

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan digital abad ke-21 ditandai dengan perubahan penting dalam cara belajar, beralih dari metode tradisional ke pendekatan yang memanfaatkan teknologi digital serta mengintegrasikan kemampuan yang relevan dengan abad ke-21. Kerangka kerja yang banyak dijadikan rujukan global adalah *Framework for 21st Century Learning* (Brown, 2018). Kerangka ini menyoroti signifikansi penguasaan keterampilan yaitu: Komunikasi, Kolaborasi, Berpikir Kritis, dan Kreativitas, sebagai dasar utama untuk menghadapi tantangan di tingkat global (Gunartha et al., 2024: 110). Penggabungan teknologi dalam proses belajar mengajar bukan lagi dipandang sebagai unsur elemen tambahan, melainkan justru bertransformasi menjadi komponen mendasar yang mendukung proses belajar yang partisipatif, bekerja sama, serta berpusat pada penyelesaian masalah. Wardhani et al. (2021), pembelajaran untuk Kehidupan di zaman kita yang menekankan bahwa sistem pendidikan modern harus mengintegrasikan literasi digital, literasi informasi, serta kemampuan berpikir kritis untuk mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan kompleksitas sosial.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga menunjukkan trend yang meningkat. Umi Masruroh (2024), lebih dari 70% satuan pendidikan di Indonesia telah memanfaatkan platform pembelajaran Variasi media berbasis digital, seperti *Learning Management System*, aplikasi berbasis gim, dan platform kuis interaktif,

telah banyak diadopsi dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran teknologi ini direpresentasikan oleh perangkat lunak seperti Quizizz, Kahoot!, serta Google Classroom.

Pribadi et al. (2022), mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif serta kecakapan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan signifikan berkat pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Bukti empiris tersebut menegaskan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* di ruang kelas tidak sekadar kuat dari aspek teoritis, melainkan juga aplikatif dan terbukti efektif dalam realitas pembelajaran di lapangan.

Perkembangan teknologi digital di bidang pemerataan pendidikan di Tanah Air belum diimbangi secara optimal oleh perbaikan mutu proses dan hasil pembelajaran (Surya et al., 2020). Merujuk pada laporan publikasi BPS (2023), diketahui bahwa meskipun akses terhadap internet dan perangkat digital di lingkungan pendidikan terus meningkat, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih didominasi pada penggunaan dasar seperti penyampaian materi dan penugasan, sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif serta pengembangan kapasitas berpikir kritis dan analitis siswa (Budiyanto et al., 2024). Kondisi ini berkonsekuensi langsung pada capaian capaian pembelajaran yang masih relatif rendah, sebagaimana ditunjukkan dalam laporan Temuan PISA 2022 dari OECD, yang menunjukkan bahwa penguasaan sains, matematika, serta literasi membaca murid-murid di Indonesia masih tertinggal dibandingkan rata-rata negara OECD (Achmad Zukhruf Alfaruqi, 2025). Rendahnya capaian akademis peserta didik berakar dari dominasi pendekatan pembelajaran yang

konvensional (*teacher-centered*) serta minimnya integrasi media digital interaktif. Keterbatasan ini berdampak pada pasifnya keterlibatan siswa di kelas, yang pada gilirannya menghambat kemampuan mereka dalam menginternalisasi konsep materi dan menyelesaikan problem secara mandiri (Annisa Fitri Auliya, 2023).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan mengalami perkembangan yang pesat, implementasinya di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan Dasar menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya diiringi dengan kesiapan pedagogis guru dan desain pembelajaran yang tepat, sehingga teknologi sering kali hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, bukan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendorong aktivitas kognitif siswa (Sarwedi Harahap, 2024). laporan Badan Pusat Statistik menunjukkan adanya kesenjangan akses dan pemanfaatan teknologi pendidikan antarwilayah, yang berdampak pada belum meratanya kualitas pembelajaran digital. integrasi teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan pada aspek kompetensi pendidik, infrastruktur, serta pengadopsian model instruksional yang adaptif terhadap karakteristik unik dan gaya belajar siswa di generasi digital (Claudia Wang, 2023).

Permasalahan tersebut juga tercermin pada capaian hasil belajar siswa Indonesia yang masih memerlukan peningkatan, khususnya pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Performa pelajar Indonesia dalam bidang sains, matematika, dan literasi membaca masih tertinggal dari rerata negara OECD, sebagaimana terungkap dalam laporan PISA 2022 terbitan *Organisation for*

Economic Co-operation and Development, yang menunjukkan masih rendahnya kapasitas penguasaan konsep serta keterampilan penyelesaian masalah (Achmad Zukhruf Alfaruqi, 2025). Annisa Fitri Auliya (2023), menyatakan bahwa minimnya pencapaian akademis kognitif siswa salah satunya dipicu oleh pendekatan instruksional yang masih didominasi oleh pendidik serta kurangnya metode partisipatif yang efektif memacu keterlibatan aktif peserta didik. Fakta ini menunjukkan bahwa diperlukan pembaharuan metode belajar yang tidak berhenti pada penguasaan alat teknologi semata, tetapi menyatukannya dalam kerangka instruksional untuk mendongkrak efektivitas proses dan mutu prestasi siswa (Darani et al., 2023: 124).

Beragam data mengenai pendidikan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif Pelajar di Indonesia masih memerlukan perbaikan dengan penerapan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kemajuan teknologi. Laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 mengindikasikan bahwa nilai literasi membaca siswa Indonesia mencapai 359, untuk matematika 366, dan sains 366, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa masih di bawah standar rata-rata, sehingga mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pemahaman konsep siswa belum mencapai perkembangan yang maksimal (Achmad Zukhruf Alfaruqi, 2025).

Pentingnya penggunaan media instruksional yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus mendorong aktifitas kognitif lebih aktif (Ristiani & Praptiyono, 2025: 101). Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berkontribusi secara signifikan terhadap

kenaikan capaian belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa serta pemahaman konsep yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Capaian pembelajaran dimaknai sebagai transformasi tingkah laku peserta didik yang bersumber dari interaksi pendidikan, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Temiks Merpati, 2018). Sudut pandang pembelajaran konstruktivis menekankan bahwasanya penyelenggaraan pendidikan hendaknya tidak boleh terbatas penyampaian informasi searah. Sebaliknya, proses tersebut harus berorientasi pada pemberdayaan peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus kreativitas secara mandiri. *Game-Based Learning* secara khusus diidentifikasi sebagai strategi belajar yang dapat menggejut keaktifan siswa melalui sentuhan elemen tan-tangan, umpan balik, dan simulasi pengalaman nyata, sehingga mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar (A. P. Putri et al., 2025). Alya Athiyyah dkk (2024), penerapan GBL di kelas dapat menumbuhkan pola pikir dan keterampilan siswa dengan signifikan dari pada dengan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memperkuat dasar teoritis bahwa GBL tidak semata hiburan, tetapi sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam konteks pendidikan digital.

Akbar et al. (2023), Hasil pengujian tersebut menegaskan bahwa integrasi *Game-Based Learning* dalam instruksi PPKn di jenjang SMA memberikan kontribusi yang signifikan terhadap akselerasi prestasi belajar siswa daripada metode pengajaran tradisional. Fatmawati & Siregar (2026), mengindikasikan bahwa model *Game-Based Learning* memberikan kontribusi nyata terhadap

eskalasi kecakapan berpikir kritis siswa, yang merupakan elemen krusial dalam domain kognitif. Implementasi GBL juga terkonfirmasi efektif dalam mendongkrak stimulasi motivasi belajar peserta didik. (Rusman dkk, 2025), Kajian yang memfokuskan pada implementasi media interaktif berbasis gim seperti Kahoot dalam instruksi Pendidikan Agama Buddha (PAB) di jenjang SMK masih tergolong langka. Keterbatasan literatur tersebut menciptakan celah akademis yang krusial untuk dieksplorasi, terutama untuk mengevaluasi efektivitas platform digital ini dalam mengeskalasi capaian kognitif peserta didik pada domain pendidikan keagamaan yang secara inheren memiliki keunikan substansi materi serta metodologi pengajaran jika disandingkan dengan rumpun mata pelajaran umum.

Evi Ratnasari (2025), Karakteristik substansi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha cenderung bersifat teoritis-abstrak, kontemplatif, serta sarat akan doktrin moral dan nilai filosofis. Konstruksi keagamaan yang meliputi Empat Realitas Mulia dan Delapan Tahapan Jalan Kebijaksanaan, serta hukum kausalitas (*paticcasamuppada*) memerlukan internalisasi yang komprehensif daripada sekadar hafalan faktual. Sejumlah studi terdahulu menegaskan perlunya implementasi strategi pedagogis yang interaktif dan kontekstual guna mewujudkan pemahaman materi.

Capaian akademis peserta didik kelas X beragama Buddha di SMK Cluwak terindikasi belum optimal. Merujuk pada data penilaian saat pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Cluwak, dari keseluruhan 15 siswa, ketuntasan klasikal baru menyentuh angka 38% atau setara dengan 8 orang yang berhasil

melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaliknya, mayoritas peserta didik yaitu sebanyak 13 siswa (62%) belum mampu mencapai standar kelulusan tersebut. Kondisi ini dipertegas oleh rerata nilai kelas yang hanya mencapai 68, masih berada di bawah target KKM sebesar 75. Rendahnya hasil belajar ini ditengarai akibat kuatnya dominasi metode konvensional serta minimnya kontinuitas pemanfaatan media interaktif berbasis gim dalam aktivitas instruksional. Situasi tersebut menjadi kontradiktif mengingat sejumlah riset domestik telah mengonfirmasi bahwa integrasi platform digital seperti Kahoot mengakselerasi dorongan belajar serta perolehan capaian akademik secara signifikan (A. Nur Putri, 2024).

B. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada konteks latar belakang dan analisis isu yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa masalah utama yang berhasil ditemukan dalam studi ini, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan Kahoot dalam pengajaran Pendidikan Agama Buddha masih belum optimal. Proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode penyampaian materi secara lisan dan penggunaan alat bantu sederhana seperti buku pelajaran atau presentasi.
2. Hasil belajar Peserta Didik Pendidikan Agama Buddha masih dibawah KKM. yang terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran dan informasi dari guru bahwa sebagian peserta didik masih belum mampu melampaui batas kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

3. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum mendorong keterlibatan aktif Peserta Didik. terlihat dari pengamatan di kelas bahwa peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dibandingkan terlibat dalam aktivitas pembelajaran interaktif.
4. Media pengajaran interaktif yang berlandaskan permainan seperti Kahoot belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini terungkap dari hasil observasi dan wawancara awal dengan para pengajar.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dalam sebuah penelitian untuk menghindari perluasan masalah yang ada dalam penelitian ini sehingga peneliti membatasi masalah pada penelitian ini diarahkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan Kahoot dalam pengajaran Pendidikan Agama Buddha masih belum optimal. Proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode penyampaian materi secara lisan dan penggunaan alat bantu sederhana seperti buku pelajaran atau presentasi.
2. Media pengajaran interaktif yang berlandaskan permainan seperti Kahoot belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini terungkap dari hasil observasi dan wawancara awal dengan para pengajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai batasan masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari permainan Kahoot di SMK Cluwak, Kabupaten Pati?
2. Seberapa besar Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif didasarkan pada permainan Kahoot terhadap pencapaian belajar siswa kelas X di SMK Cluwak, Kabupaten Pati?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh melalui pelaksanaan studi ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha terhadap Hasil Belajar peserta didik Kelas X SMK Cluwak di Kabupaten Pati.
2. Menguji Seberapa besar efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha terhadap peningkatan Hasil Belajar peserta didik Kelas X SMK Cluwak di Kabupaten Pati.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan sumbangan yang baik, baik dari segi teori maupun praktik, untuk pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di tingkat SMA dan SMK. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini yang akan dijelaskan:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan kontribusi nyata dalam memperdalam pembahasan pembelajaran interaktif berbasis permainan, khususnya terkait penggunaan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Diharapkan dapat memperkuat keterkaitan antara penerapan media instruksional interaktif terhadap penguatan motivasi serta akselerasi capaian akademik, serta memperkaya kajian empiris mengenai penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan keagamaan. Hasil dari studi ini dapat digunakan sebagai dasar mengembangkan konsep dan model pembelajaran yang kreatif serta relevan dengan karakteristik siswa dan tuntutan pendidikan di era ke-21.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan keuntungan bagi sejumlah pihak yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan, termasuk diantaranya:

a. Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mendukung siswa dalam meningkatkan kinerja akademis mereka dalam studi mengenai Agama

Buddha. Penggunaan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar, konsentrasi, serta keaktifan siswa selama mengajar, sehingga dinamika pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menggairahkan, berarti, mudah dipahami.

b. Guru

Luaran dari kajian ini diharapkan mampu menjadi rujukan dan metode alternatif untuk pengajaran bagi pengajar Pendidikan Agama Buddha dalam menciptakan strategi pengajaran yang kreatif dan mampu memicu partisipasi timbal balik. penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kedudukan pengajar selaku pemandu proses belajar, serta memacu daya cipta guru dalam mengoperasikan sarana edukatif interaktif berbasis platform Kahoot guna memicu kenaikan hasil studi peserta didik.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi nyata bagi institusi dalam mendongkrak mutu kegiatan belajar-mengajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Poin-poin temuan studi dapat dimanfaatkan sebagai basis pengambilan keputusan mengenai pengembangan media edukatif interaktif lewat aplikasi Kahoot di lingkungan sekolah.

d. STIAB Smaratungga

Hasil studi ini diujikan dapat berfungsi sebagai rujukan ilmiah serta basis literatur bagi kalangan akademisi dan peneliti berikutnya di lingkungan STIAB Smaratungga, terutama dalam pengembangan penelitian yang berhubungan dengan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha serta pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Aspek kebaruan dan autentisitas suatu studi memegang peranan krusial dalam konstruksi akademis, lantaran berfungsi untuk mengungkapkan posisi serta sumbangsih penelitian tersebut dalam perkembangan bidang ilmu yang relevan. Menentukan keadaan terkini dalam bidang ini dilakukan lewat penelitian yang sistematis terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang mengusung topik sejenis, sudut pandang metode pembelajaran, media yang dipakai, atau variabel hasil pembelajaran yang diteliti. Aspek kebaruan dalam penelitian tidak hanya dipahami sebagai suatu perbedaan, melainkan juga sebagai usaha untuk memperkuat, memperluas, dan mendalami kajian yang sudah ada.

Penerapan media belajar interaktif berbasis gim digital terbukti meningkatkan hasil studi siswa jenjang SMK. Riset berbasis eksperimen semu ini mengindikasikan bahwa penggunaan gim dalam pembelajaran mampu memicu keaktifan kognitif serta pemahaman konsep murid secara signifikan (Ari Sativa Rinawati, 2025). Tingkat efikasi pemanfaatan sarana instruksional berbasis interaksi yang didasarkan kuis digital terhadap prestasi belajar siswa di tingkat

menengah, dengan menemukan bahwa media interaktif yang mengandalkan permainan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap akselerasi capaian akademik siswa (Iskandar et al., 2023). Penggunaan platform Kahoot! dalam proses belajar di tingkat SMA. Temuan riset menunjukkan bahwa pemanfaatan *Kahoot* dapat secara signifikan mengakselerasi capaian akademik siswa secara lebih optimal bila dikomparasikan dengan pendekatan pengajaran tradisional (Yuliana Adisti, 2024).

Penggunaan media Kahoot sebagai alat untuk mengevaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa Kahoot tidak sekadar mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik, melainkan turut berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar mereka. Meskipun demikian, mayoritas penelitian tersebut terpusat pada pelajaran umum seperti matematika, sains, atau sosial, dan belum memperhatikan konteks pendidikan agama secara khusus (Ganis Novitriani, 2024). Pendekatan yang berfokus pada konteks dan partisipasi aktif dalam pendidikan agama untuk memperdalam pemahaman konsep serta penanaman nilai-nilai (Idhatul Hasanah, 2025). Penggunaan alat pembelajaran yang interaktif dalam pengajaran agama dapat memperdalam pemahaman terhadap Materi oleh para siswa, meskipun alat yang diterapkan saat ini belum didasarkan pada permainan digital. Hal ini menunjukkan adanya keperluan untuk menggabungkan metode Pembelajaran Interaktif yang berbasis permainan dengan cara yang lebih terencana dalam pendidikan agama (Rahmawati et al., 2024).

Santoso dan widiyanti (2022), dengan judul “*Kahoot! sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa yang Efektif dan Menyenangkan*”. Penelitian ini

mengungkapkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai alat penilaian dalam aktivitas pembelajaran terbukti mampu mengakselerasi prestasi akademik serta antusiasme peserta didik bila dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Titik temu antara penelitian terdahulu dengan studi ini berada pada pemanfaatan media edukatif berbasis gamifikasi serta fokus orientasi pada optimalisasi capaian belajar siswa. Perbedaan mendasar terletak pada objek kajiannya; apabila studi terdahulu menitikberatkan pada ranah mata pelajaran Ekonomi, maka penelitian ini memfokuskan kaji pemanfaatan *Game-Based Learning* pada muatan Pendidikan Agama Buddha guna mendongkrak hasil belajar siswa.

Alfansyur (2019), meneliti manfaat *Kahoot* alat pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran PPKn. Temuan dari studi ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan platform Kahoot mampu mengeskalasi motivasi siswa, atensi, keaktifan, maupun pelibatan kognitif peserta didik dalam proses belajar. Persamaan mendasar dari kajian ini tecermin pada pemanfaatan sarana edukatif berbasis permainan dan penekanan pada peningkatan proses belajar peserta didik. Penelitian tersebut menerapkan metode studi literatur dan berkaitan dengan mata pelajaran PPKn, sedangkan studi yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan sasaran utama untuk mendongkrak hasil belajar kognitif dalam pembelajaran Agama Buddha.

Pengintegrasian Kahoot sebagai media evaluasi instruksional dalam skema pembelajaran jarak jauh untuk para guru Sekolah Dasar. Temuan studi mengonfirmasi bahwa pemanfaatan Kahoot mampu mengonstruksi dinamika pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendukung guru dalam

proses penilaian pembelajaran. Kesamaan penelitian ini tecermin dari penggunaan sarana teknologi edukatif berbasis permainan guna memperluas mutu proses pembelajaran. Penelitian tersebut berfokus pada para guru Sekolah Dasar dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan kualitatif, sedangkan studi yang dilakukan lebih mengarah kepada siswa dengan pendekatan eksperimen kuantitatif dan menyoroti dampak penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar para siswa (Kusumawardani & Imawati, 2020).

Mamonto et al. (2021), yang menganalisis penerapan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran teks anekdot untuk siswa kelas X SMK. Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa integrasi platform Kahoot berdaya guna dalam mengeskalasi semangat, partisipasi, minat peserta didik sekaligus membangun iklim pembelajaran yang kondusif dan interaktif, meskipun mengalami beberapa tantangan seperti keterbatasan akses internet serta peraturan penggunaan perangkat. Kesamaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Kahoot dalam proses belajar dan penekanan pada peningkatan semangat serta partisipasi siswa. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif yang berfokus pada evaluasi pembelajaran, sementara studi yang dilakukan mengaplikasikan metode kuantitatif eksperimen dengan tujuan utama meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan berbagai studi sebelumnya, inovasi dari kajian ini bermuara pada pengintegrasian Pembelajaran yang didasarkan pada Permainan dengan pemanfaatan media Kahoot secara khusus dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha secara spesifik diaplikasikan bagi siswa Kelas X di SMK Cluwak,

Kabupaten Pati, yang sebelumnya kurang mendapatkan perhatian dalam pembelajaran. Riset ini menerapkan metodologi kuantitatif eksakta melalui skema eksperimental dengan desain *pretest-posttest one group design*, untuk mengevaluasi dampak dari pemanfaatan Kahoot terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Pengolahan dan pemaknaan data menggunakan software statistik SPSS dalam rangka mengetahui perbedaan hasil belajar antara *Pretest* serta *Posttest* secara lebih objektif dan terukur. Riset ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi kebaruan (*novel contribution*) terhadap evolusi model instruksional interaktif berbasis gamifikasi dalam ranah Pendidikan Agama, khususnya Pendidikan Agama Buddha.