

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAI DALAM PEMBELAJARAN FIKIH MELALUI PELATIHAN APLIKASI KAHOOT

Nadifah¹, Durroh Asyiqoh², Nurul Fajriyah³, Rawasiyah⁴, Jazilurrahman⁵

Pascasarjana Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia

ndf.5403@gmail.com¹, akifa030790@gmail.com², asyiqohehlabanzy@gmail.com³,
rawasiyah0202@gmail.com⁴, jazilurrahman@unuja.ac.id⁵

Diterima : 10-04-2025

Disetujui : 15-05-2025

Diterbitkan : 30-06-2025

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan kompetensi guru PAI melalui pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran fikih di SMP Nurul Jadid. Pengabdian ini menggunakan pendekatan kemitraan (community based participatory research). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu, (a) survei lokasi, strategi dan sosialisasi; (b) pelaksanaan, dan (c) pemantauan/evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan Kegiatan PkM tentang Peningkatan Kompetensi Guru PAI dalam Pembelajaran Fikih melalui Pelatihan Aplikasi Kahoot" di SMP. Nurul Jadid Paiton berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun evaluasi berbasis kuis digital, sehingga pembelajaran Fikih di kelas menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Pembelajaran Fikih, Aplikasi Kahoot

Abstract: This community service aims to examine the improvement of Islamic Education (PAI) teachers' competence through training in the use of the Kahoot application in Fiqh learning at SMP Nurul Jadid. This program adopts a community-based participatory research approach. The activities were carried out in three stages: (a) location survey, strategy formulation, and socialization; (b) implementation; and (c) monitoring and evaluation. The results of the training showed that the community service program titled "Enhancing PAI Teachers' Competence in Fiqh Learning through Kahoot Application Training" at SMP Nurul Jadid Paiton successfully improved teachers' ability to utilize Kahoot as an interactive and engaging learning medium. Teachers became more creative in designing quiz-based digital assessments, making Fiqh learning in the classroom more effective, enjoyable, and aligned with the characteristics of digital-era learners.

Keywords: Teacher Competence, Fiqh Learning, Kahoot Application

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berperan penting dalam membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik (Bambang Triyono and Elis Mediawati 2023). Salah satu aspek utama dalam PAI adalah pembelajaran fikih, yakni ilmu yang membahas hukum-hukum Islam yang bersifat praktis dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran fikih memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman keagamaan yang benar sekaligus membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Meskipun demikian, dalam praktiknya pembelajaran fikih di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi berbagai tantangan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung konvensional, seperti metode ceramah dan hafalan, yang kurang mampu menarik minat serta partisipasi aktif siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan siswa cenderung pasif dalam menyerap materi. Kondisi ini mengisyaratkan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang antusiasme belajar siswa (Putri et al. 2025).

Di era digital saat ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dituntut untuk lebih adaptif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik, khususnya dalam materi Fikih yang kerap dianggap teoritis dan monoton. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru PAI adalah rendahnya variasi media dan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga berdampak pada menurunnya partisipasi aktif serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif.

Di tengah kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam hal pendekatan, media, dan metode pembelajaran. Hal ini tidak terkecuali dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

(PAI), khususnya pada materi Fikih yang cenderung bersifat konseptual dan normatif. Di banyak sekolah, termasuk di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo, masih dijumpai praktik pembelajaran PAI yang dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan, dengan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Fenomena ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep Fikih yang seharusnya dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, peserta didik saat ini merupakan generasi digital (*digital native*) yang sangat akrab dengan gawai, internet, dan aplikasi interaktif. Sayangnya, banyak guru PAI di SMP. Nurul Jadid belum memiliki kompetensi pedagogik dan teknologi yang memadai untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran secara optimal.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan aplikasi Kahoot, yaitu platform kuis digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Kahoot terbukti mampu meningkatkan daya serap siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif (Fitriyah & Sugihartono, 2021). Dalam konteks pembelajaran Fikih, Kahoot dapat digunakan untuk mengulas materi-materi penting seperti thaharah, shalat, zakat, dan muamalah dengan pendekatan yang menyenangkan.

Sejalan dengan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran mulai mendapat perhatian luas, salah satunya melalui penggunaan aplikasi *Kahoot*. Kahoot merupakan platform berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara real time (Wahyuni 2025). Aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyuguhkan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga mampu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran yang bersifat satu arah.

Implementasi teknologi pembelajaran ini juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016

tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang mendorong penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI pada madrasah juga menekankan pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, aktif, dan berbasis teknologi digital untuk mendukung capaian kompetensi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

Dengan demikian, penerapan Kahoot dalam pembelajaran fikih dapat menjadi alternatif strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Melalui format kuis yang menarik, siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga diajak untuk berpikir cepat, kritis, dan kolaboratif. Di sisi lain, guru juga memperoleh kemudahan dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung berdasarkan hasil kuis yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat memperkuat efektivitas proses pembelajaran fikih (Digital and Kompetensi 2025).

Kendati demikian, efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran (Jurnalet al. 2025). Sayangnya, tidak semua guru PAI memiliki kompetensi digital yang memadai. Kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor penghambat utama. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru melalui program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Menanggapi kebutuhan tersebut, pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot bagi guru PAI di SMP Nurul Jadid menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kapasitas dan profesionalisme guru. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya belajar secara teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana mengadaptasikan pendekatan pedagogis yang relevan dengan karakteristik siswa dan materi fikih. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong transformasi pembelajaran dari yang bersifat tradisional menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi (Sejdini 2022).

Selain sebagai upaya peningkatan kompetensi individual, pelatihan ini juga dapat mendorong terciptanya budaya pembelajaran kolaboratif antarguru, terutama dalam hal berbagi pengalaman dan strategi inovatif dalam mengajar fikih (Afifah, Hunaida, and Muqit 2025). Kehadiran pelatihan seperti ini mampu membuka ruang refleksi dan diskusi yang produktif, sehingga guru tidak hanya terampil dalam aspek teknis, tetapi juga lebih terbuka terhadap pendekatan baru yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Optimalisasi pembelajaran fikih melalui pemanfaatan Kahoot juga berpotensi mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam aspek pengembangan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan teknologi tidak semata-mata untuk menguasai alat, tetapi juga untuk mengintegrasikannya ke dalam pendekatan pembelajaran yang transformatif dan berkelanjutan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan kompetensi guru PAI melalui pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran fikih di SMP Nurul Jadid. Penelitian ini tidak hanya penting dalam konteks pengembangan kompetensi guru, tetapi juga sebagai kontribusi terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan Islam (Lutviana, Amrulloh, and Laili 2025). Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang program pelatihan yang efektif serta meningkatkan kualitas pembelajaran fikih yang lebih adaptif terhadap kebutuhan zaman (Lazwardi 2025).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini hadir sebagai bentuk respon terhadap fenomena praktis tersebut, dengan memberikan pelatihan intensif kepada guru PAI di SMP. Nurul Jadid dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran Fikih menggunakan aplikasi Kahoot. Diharapkan, melalui pelatihan ini, guru tidak hanya meningkatkan kompetensi digital, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan bermakna bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kemitraan (community based participatory research) dengan bentuk Kegiatan berbasis workshop interaktif yang menggabungkan teori dan praktik langsung penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI.

Subjek pelatihan dalam kegiatan ini adalah guru guru PAI SMP Nurul Jadid yang berada di lingkungan Pondok Pesantren Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo. Jumlah guru yang dilibatkan sebanyak 7 orang, terdiri dari Guru PAI yang aktif mengajar Fiqih dan bersedia mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 1 April sampai dengan 1 Mei 2025.

Pelaksanaan program dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: (1) Tahap Perencanaan (Survei Lokasi), (2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan, dan (3) Tahap Monitoring dan Evaluasi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu, (a) survei lokasi, startegi dan sosialisasi; (b) pelaksanaan pelatihan (praktek lapangan), dan (c) pemonitoran/evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan diuraikan hasil temuan Pengabdian dan pembahasan yang diperoleh melalui tahap perencanaan (b) pelaksanaan, dan (c) pemonitoran/evaluasi tentang peningkatan kompetensi guru PAI melalui pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran fikih di SMP Nurul Jadid.

A. Tahap perencanaan

Survei lokasi merupakan tahap awal dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengobservasi serta memastikan lokasi pelaksanaan dan target sasaran kegiatan. Berdasarkan hasil survei lokasi dan diskusi bersama guru SMP Nurul jadid bersedia dijadikan sebagai tempat sosialisasi dan pelaksanaan pelatihan.

Pada tahap ini guru diberikan Gambaran tentang aplikasi Kahoot secara singkat tentang penggunaan dan manfaat aplikasi Kahoot. Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, telah dikenal luas karena kemampuannya

menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa (Nur et al. 2024).

B. Tahap Pelaksanaan

1. Presentasi Materi dan Pengenalan Aplikasi Kahoot

Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan sesi pembukaan yang bertujuan untuk menciptakan suasana pelatihan yang ramah dan interaktif. Fasilitator menyapa peserta dengan hangat dan melakukan ice breaking sederhana berupa pertanyaan ringan seputar pengalaman peserta dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran. Tujuan dari sesi ini adalah untuk mencairkan suasana dan menumbuhkan motivasi awal peserta.

Setelah itu, disampaikan tujuan kegiatan pelatihan, yaitu memberikan keterampilan praktis kepada guru dalam memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dalam sesi ini juga diberikan motivasi tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran abad 21, khususnya bagi guru PAI dalam menyampaikan materi fikih secara lebih inovatif.

Selanjutnya, dilakukan presentasi materi pengenalan aplikasi Kahoot yang disampaikan menggunakan media presentasi digital (PowerPoint). Materi meliputi pengertian Kahoot sebagai platform berbasis permainan edukatif, fitur-fitur utama Kahoot seperti pembuatan kuis pilihan ganda, mode langsung (live) dan tugas (assignment), penambahan gambar dan timer, serta cara mengakses Kahoot baik dari sisi guru (kahoot.com) maupun siswa (kahoot.it). Fasilitator juga menampilkan tampilan langsung dashboard Kahoot dan menjelaskan proses registrasi akun, login, serta pengenalan antarmuka pengguna. Video singkat demonstrasi penggunaan Kahoot juga ditampilkan untuk memperkuat pemahaman peserta.

1. Demonstrasi Program

Setelah peserta memahami konsep dasar aplikasi Kahoot, sesi selanjutnya adalah demonstrasi langsung oleh fasilitator tentang langkah-langkah pembuatan kuis. Fasilitator mempraktikkan secara langsung:

a. Login ke Akun Kahoot

Fasilitator menunjukkan cara login ke akun Kahoot di [kahoot.com] (<https://kahoot.com>). Jika belum punya akun, tunjukkan cara membuatnya (gunakan email aktif atau akun Google).

b. Membuka Dashboard Kahoot

Perlihatkan tampilan dashboard setelah login: ada menu Create, Discover, dan daftar kuis yang pernah dibuat.

c. Demonstrasi Membuat Kuis

- Klik tombol Create
- Pilih jenis pertanyaan: Quiz (multiple choice), True/False, Poll, Puzzle, dsb.
- Tunjukkan cara menambahkan soal, opsi jawaban, gambar (jika perlu), dan mengatur waktu.

Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada fitur-fitur lanjutan seperti mengatur urutan pertanyaan, menyisipkan ilustrasi pendukung, dan



memilih mode permainan (classic atau team mode). Fasilitator menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menyusun soal yang relevan dengan materi fikih, seperti tata cara wudhu, shalat, zakat, dan puasa.

d. Praktik Membuat Kuis

Setelah menyimak demonstrasi, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan kuis Kahoot secara mandiri. Peserta diminta:

1. Membuka Akun Kahoot MasingMasing
2. Panduan LangkahLangkah

Fasilitator memandu peserta langkah demi langkah membuat kuis:

- a. Klik Create
- b. Pilih Kahoot baru
- c. Tambahkan minimal 3 soal pilihan ganda
- d. Atur timer, poin, dan visual (jika perlu)
- e. Simpan kuis dengan judul tertentu (misalnya: “Kuis PAI Kelas 7”)

Fasilitator mendampingi peserta secara personal untuk membantu jika ada kendala teknis, seperti koneksi internet atau kendala navigasi platform.



e. Simulasi Program dan Evaluasi Kuis

Pada tahap ini dilakukan simulasi pelaksanaan kuis secara langsung (live game). Salah satu peserta atau fasilitator memilih kuis yang telah dibuat, lalu menjalankan kuis dengan mode "Teach". Sistem akan menghasilkan PIN Game yang kemudian dimasukkan oleh peserta lain melalui situs kahoot.it.

Simulasi ini bertujuan untuk memperlihatkan alur kuis dari sisi peserta (siswa) dan guru (host). Peserta bermain seolah-olah sebagai siswa, menjawab pertanyaan, dan menyaksikan pergerakan skor serta leaderboard secara real-time. Di akhir sesi, hasil permainan ditampilkan dan didiskusikan secara bersama.



C. Pemonitoran/evaluasi

Tahap terakhir kegiatan pengabdian ini adalah pemonitoran dan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua prosedur berjalan dengan benar sehingga tujuan benar-benar terealisasi. Adapun evaluasi secara kualitatif untuk keberhasilan program PKM dilakukan melalui kuisisioner yang

diberikan pada peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan berdasarkan gagasan dari (Sulistyohati et al. 2024).

Kuisisioner tersebut meliputi pemahaman materi pelatihan dan penerapan materi yang telah diberikan selama proses kegiatan berlangsung, rintangan dihadapi selama praktek lapangan dan dampak manfaat dari pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot. Adapun hasilnya ditunjukkan pada tabel 1.

Table 1
Tanggapan Guru Terkait Pelatihan Kahoot

No	Komponen	Pelatihan (%)			
		Sebelum		Sesudah	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Mengetahui cara buat akun Kahoot	0	100	100	0
2	Mengetahui cara mengaplikasikan Kahoot	0	100	100	0
3	Mengetahui cara membuat quis di Kahoot	0	100	100	0
4	Mengetahui cara membuat game di Kahoot	0	100	100	0
5	Melaksanakan pembelajaran Fikih dengan game di Kahoot	0	100	100	0

Hasil yang ditampilkan dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, seluruh peserta (100%) belum memiliki pengetahuan mengenai cara membuat akun Kahoot, mengaplikasikan Kahoot, membuat kuis, maupun membuat game di platform tersebut. Namun, setelah pelatihan dilaksanakan, terjadi perubahan yang sangat positif. Seluruh peserta (100%) menyatakan telah memahami dan mampu melakukan keempat aspek tersebut, dengan persentase “Ya” sebesar 100% dan “Tidak” sebesar 0% di setiap komponen penilaian.

Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot berhasil secara optimal dalam meningkatkan literasi digital para guru, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran interaktif. Dengan demikian, pelatihan ini dinilai sangat bermanfaat dan berdampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar.

Pelatihan aplikasi Kahoot memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam pembelajaran fikih, dengan peningkatan kompetensi terlihat pada tiga dimensi utama, yakni teknologi, pedagogik, dan profesional. Sebelum pelatihan, mayoritas guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional dan minim menggunakan media digital dalam pembelajaran (Harahap 2025).

Setelah mengikuti pelatihan, guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam merancang kuis digital yang relevan dengan materi fikih, seperti tata cara wudhu, shalat, puasa, dan zakat. Mereka berhasil mengintegrasikan unsur kompetisi yang menyenangkan ke dalam suasana kelas sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan (Iskandar et al. 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan PkM tentang Peningkatan Kompetensi Guru PAI dalam Pembelajaran Fikih melalui Pelatihan Aplikasi Kahoot" di SMP. Nurul JadidPaiton Probolinggo telah terlaksana melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan/evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun evaluasi berbasis kuis digital, sehingga pembelajaran Fikih di kelas menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital.

Saran

1. Bagi Guru; Diharapkan para guru PAI terus mengembangkan kompetensi teknologi pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan aplikasi interaktif seperti Kahoot, agar pembelajaran Fikih lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.
2. Bagi Pihak Sekolah; Sekolah diharapkan memberikan dukungan berkelanjutan dalam bentuk fasilitas teknologi, pelatihan lanjutan, dan ruang inovasi bagi guru untuk mengimplementasikan media digital secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Tim PkM; Perlu dilakukan pendampingan berkelanjutan pascapelatihan agar guru lebih mantap dalam menerapkan Kahoot di kelas, serta melakukan evaluasi jangka panjang terhadap dampaknya pada kualitas pembelajaran.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya; Kegiatan serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menjangkau mata pelajaran lain atau mengintegrasikan aplikasi pembelajaran lainnya untuk mendukung transformasi digital di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Rinda Dewi, Wiwin Luqna Hunaida, and Abd Muqit. 2025. "Model Problem Based Learning Berbasis Media Sosial : Inovasi Pembelajaran Untuk Penanaman Nilai-Nilai Islami" 2.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang Triyono, and Elis Mediawati. 2023. "Transformasi Nilai-Nilai Islam Melalui Pendidikan Pesantren : Implementasi Dalam Pembentukan Karakter Santri." *Journal of International Multidisciplinary Research* 1 (1): 147–58. <https://doi.org/10.62504/jimr403>.
- Digital, Media Pembelajaran, and Meningkatkan Kompetensi. 2025. "Integrasi Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAI" 3 (1): 266–71.
- Efficacy, Self, and Teknologi Pembelajaran. 2025. "Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Literasi Digital, Self-Efficacy, Dan Persepsi Teknologi Sebagai Kunci Utama" 03:1–7.
- Fitriyah, N., & Sugihartono, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 155-165.
- Hal, Rizwani Pardede, Khidmat Jurnal, Ilmu Sosial, Pendidikan Karakter, and Rizwani

- Pardede. 2025. "Studi Kompetensi Guru PAI Dalam Mengintegrasikan" 3 (1): 97–102.
- Harahap, Andre Yacub. 2025. "Penerapan Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Era Revolusi Industri 5.0" 3 (1): 180–85.
- Haryanti, Yuyun Dwi, Ari Yanto, Devi Afriyuni Yonanda, and Imel Amelia Putri. 2025. "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Gregeed Cirebon" 2 (1): 1–9. <https://doi.org/10.25047/sejagat.v2i1.5867>.
- Iskandar, I., D. Sastradika, Jumadi, Pujianto, and Denny Defrianti. 2020. "Development of Creative Thinking Skills through STEM-Based Instruction in Senior High School Student." In *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1567. Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042043>.
- Jurnal, Semantik, Riset Ilmu, Bahasa Budaya, Septya Azhari, Putri Wardana, and Zamzam Mustofa. 2025. "Penggunaan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo Institut Agama Islam Negeri Ponorogo , Indonesia Dalam Belajar Serta Juga Memperkuat Hasil Pembelajaran .(Santik" 3 (1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2021. "Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Program Pengembangan Profesional Berkelanjutan," 1–8.
- Kementerian Agama RI. (2019). KMA No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- Lazwardi, Dedi. 2025. "Integrasi Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai 1 2" 04 (03): 1–4.
- Lutviana, Ani, Hanif Amrulloh, and Nur Laili. 2025. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro" 8 (1): 285–93.
- Nur, A V, T Purwanto, S A Ramadhani, and ... 2024. "Sosialisasi Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Umkm Di Desa Blimbing Wuluh." *Studi Kasus Inovasi ...* 08 (01): 9–16.
- Pratama, R. Y. (2020). Penggunaan Media Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 42-49.
- Permendikbud RI No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putri, Adria Nelisa, Oktarina Yusra, Fajriyani Arsyah, Universitas Islam, Negeri Sjech, and M Djamil Djambeki. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN 1 Padang Pariaman" 2.
- Roisyah, Hannina. 2025. "Penguatan Komunitas New Santriwati Pada Aspek Pembiasaan Spritualistik" 1 (1): 22–31.
- Sejdini, Zekirija. 2022. *Rethinking Islam in Europe: Contemporary Approaches in Islamic Religious Education and Theology*. Rethinking Islam in Europe:

- Contemporary Approaches in Islamic Religious Education and Theology.
<https://doi.org/10.1515/9783110752410>.
- Sulistiyohati, Aprilia, Rezkiyana Hikmah, Opitasari Opitasari, and Ermita Ermita. 2024. "Peningkatan Interaktifitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Efektif Penggunaan Kahoot." *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 7 (3): 422. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i3.23057>.
- Wahyuni, Sri. 2025. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI" 3 (1): 97–103.