

EFEKTIVITAS MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR AL-QUR'AN HADIS

Robihatul Khoiriyah^{1*}; Qomaruddin²; Nilna Fadlillah³; Nur Fatih Ahmad⁴; Ririn Inayatul Mahfudloh⁵

Universitas Qomaruddin, Gresik

robihatulkhoiriyah@gmail.com; qomaruddin@uqgresik.ac.id; nilna@uqgresik.ac.id; fatih@uqgresik.ac.id; Mahfudloh@uqgresik.ac.id

*corresponding author

Article History:

Received : 10-05-2025

Revised : 19-05-2025

Accepted : 28-09-2025

Keyword: Kahoot

Learning Media, Learning Outcomes, Al-Qur'an Learning

Kata Kunci: Media

Pembelajaran Kahoot, Hasil Belajar, Pembelajaran Al-Qur'an

Abstract: *The purpose of this research is to determine the effectiveness of using Kahoot as a learning media to improve student learning outcomes in the Quran subject in class X-6 MAN 1 Gresik. Students show low enthusiasm and motivation to learn despite achieving the minimum passing grade (KKM). This study uses a quantitative approach. It uses a one-group pre-test-post-test pre-experimental design with a sample of 38 students selected purposively. Pretest, post test, observation, and questionnaires are the methods used to collect data. The research results show that students' learning outcomes before and after the use of Kahoot changed significantly; the average score increased from 80.71 to 93.58, and the t-test showed a t-value of 21.453, with a significance of 0.000 <0.05. 82% of students said the material was easier to understand and 92% preferred learning with Kahoot. Kahoot helps students learn about the Quran, according to research.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an di kelas X-6 MAN 1 Gresik. Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang rendah meskipun nilai akademik mencapai KKM. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Ini menggunakan desain pre-eksperimental satu grup *pretest-post-test* dengan sampel 38 siswa yang dipilih secara purposive. Pretest, posttest, observasi, dan angket adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot berubah secara signifikan; nilai rata-rata meningkat dari 80,71 menjadi 93,58, dan uji-t menunjukkan nilai t-hitung 21,453, dengan signifikansi 0,000 <0,05. 82% siswa mengatakan materi lebih mudah dipahami dan 92% lebih menyukai pembelajaran dengan Kahoot. Kahoot membantu siswa belajar tentang Al-Qur'an, menurut penelitian.

Pendahuluan

Banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah diubah oleh perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Untuk membuat suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna, paradigma pendidikan modern menuntut kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. Mastuhu berpendapat bahwa paradigma baru pendidikan Islam yang diinginkan adalah tidak ada perbedaan antara agama dan ilmu; ilmu tidak memiliki nilai bebas, tetapi ilmu memiliki nilai bebas; agama harus diajarkan dengan menggunakan bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi; dan tidak hanya tradisional, tetapi rasional.¹ Untuk meningkatkan pendidikan Islam di Indonesia, teknologi harus digunakan dalam pembelajaran seiring dengan perkembangan era digital. Dengan menggunakan inovasi pembelajaran yang relevan dan berbasis digital, siswa telah menunjukkan hasil yang lebih baik dalam berbagai bidang, termasuk bidang keagamaan seperti Al-Qur'an dan Hadis.²

Qomaruddin (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas pembelajaran, terutama selama perubahan paradigma pendidikan modern. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti video konferensi dan aplikasi pembelajaran berbasis game seperti Kahoot, adalah pilihan yang strategis untuk membuat kelas lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era internet.³

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Madrasah Aliyah, memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Ini sejalan dengan gagasan bahwa pendidikan agama memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter religius dan moral siswa.⁴ Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis masih cenderung monoton dan kurang kreatif. Ini ditunjukkan oleh berbagai penelitian terdahulu, termasuk temuan Taufiq mutamim.⁵ Hal ini menyebabkan siswa tidak aktif dan tidak termotivasi untuk pergi ke kelas. Akibatnya, mereka tidak memiliki minat dan hasil belajar tentang Al-Qur'an dan Hadis. Pendidik menghadapi tantangan tersendiri untuk membuat suasana belajar yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan

¹ Afrahul Fadhila Daulai, 'Paradigma Baru Pendidikan Islam: Suatu Upaya Sistem Pendidikan Islam Ideal', *Jurnal Tazkiya*, IX.2 (2020).

² Aulia Handini, Ida Ermiana, and Itsna Oktaviyanti, 'Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.1 (2022), pp. 163–69, doi:X-6.29303/jipp.v7i1.412.

³ Qomaruddin, 'Manajemen Pendidikan Onlaine Berbasis Zoom Cloud Meeting', *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19 (2021), pp. 287–306.

⁴ Rustan Efendy and Irmwaddah, 'Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa', *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.1 (2022), pp. 28–33, doi:https://doi.org/X-6.35905/dialektika.v1i1.1976.

⁵ Taufiq Mustamin, 'Problematika Pembelajaran Al-Qur'ān Hadis Cara Mengatasinya Di Madrasah Aliyah (Man) Palopo' (Institut Agama Islam Negeri lain Palopo, 2016).

siswa. Menurut penelitian lain, model ceramah yang dominan sering mengurangi minat siswa untuk belajar.⁶

Selain itu, ada masalah dengan pembelajaran Al-Qur'an di MAN 1 Gresik, terutama dengan siswa kelas sepuluh. Observasi awal dan wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran Al-Qur'an di MAN 1 Gresik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak tertarik atau tidak tertarik untuk belajar. Meskipun nilai akademik siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 75, guru tetap percaya bahwa pemahaman mendalam siswa dan kecintaan mereka terhadap Al-Qur'an perlu ditingkatkan. Beberapa faktor menyebabkan tingkat antusiasme yang rendah ini; salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif.

Fenomena ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kondisi pembelajaran Al-Qur'an yang ideal, yang seharusnya menarik dan signifikan, dan keadaan yang terjadi di bidang ini, yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Akibatnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an, inovasi dalam proses pembelajaran harus dilakukan. Penggunaan platform pembelajaran interaktif berbasis game seperti Kahoot adalah salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan.

Sangat penting untuk memberikan perhatian khusus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam bidang Al-Qur'an, selain menerapkan program Adiwiyata yang telah berjalan dengan baik. Tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya antusiasme siswa kelas sepuluh terhadap pembelajaran Al-Qur'an, meskipun mereka mencapai nilai KKM. Ini menunjukkan bahwa aspek pemahaman dan cinta Al-Qur'an belum sepenuhnya tertanam pada siswa. Oleh karena itu, inovasi metode pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk mempelajari Al-Qur'an.⁷

Seperti yang diungkapkan Qomaruddin (2023) saat menerapkan metode *Learning Start With A Question (LSQ)* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, pendekatan berbasis pertanyaan juga dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Metode ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan memahami apa yang mereka lakukan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan ini pembelajaran berbasis kahoot digunakan sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.⁸

⁶ Laura Andarini Pasaribu and others, 'Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1.2 (2024), pp. X-61-07, doi:X-6.62383/edukasi.v1i2.111.

⁷ Qomaruddin, 'Implementasi Manajemen Pendidikan Islam Dalam Sekolah Adiwiyata Di Man 1 Gresik', *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18 (2020), p. 108.

⁸ Moh Maghfur, Hana Fuadiah, and Qomaruddin, 'Penerapan Metode Learning Start With A Question Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam', *JUPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 21.2 (2023), pp. 287-95, doi:10.36835/jipi.v19i2.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game gratis yang memungkinkan guru membuat kuis, diskusi, dan survei untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas. Aplikasi ini memungkinkan siswa mengakses kuis secara real-time di setiap perangkat mereka, yang membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.⁹ Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya membuat evaluasi lebih mudah bagi guru, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan yang kompetitif dan komunikatif.

Yusuf berpendapat bahwa pendidik harus membuat suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan mampu membangkitkan antusiasme siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti platform game edukatif Kahoot, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjadikannya lebih menarik. Dengan demikian, diharapkan bahwa proses pembelajaran Al-Qur'an tidak hanya memenuhi standar akademik tetapi juga mampu menumbuhkan kecintaan dan pemahaman siswa terhadap kitab suci tersebut. Dengan cara ini, tujuan pendidikan moral dan spiritual dapat tercapai secara optimal.¹⁰

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot dapat membantu siswa belajar lebih baik di Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun Penelitian itu dilakukan oleh Irwan, Luthfi, dan Waldi yang menemukan bahwa kelas eksperimen dengan Kahoot dan kelas kontrol memiliki hasil belajar yang jauh lebih baik.¹¹ Penelitian lain yang dilakukan oleh Azizah dan Ritonga juga menemukan bahwa aplikasi Kahoot, sebuah media pembelajaran digital berbasis kuis, berhasil meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran digital dapat membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih baik dalam belajar.¹² Namun, penelitian tentang seberapa efektif Kahoot dalam mengajar Al-Qur'an masih terbatas, jadi penting untuk melakukan penelitian ini.

⁹ Aldina Dzakiyatul Imtiyas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Materi Plantae Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif* 5, no. 3 (September 1, 2024): 42, <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk>.

¹⁰ Bistari Basuni Yusuf, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 1, no. 2 (March 2018): 14–15.

¹¹ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (February 28, 2019): 95–96, <https://doi.org/X-6.2X-670/pedagogia.v8i1.1866>.

¹² Siti Azizah and Asnil Aidah Ritonga, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Based Learning Pada Mata Pelajaran SKI the Effectiveness of Using the Kahoot! Application as Digital Based Learning in SKI Subjects," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 23, no. 2 (August 2023): 142–44, <https://doi.org/X-6.17509/jpp.v23i2.60524>.

Dalam beberapa hal, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini berfokus pada penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an, yang masih jarang diteliti. Kedua, penelitian ini tidak hanya mengukur seberapa baik Kahoot menghasilkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga meneliti bagaimana Kahoot mempengaruhi motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar Al-Qur'an. Ketiga, penelitian ini dilakukan di MAN 1 Gresik, yang memiliki karakteristik dan tantangan pembelajaran yang unik.

Studi awal yang dilakukan peneliti di MAN 1 Gresik menunjukkan bahwa meskipun sekolah tersebut memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti laboratorium komputer dan jaringan internet, tidak banyak yang digunakan untuk mengajar Al-Qur'an. Selain itu, sebagian besar siswa MAN 1 Gresik telah terbiasa menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran Kahoot. Kondisi ini memungkinkan penggunaan teknologi untuk mengajar Al-Qur'an.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif Kahoot sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an di kelas X-6 MAN 1 Gresik. Secara khusus, tujuan penelitian ini dilakukan untuk: (1) mengevaluasi bagaimana hasil belajar siswa berubah ketika alat Kahoot digunakan untuk mengajar Al-Qur'an; (2) mengidentifikasi reaksi siswa terhadap penggunaan alat Kahoot untuk mengajar Al-Qur'an dan (3) mendeskripsikan proses implementasi media Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an di kelas X-6 MAN 1 Gresik.

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan desain *pre-eksperimental* digunakan untuk satu kelompok *pre-test-post-test*. Pilihan desain ini didasarkan pada gagasan bahwa penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif suatu perlakuan tertentu terhadap variabel terikat.¹³ Penelitian ini melibatkan seluruh siswa di kelas X-6 MAN 1 Gresik, dengan 38 siswa yang dipilih secara purposive. Pretest dan posttest digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengukur hasil belajar, melakukan observasi untuk mengetahui cara menggunakan Kahoot, dan menggunakan angket untuk mengetahui reaksi siswa terhadap penggunaan Kahoot.

¹³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), X-68

Diskusi dan Pembahasan

Teori Media Pembelajaran dan Game Based Learning

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, media pembelajaran berperan secara strategis. Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi.¹⁴ Media pembelajaran juga dapat membantu siswa mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera, memperjelas makna materi, dan memperkaya pendekatan pembelajaran. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan lebih bermakna, serta dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan (GBL) adalah metode pembelajaran yang memasukkan elemen permainan dalam proses belajar. Menurut Prensky, Dengan menantang lingkungan belajar, GBL dapat meningkatkan keterlibatan, dorongan, dan hasil belajar siswa yang aktif, dan menyenangkan. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, elemen "menyenangkan" dalam permainan dapat mendorong keterlibatan dan pemikiran siswa. Prensky menekankan hal ini.¹⁵ Kahoot, salah satu aplikasi GBL, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Teori konstruktivisme dan motivasi adalah inti dari penggunaan Kahoot dalam pendidikan. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa menggunakan pengalaman mereka sendiri untuk membangun pengetahuan dan makna. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan, eksplorasi, dan refleksi atas apa yang mereka ketahui. Oleh karena itu, Kahoot sejalan dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan betapa pentingnya bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam memperoleh pemahaman baru. Ini karena fiturnya yang interaktif dan memotivasi.¹⁶

Kahoot membantu pembelajaran konstruktivistik karena memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan meningkatkan pengetahuan mereka melalui interaksi dengan materi pelajaran. Jika digunakan dengan benar, Kahoot memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan memberikan

¹⁴ Hamzah Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, *Media Pembelajaran*, ed. by Hamzah Pagarra and others (Badan Penerbit UNM, 2022), IV, pp. 5–6 .

¹⁵ Marc Prensky, 'Digital Game-Based Learning The Games Generations: How Learners Have Changed', in *Computer in Entertainment*, 2000th edn (McGraw-Hill, 2001), pp. 1–26 (pp. 2–5).

¹⁶ Nurfatihah Sugrah, 'Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains', *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19.2 (2019), pp. 121–38 (pp. 121–24).

pengalaman pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Menurut teori motivasi, Kahoot memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh kepuasan, serta motivasi ekstrinsik melalui penghargaan dan suasana kompetisi yang diciptakan selama permainan. Kombinasi kedua jenis motivasi ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja belajar siswa secara signifikan.

Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Dalam pelajaran Al-Qur'an di kelas X-6 MAN 1 Gresik, Kahoot digunakan secara bertahap. Peneliti melakukan empat langkah:

1. Sebelum menggunakan Kahoot, peneliti melakukan tes pra-ujian untuk mengetahui hasil belajar siswa.
2. Peneliti membuat kuis Kahoot yang sesuai dengan materi pelajaran Al-Qur'an
3. Peneliti menerapkan Kahoot sebagai alat evaluasi dan penguatan materi
4. Setelah menggunakan Kahoot, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Kahoot berfungsi dengan baik dalam pembelajaran Al-Qur'an. Selama pembelajaran, siswa sangat aktif. Hal ini terlihat dari siswa yang aktif menjawab pertanyaan Kahoot. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan bersaing, tetapi tetap dalam lingkungan pembelajaran yang baik.

Kahoot untuk mengajar Al-Qur'an memiliki banyak manfaat praktis. Kahoot memiliki dua manfaat: Pertama, memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi formatif secara real-time dan kedua, memberikan umpan balik langsung kepada siswa dengan membantu mereka mengukur pemahaman mereka tentang materi. Ketiga, Kahoot membuat belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Analisis Kemampuan Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Kahoot

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat berbeda sebelum dan sesudah menggunakan alat Kahoot untuk mengajar Al-Qur'an. Data hasil pretest dan posttest dari 38 siswa kelas X-6 MAN 1 Gresik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.

Hasil Pretest dan Posttest

No	Statistik	Pretest	Posttest	Peningkatan
1.	N (Jumlah Siswa)	38	38	-
2.	Mean (Rata-rata)	80.71	93.58	12.87
3.	Median	80.50	93.00	12.50
4.	Modus	75.00	99.00	24.00
5.	Std. Deviasi	4.65	3.83	-
6.	Nilai Minimum	75	87	12
7.	Nilai Maksimum	90	99	9

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang signifikan meningkat dari 80.71 pada pretest menjadi 93.58 pada posttest, dengan peningkatan rata-rata sebesar 12.87 poin. Nilai median naik dari 80.50 menjadi 93.00, dan modus naik dari 75.00 menjadi 99.00. Ini menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Dari 38 siswa yang menjadi sampel penelitian, setiap satunya (X-60%) meningkatkan nilai mereka setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Jika dilihat dari ketuntasan belajar, seluruh siswa mencapai nilai KKM 75 pada pretest, tetapi nilai mereka meningkat secara signifikan dengan 2 setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot.

Untuk menentukan signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah Kahoot, dilakukan analisis statistik dengan uji-t berpasangan, juga dikenal sebagai uji-t sampel berpasangan. Hasil analisis menunjukkan nilai t-hitung 21.453 dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat berbeda ketika mereka mengajar Al-Qur'an menggunakan media Kahoot.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini menunjukkan bahwa Kahoot adalah alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang Al-Qur'an. Beberapa penyebab peningkatan ini termasuk:

1. Peningkatan Motivasi Belajar: Kahoot membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan kompetitif, meningkatkan keinginan siswa untuk mempelajari lebih lanjut dan memahami materi.
2. Keterlibatan Aktif: Kahoot membuat siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi.
3. Umpan Balik Langsung: Kahoot memberi siswa umpan balik langsung setelah mereka menjawab pertanyaan, membantu mereka memahami materi dengan cepat.
4. Penguatan Memori: Kuis interaktif dan visual membantu siswa mengingat pelajaran.
5. Atmosfer Pembelajaran Positif: Kahoot memiliki suasana kompetisi yang positif dan menyenangkan, yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pemahaman yang lebih baik.

Secara lebih mendalam, beberapa siswa mencapai peningkatan nilai tertinggi. Misalnya, Najwa Safira Amaliyah mengalami peningkatan dari 80 menjadi 97 (peningkatan 17 poin), Muhammad Naufalasyrof mengalami peningkatan dari 75 menjadi 99 (peningkatan 24 poin), dan Dinara Savina Roni mengalami peningkatan dari 76 menjadi 99. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot berdampak positif pada hasil belajar siswa, terutama siswa dengan nilai rendah sebelumnya.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad, yang menemukan bahwa Kahoot memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan memberikan umpan balik yang efektif.¹⁷ Selain itu, Irwan, Luthfi, dan Waldi melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat membantu siswa memahami dan mencapai hasil belajar mereka dengan meningkatkan dorongan mereka dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.¹⁸

Respon Siswa terhadap Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Untuk mengetahui reaksi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an, peneliti menyebarkan angket melalui formulir Google kepada 38 siswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai penggunaan Kahoot. Beberapa aspek yang mendapatkan respons positif tinggi termasuk kesenangan dalam belajar, motivasi untuk belajar, keaktifan dalam pembelajaran, dan pemahaman materi.

Sebanyak 92% siswa mengatakan bahwa belajar Al-Qur'an dengan Kahoot lebih menyenangkan daripada belajar dengan cara yang lebih konvensional. Selain itu, 89% siswa mengatakan bahwa menggunakan Kahoot membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar Al-Qur'an. Dalam hal keaktifan belajar, 85% siswa mengatakan bahwa mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kelas ketika menggunakan Kahoot. Selain itu, respons positif siswa terlihat dalam hal pemahaman materi; 82% siswa menyatakan bahwa menggunakan Kahoot membantu mereka memahami isi Al-Qur'an dengan lebih baik.

Kahoot menunjukkan bahwa tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dan berpartisipasi dalam aktivitas, tetapi juga membantu mereka memahami materi pelajaran. Selain itu, data kualitatif dari wawancara menunjukkan bahwa ketika siswa menggunakan Kahoot untuk belajar Al-Qur'an, mereka lebih tertarik dan terlibat. Beberapa alasan yang diberikan siswa adalah sebagai berikut: Kahoot membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menciptakan suasana kompetitif, dan menggunakan kuis interaktif untuk membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik.

¹⁷ Muhd Al-Aarifin Ismail and Jamilah Al-Muhammady Mohammad, 'Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education', *Education in Medicine Journal*, 9.2 (2017), pp. 19–26, doi:X-6.21315/eimj2017.9.2.2.

¹⁸ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), pp. 95–X-64, doi:X-6.2X-670/pedagogia.v8i1.1866.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Kahoot

Hasil dari observasi dan wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa ada beberapa hal mendukung penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an di MAN 1 Gresik. Faktor-faktor ini termasuk ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, kemampuan guru untuk menggunakan Kahoot, dan minat siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.¹⁹ Namun, ada beberapa hal yang menghambat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an. Ini termasuk waktu yang terbatas untuk membuat kuis Kahoot yang baik, jaringan internet yang tidak selalu stabil, dan kurangnya perangkat yang dimiliki siswa.²⁰

Untuk mengatasi hambatan ini, beberapa pendekatan telah digunakan, seperti menyediakan bank soal Kahoot yang dapat digunakan secara terus menerus, mengoptimalkan jaringan internet sekolah, dan menerapkan pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat berbagi perangkat dengan teman sekelasnya. Dukungan kepemimpinan sekolah dan kolaborasi guru juga berpengaruh terhadap keberhasilan integrasi teknologi.²¹

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas X-6 MAN 1 Gresik dalam mata pelajaran Al-Qur'an belajar lebih baik dengan menggunakan alat pembelajaran Kahoot. Dengan nilai t-hitung 21,453 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, hasil belajar siswa terbukti berbeda secara signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot; nilai rata-rata meningkat dari 80,71 pada pretest menjadi 93,58 pada post test.

Penggunaan Kahoot saat mengajar Al-Qur'an meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Ini juga meningkatkan dorongan dan antusiasme siswa. 92% siswa mengatakan bahwa pembelajaran Al-Qur'an dengan Kahoot lebih menyenangkan. Selain itu, mereka menyatakan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar, dan 85% lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Selain itu, 82% siswa mengatakan bahwa menggunakan Kahoot membuat mereka lebih mudah memahami materi Al-Qur'an.

Namun, Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an masih menghadapi beberapa masalah. Ini termasuk waktu yang terbatas untuk membuat kuis yang bagus, jaringan internet yang tidak stabil, dan beberapa siswa hanya memiliki beberapa perangkat. Untuk mengatasi keterbatasan perangkat, sekolah harus mengoptimalkan infrastruktur teknologi yang tersedia, membuat bank Kahoot yang dapat digunakan secara terus

¹⁹ Alice Yeni, Verawati Wote, and Jeffrey Oxianus Sabarua, 'Analisis Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Di Kelas', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, no. 1 (2020), doi:X-6.51135/kambotivolliss1pp1-12.

²⁰ Sahara Adjie Samudera, 'Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital-Based Learning Pada Mata Pelajaran Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Pembangunan Uin Jakarta' (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2020).

²¹ Rochmiyatul Mawaddah, Hedy Ramadhan Putra, and Muhamad Suhardi, 'Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 4.3 (2024), pp. 117-28, doi:X-6.51878/educator.v4i3.3838.

menerus, dan menerapkan pembelajaran kolaboratif. Peneliti selanjutnya harus melihat bagaimana Kahoot berdampak pada fungsi afektif dan psikomotorik siswa. Mereka juga harus melihat seberapa efektif itu dalam jangka panjang untuk mempertahankan pengetahuan siswa tentang Al-Qur'an.

Referensi

- BDaulai, Afrahul Fadhila, 'Paradigma Baru Pendidikan Islam: Suatu Upaya Sistem Pendidikan Islam Ideal', *Jurnal Tazkiya*, IX.2 (2020) <<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya>>
- Efendy, Rustan, and Irmwaddah, 'Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa', *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.1 (2022), pp. 28–33, doi:<https://doi.org/10.35905/dialektika.v1i1.1976>
- Handini, Aulia, Ida Ermiana, and Itsna Oktaviyanti, 'Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.1 (2022), pp. 163–69, doi:[10.29303/jipp.v7i1.412](https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412)
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), pp. 95–104, doi:[10.21070/pedagogia.v8i1.1866](https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866)
- Ismail, Muhd Al-Aarifin, and Jamilah Al-Muhammady Mohammad, 'Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education', *Education in Medicine Journal*, 9.2 (2017), pp. 19–26, doi:[10.21315/eimj2017.9.2.2](https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2)
- Laura Andarini Pasaribu, and others, 'Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1.2 (2024), pp. 101–07, doi:[10.62383/edukasi.v1i2.111](https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i2.111)
- Mawaddah, Rochmiyatul, Hedy Ramadhan Putra, And Muhamad Suhardi, 'Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 4.3 (2024), pp. 117–28, doi:[10.51878/educator.v4i3.3838](https://doi.org/10.51878/educator.v4i3.3838)
- Mustamin, Taufiq, 'Problematika Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Cara Mengatasinya Di Madrasah Aliyah (Man) Palopo' (Institut Agama Islam Negeri Iain Palopo, 2016)
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, Hamzah, *Media Pembelajaran*, ed. by Hamzah Pagarra, and others (Badan Penerbit UNM, 2022), IV <badanpenerbit.unm.ac.id>
- Prensky, Marc, 'Digital Game-Based Learning The Games Generations: How Learners Have Changed', in *Computer in Entertainment*, 2000th edn (McGraw-Hill, 2001), pp. 1–26

Qomaruddin, 'Implementasi Manajemen Pendidikan Islam Dalam Sekolah Adiwiyata Di Man 1 Gresik', *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18 (2020), p. 108

Samudera, Sahara Adjie, 'Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital-Based Learning Pada Mata Pelajaran Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Pembangunan Uin Jakarta' (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2020)

Sugrah, Nurfatimah, 'Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains', *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19.2 (2019), pp. 121-38

Yeni, Alice, Verawati Wote, and Jeffrey Oxianus Sabarua, 'Analisis Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Di Kelas', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, no. 1 (2020), doi:10.51135/kambotivol1iss1pp1-12