peserta didik akan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan relevan dengan karakter generasi digital. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi teknis, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis dan psikologis yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik, menurunkan kecemasan evaluasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif dan penguatan budaya belajar mandiri, di mana siswa terdorong untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran melalui aktivitas membaca dan eksplorasi materi. Selain itu, Kahoot menciptakan ekosistem evaluasi yang lebih inklusif dan dinamis, ditandai dengan meningkatnya interaksi kelas, partisipasi siswa, serta efisiensi manajemen penilaian bagi guru melalui umpan balik dan data capaian belajar secara *real-time*. Dengan demikian, Kahoot berperan strategis dalam mentransformasi evaluasi PAI menjadi proses yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

Meskipun demikian, optimalisasi pemanfaatan Kahoot masih memerlukan dukungan infrastruktur digital dan peningkatan kompetensi pedagogik guru agar implementasinya berjalan merata dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh jangka panjang penggunaan Kahoot terhadap pembentukan sikap religius dan karakter peserta didik, serta mengeksplorasi integrasinya dengan model pembelajaran lain yang berbasis nilai-nilai Islam guna memperkaya inovasi evaluasi PAI di era digital.

Bibliografi

- Agustianty, E. F., & Rohmatillah, N. (2024). Paradigma media digital untuk belajar mengaji online. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman UNISA Kuningan*, 5(3), 233-241.
- Azmia, I., & Kasduri, M. (2023). Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 451-456. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.193>
- Haidar Ar Ramadhan, D., Milla, S. N., & Hakim, N. (2025). Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan minat belajar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 6(4), 459-465. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i4.20006>
- Kharisma, S. N., Riani, H., & Najib, K. A. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Strategi Guru Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran yang Efektif. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 22-28.
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3(1), 39-52. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 2 PADANG. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(5), 1276-1287. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Muttaqin, M. N., Mustajab, Mas'ud, & Safitri, H. (2024). Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah dasar Jember. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(3).
- Nabila, V. P., Atmojo, W. T., Hamidah, W., Herawaty, W. A., & Febriani, E. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Menghadapi Tantangan Pembelajaran PAI. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5493-5501. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.9237>
- Nikmawati. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Dan Google Form Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 232-244.
- Putri, R. A., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pemanfaatan Media Kahoot untuk Evaluasi Pembelajaran Fiqh pada Siswa Kelas X di MAN 2 Karawang. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 06(02), 20-31.
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171-185. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JRIP: Jurnal*

- Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Sari, N. M., Milla, S. N., & Hamdani, I. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas 11 SMAN 10 Kota Bogor. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(2), 193–201.
<https://doi.org/10.56672/attadris.v4i2.412>
- 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. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 340–351.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5733>
- Sobirin, S., Ihsan, M., & Wahab. (2023). Pemanfaatan Aplikasi dan Software Digital terhadap Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2729–2736.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.662>
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal Media TIK*, 6(1), 47–50. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1357>