

PENGARUH MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN AL-QUR'AN PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Sri Handayani^{1*}, Suwardi², Khusna Widyahrini³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia
E-mail : handayanisolikun@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of Kahoot media on the ability to translate the Qur'an in MI Kalirejo, Semarang Regency. The research method used is a quantitative approach with a pretest and posttest control group design. Data collection through the methods of tests, questionnaires, interviews, and observations. The results showed that the experimental class experienced an average increase of 21.03 points, with a 95% confidence interval ranging from 18.75 to 23.32. The significant value of 0.000 (<0.05) indicates that this increase is very substantial. Meanwhile, the control class also experienced an increase, but with a lower average, which is 13.39 points and a 95% confidence interval between 10.62 to 16.17. Hypothesis testing results concluded that Kahoot media had a significant effect in improving students' tarjamah and Qur'an comprehension skills. The experimental class not only showed greater improvement, but also more consistent results, indicated by smaller standard deviations. Thus, it can be said that the Kahoot media intervention was more effective than the conventional learning method, with the difference in effectiveness reaching 7.64 points. This finding reinforces the hypothesis that interactive learning media such as Kahoot can be an effective tool in improving students' tarjamah skills and comprehension of Qur'anic materials.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Kahoot terhadap kemampuan terjemah Al-Qur'an di MI Kalirejo Kabupaten Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pretest dan posttest Control group design. Data pengumpulan melalui metode tes, angket, (kuisioner), wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 21,03 poin dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 18,75 hingga 23,32. Nilai signifikan sebesar 0,000 (<0,05) mengindikasikan bahwa peningkatan ini sangat signifikan. Sementara itu kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun dengan rata-rata lebih rendah, yaitu 13,39 poin dan interval kepercayaan 95% antara 10,62 hingga 16,17. Hasil uji Hipotesis menyimpulkan bahwa media Kahoot berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan terjemah dan pemahaman Al-Qur'an siswa. Kelas eksperimen tidak hanya menunjukkan peningkatan yang lebih besar, tetapi juga hasil yang lebih konsisten, ditunjukkan oleh standar deviasi yang lebih kecil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa intervensi media Kahoot lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional, dengan selisih efektivitas mencapai 7.64 poin. Temuan ini memperkuat hipotesis bahwa media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan terjemah dan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an.

Keywords: Kahoot, Pemahaman Al-Qur'an, Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami Al-Qur'an merupakan aspek penting dalam Pendidikan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah (MI). Pemahaman yang baik terhadap Al-Qur'an tidak hanya mencakup kemampuan membaca

dengan benar, tetapi juga memahami makna, tema, dan pesan yang terkandung didalamnya. Sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari (Basir dkk., 2022). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi Al-qur'an, baik dari segi terjemahan ayat maupun pemaknaan yang lebih mendalam. Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan. Digitalisasi tidak hanya memodernisasi proses pembelajaran, tetapi juga menimbulkan tantangan baru yang kompleks, baik dari segi etika, psikologi, maupun sosial (Kurniawati & Baroroh, 2016; Pettersson, 2021). Guru memiliki kewajiban untuk beradaptasi dengan metode baru dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Sementara masih banyak yang kesulitan menyesuaikan Al-Qur'an menjadi sumber pengetahuan yang berisi prinsip-prinsip ilmiah dan metodologis yang mendorong kemajuan intelektual dan peradaban umat Islam. Al-Qur'an menjadi rujukan utama dalam menyelesaikan persoalan hukum dan sosial, serta menjadi prinsip dasar dalam ilmu pengetahuan (Fitriani, 2022).

Pendidikan Al-Quran memiliki tujuan membentuk manusia yang religius, bertakwa, serta berkarakter melalui penanaman nilai-nilai spiritual dan moral. Selain itu, Al-Quran menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan dalam berbagai bidang kehidupan. Secara khusus, pendidikan Al-Qur'an di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memegang peran strategis dalam membentuk dasar-dasar keislaman siswa (Risnawati dkk., 2021).

Salah satu aspek penting adalah kemampuan memahami dan menerjemahkan ayat-ayat suci Al-Qur'an (Annisa & Susanti, 2024). Tujuan pembelajaran terjemah Al-Qur'an tidak hanya menekankan pada aspek linguistik, tetapi juga pemahaman maknawi dan reflektif terhadap kandungan Al-Qur'an. Kemudian pendekatan secara filosofis, pendidikan Islam menekankan pada hikmah dan tafaqquh fi al-din, yakni mendalami makna, bukan sekadar hafalan (Farhan dkk., 2024)(Farhan dkk., 2024). Kurangnya pemahaman terhadap isi Al-Qur'an dapat menyebabkan lemahnya penghayatan nilai-nilai Islam pada generasi muda (Sudaryanto & Sofa, 2025)(Sudaryanto & Sofa, 2025).

Hasil survei Kementerian Agama (2022) menunjukkan bahwa Kemampuan pemahaman isi Al-Qur'an pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih rendah, yaitu hanya mencapai 37 %. Data nasional ini sejalan dengan hasil penelitian pendahuluan yang peneliti di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kalirejo Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Hasil penilaian harian mata pelajaran Al-Qur'an Hadist pada materi Surat Al-Qori'ah menunjukkan bahwa total 66 siswa kelas V, sebanyak 43 siswa (persentase 65%) masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dibawah 70. Nilai yang diperoleh siswa dibawah KKM bervariasi, seperti 65, 50, 55, 67, dan 60. Berdasarkan data survei nasional Kementerian Agama (2022) dan data penelitian pendahuluan, di MI Kalirejo dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman al-Qur'an siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits masih rendah dan belum memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan yang spesifik dan terukur dalam meningkatkan pemahaman Al-Qur'an khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, rendahnya kemampuan terjemah dan pemahaman Al Qur'an di MI Kalirejo Kabupaten Semarang disebabkan guru masih melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah yang tidak disertai dengan penggunaan media pembelajaran. Sedangkan, pemahaman Al Quran diperlukan sarana yang memudahkan visualisasi untuk siswa (Misbah & Jasiah, 2025). Oleh sebab itu, guru Pendidikan Agama Islam perlu terus mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang integratif untuk menumbuhkan kompetensi keagamaan siswa secara utuh, kritis, dan aplikatif. Hasil observasi di beberapa madrasah di Jawa Tengah juga menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an setelah penggunaan media interaktif. Media pembelajaran guru dapat memperkaya wawasan sebagai bekal untuk memberikan ilmu kepada siswa (Sholihah & Hidayati, 2023).

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pemahaman Al Quran diantaranya ada tipe visual misalnya Power Point, video, dan juga game interaktif (Fauzi, 2021; Munawaroh dkk., 2021). Trend media interaktif dapat menjadi alternatif karena langsung ada pada platform, misalnya Quizziz atau Kahoot. Kahoot dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Al-Qur'an. Media Kahoot adalah sebuah aplikasi online yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format game-show juga berisi pertanyaan gratis/tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa (Iwamoto dkk., 2017). Kahoot sebagai media digital gamifikasi berfungsi sebagai salah satu bentuk courseware ringan dalam konteks *u-learning*, yang memungkinkan siswa mengakses materi, menguji pemahaman, dan mengembangkan keterampilan terjemah ayat Al-Qur'an dengan

lebih aktif dan mandiri (Romziana dkk., 2024).

Pemilihan media Kahoot sebagai alternatif pembelajaran didasarkan pada potensinya yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Kahoot dikenal sebagai alat permainan edukatif dan alat bantu yang efektif serta menyenangkan (Sholihah dkk., 2023). Selain itu, terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar peserta didik (Zulkhi dkk., 2023). Keunggulan utama Kahoot terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Melalui format (l. Sholihah dkk., 2023) permainan, siswa menjadi lebih terlibat aktif, sehingga mendukung pemahaman materi yang lebih mendalam, termasuk pada teks-teks keagamaan yang membutuhkan fokus (Rukmana dkk., 2024; Zhang & Yu, 2021). Oleh karena itu, Kahoot dipilih sebagai solusi media alternatif pembelajaran karena efektivitas, suasana belajar yang menyenangkan, serta kemampuannya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh (Muttaqin dkk., 2024).

Selain meningkatkan proses pembelajaran, media Kahoot juga dapat menjadikan siswa lebih termotivasi, lebih tertantang, dan lebih mudah memahami materi, serta dapat meningkatkan hasil belajar. Penemuan membuktikan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan retensi materi pelajaran hingga 60% dibandingkan metode ceramah. Hasil penelitian Wijaya (2024) juga menyimpulkan bahwa Kahoot membantu menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan kolaboratif, serta memperkuat karakter pembelajar sepanjang hayat dengan meningkatkan otonomi, refleksi diri, dan kemampuan pengambilan keputusan. Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Dalam konteks Kemampuan Terjemah dan Pemahaman Al-Qur'an, aplikasi Kahoot bisa digunakan untuk menyiapkan kuis atau tes yang mampu digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai arti, kosakata, serta terjemahan Al'Quran, yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah (Fadly & Sari, 2022). Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk memahami kesalahan mereka serta memperbaiki pemahaman mereka, yang esensial dalam konteks pembelajaran Bahasa dan pemahaman teks keagamaan (Sukarismanti et al., 2024). Untuk membuktikan beberapa pendapat tersebut perlu dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh media Kahoot terhadap kemampuan terjemah dan pemahaman siswa di MI (Muttaqin dkk., 2024). Penelitian ini bukan hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran Kahoot ini di mata pelajaran umum, tetapi menggunakannya dalam kemampuan memahami isi Al-Qur'an dengan memanfaatkan teknologi digital.

METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengukur pengaruh variabel secara objektif. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui keadaan awal, diberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda, dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk melihat hasil perubahannya. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Kalirejo, yang berlokasi di Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas V dengan total partisipan sebanyak 66 siswa. Partisipan tersebut didistribusikan ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sejumlah 33 siswa dan kelas kontrol sejumlah 33 siswa.

Untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi metode tes, angket (kuesioner), wawancara, dan observasi. Metode tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan kognitif siswa melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kedua kelompok. Instrumen tes disusun secara sistematis berdasarkan kisi-kisi indikator soal sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator soal tes penilaian Al-Qur'an dan Hadist

INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
mengetahui arti Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	1
mengetahui jumlah ayat pada surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	2
mengetahui bunyi ayat pertama surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	3

INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO SOAL
melanjutkan bunyi ayat ke 6 surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	4
menentukan jenis surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	5
menentukan gambaran perumpamaan gunung-gunung ketika dihari kiamat dengan tepat	Pilihan Ganda	6
menentukan maksud timbangan amal pada ayat ke-8 surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	7
menentukan alasan orang yang berat amalannya dijanjikan dengan masuk surga dengan tepat	Pilihan Ganda	8
melanjutkan bunyi ayat ke-8 surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	9
melanjutkan bunyi ayat ke-3 surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	10
melanjutkan bunyi ayat ke-21 surat Al-Qari'ah dengan tepat	Pilihan Ganda	11
melanjutkan bunyi ayat ke-9 surat Al-Qari'ah dengan benar	Pilihan Ganda	12
Disajikan soal siswa mampu mengartikan kosakata di surat Al-Qari'ah ayat ke-4 dengan benar	Pilihan Ganda	13
mengartikan surat Al-Qari'ah ayat ke-11 dengan benar	Pilihan Ganda	14
mengartikan kosakata yang ada dalam ayat surat Al-Qari'ah dengan benar	Pilihan Ganda	15
memahami isi kandungan dari surat Al-Qari'ah dengan benar	Pilihan Ganda	16
menyebutkan penggolongan manusia dalam surat Al-Qari'ah dengan benar	Pilihan Ganda	17
mengartikan kata yang dicetak miring salah satu ayat dalam surat Al-Qari'ah dengan yang benar	Pilihan Ganda	18
menentukan balasan orang yang ringan timbangan kebaikannya dengan benar	Pilihan Ganda	19
mengartikan lafal yang disajikan salah satu ayat dalam surat Al-Qari'ah dengan benar	Pilihan Ganda	20
menjodohkan ayat surat Al-Qari'ah dengan arti	Menjodohkan	21
menjodohkan ayat surat Al-Qari'ah dengan arti yang benar	Menjodohkan	22
menjodohkan ayat surat Al-Qari'ah dengan arti yang benar	Menjodohkan	23
menjodohkan ayat surat Al-Qari'ah dengan arti yang benar	Menjodohkan	24
menjodohkan ayat surat Al-Qari'ah dengan srti yang benar	Menjodohkan	25

Sebelum digunakan dalam pengambilan data lapangan, soal tes tersebut telah melalui proses uji coba untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengungkap ketepatan data yang dihasilkan oleh instrumen, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keajegan alat ukur tersebut (Sugiyono, 2011). Hasil pengujian reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 3. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, hanya butir soal yang memenuhi kriteria layak yang dipilih dan digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23. Prosedur analisis data dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis, yaitu: 1) Analisis deskriptif untuk memberikan gambaran umum data; 2) Uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas; 3) Uji asumsi klasik; dan 4) Uji hipotesis. Pengujian hipotesis (seperti regresi atau uji-t) dilakukan untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap variabel yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Penelitian ini diawali dengan mengukur respon siswa terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran. Berdasarkan data angket respon siswa yang dianalisis menggunakan skala Likert, hasil menunjukkan respon yang sangat positif. Sejumlah 25 siswa menyatakan "sangat setuju" dan 8 siswa "setuju" bahwa media Kahoot membuat mereka lebih paham isi ayat Al-Qur'an. Selain aspek pemahaman, aspek motivasi juga menunjukkan hasil positif, di mana 27 siswa "sangat setuju" dan 6 siswa "setuju" merasa lebih semangat saat pembelajaran menggunakan Kahoot. Terkait efisiensi waktu pengerjaan, sejumlah 23 siswa sangat setuju dan 10 siswa setuju bahwa Kahoot membantu menjawab soal-soal Al-Qur'an dengan cepat.

Secara umum, media Kahoot dianggap sangat baik digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an, karena mampu memberikan pemahaman isi Al-Qur'an serta membantu menerjemahkan ayat-ayat dengan lebih cepat. Rincian respon siswa disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 2. Respon siswa terhadap Media Kahoot (Kuesioner Likert)

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Media Kahoot membuat saya lebih paham isi ayat Al-Qur'an	25	8	0	0	0
Saya merasa lebih semangat saat pembelajaran menggunakan Kahoot	27	6	0	0	0
Kahoot membantu saya menjawab soal-soal Al-Qur'an dengan cepat	23	10	0	0	0

Uji Coba Instrumen (Uji Validitas dan Reliabilitas)

Setelah mengetahui respon positif siswa terhadap media, langkah selanjutnya adalah memastikan kualitas instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar. Soal tes yang digunakan telah diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas bertujuan mengungkap ketepatan data, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dalam menghasilkan data.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas pada soal tes

$t_{\text{tabel}} = 0.2869$
valid, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel}
Soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 15, 18, 19, 20, 22, 23, 24

Berdasarkan hasil uji validitas, soal dinyatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0.2869). Hasil analisis menunjukkan bahwa soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 15, 18, 19, 20, 22, 23, dan 24 dinyatakan valid dan layak digunakan. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0.678. Nilai ini berada di atas standar minimal 0.60, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan konsisten untuk mengukur variabel penelitian.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.678	15

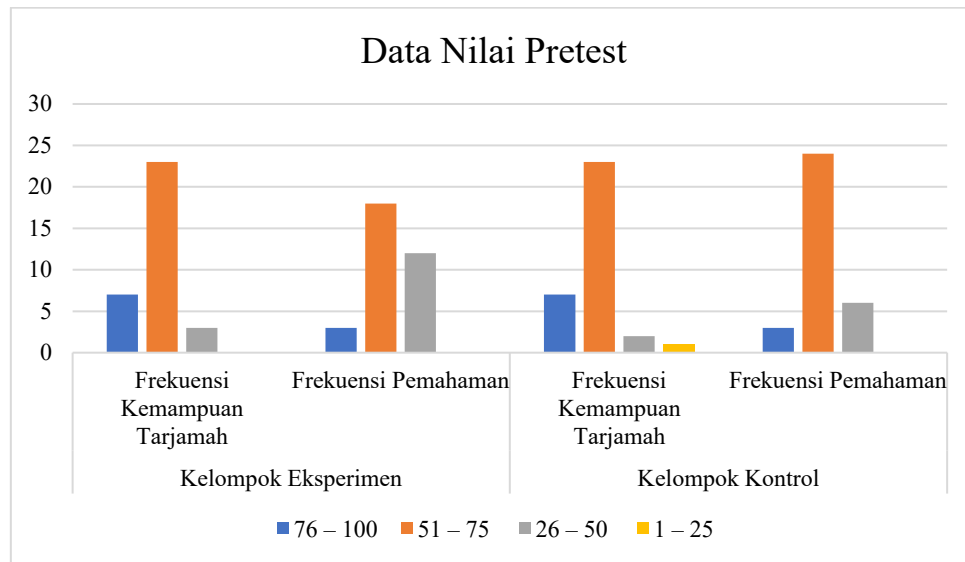
Nilai Hasil Pre-test dan Post-test

Analisis terhadap kemampuan siswa dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Data *pre-test* digunakan untuk mengetahui kondisi awal (baseline) kemampuan siswa pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelum diberikan intervensi pembelajaran. Ringkasan distribusi nilai *pre-test* disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Data hasil pretest

No	Nilai	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
----	-------	---------------------	------------------

		Frekuensi Kemampuan Tarjamah	Frekuensi Pemahaman	Frekuensi Kemampuan Tarjamah	Frekuensi Pemahaman
1	76 – 100	7	3	7	3
2	51 – 75	23	18	23	24
3	26 – 50	3	12	2	6
4	1 – 25	0	0	1	0
	Total	33	33	33	33



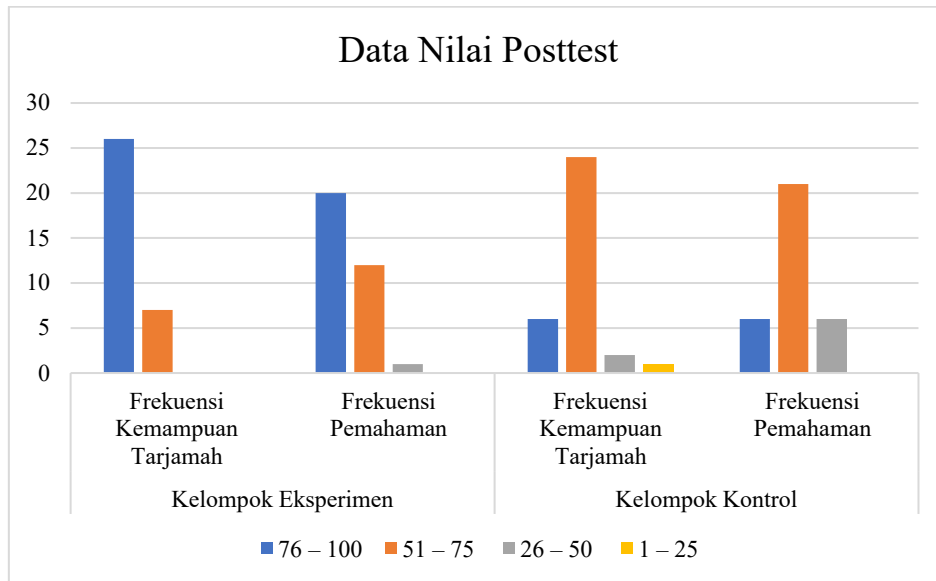
Gambar 1. Grafik Nilai Pretest

Berdasarkan Tabel 5 dan gambar 1, bahwa kondisi awal kemampuan siswa pada kedua kelompok cenderung homogen. Pada aspek kemampuan tarjamah, mayoritas siswa di kedua kelas berada pada kategori nilai menengah (rentang 51–75), yaitu sebanyak 23 siswa di kelas eksperimen dan 23 siswa di kelas kontrol. Untuk kategori nilai tinggi (76–100), kedua kelompok memiliki jumlah yang sama persis, yaitu 7 siswa. Sementara itu, pada aspek pemahaman, sebaran data juga menunjukkan pola yang tidak jauh berbeda, meskipun kelompok kontrol sedikit lebih unggul di kategori menengah (24 siswa) dibandingkan kelompok eksperimen (18 siswa). Namun secara umum, data ini menegaskan bahwa sebelum perlakuan diberikan, tidak ada kesenjangan kemampuan yang ekstrem antara kedua kelompok, sehingga keduanya layak untuk diperbandingkan dalam penelitian eksperimen.

Selanjutnya, setelah proses pembelajaran dilaksanakan, dilakukan pengukuran akhir melalui *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan perubahan distribusi nilai yang signifikan sebagaimana tersaji pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 6. Data hasil posttest

No	Nilai	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi Kemampuan Tarjamah	Frekuensi Pemahaman	Frekuensi Kemampuan Tarjamah	Frekuensi Pemahaman
1	76 – 100	26	20	6	6
2	51 – 75	7	12	24	21
3	26 – 50	0	1	2	6
4	1 – 25	0	0	1	0
	Total	33	33	33	33



Gambar 2. Grafik Nilai Posttest

Berdasarkan data pada tabel 6 dan gambar 2, terlihat perbedaan capaian yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lonjakan prestasi terjadi pada kelas eksperimen, di mana 26 siswa berhasil mencapai kategori nilai tinggi (76–100), sedangkan kelas kontrol hanya mencatatkan 6 siswa pada kategori tersebut. Sebaliknya, kelas kontrol masih didominasi oleh siswa dengan nilai menengah (51–75) sebanyak 24 siswa, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih lambat. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media Kahoot efektif dalam menggeser kemampuan siswa secara merata ke level yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Uji Homogenitas dan Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian diuji terlebih dahulu menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi dasar statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* mengingat jumlah sampel pada setiap kelompok kurang dari 50 responden. Kriteria pengujian menetapkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0.05. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi untuk *post-test* kelas eksperimen sebesar 0.060 dan kelas kontrol sebesar 0.073. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05, maka data hasil belajar pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.094. Mengingat nilai 0.094 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Test of Homogeneity of Variance					Tests of Normality				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Shapiro-Wilk			
		c				Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Kahoot	Based on Mean	2.885	1	64	0.094	Pre-test Eksperimen	0.921	33	0.082
	Based on Median	2.664	1	64	0.108				
	Based on Median and with adjusted df	2.664	1	61.698	0.108	Post-test Eksperimen	0.895	33	0.060
	Based on trimmed mean	2.918	1	64	0.092	Pre-test Kontrol			
						Post-test Kontrol	0.964	33	0.073

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Data Uji Homogenitas dan Normalitas

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan signifikansi pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis *Paired Sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 ($p < 0.05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot. Besarnya efektivitas intervensi juga terlihat dari perbandingan peningkatan nilai rata-rata (*mean*) kedua kelompok. Rincian perbandingan tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Perbandingan Nilai rata-rata Post Tes- Kelas Eksperimen dengan kelas kontrol

Indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Selisih
Rata-rata nilai terjemah	79.33	73.99	+5.34
Rata-rata nilai pemahaman	80.97	72.98	+7.99
Kesimpulan	Lebih tinggi	Lebih rendah	-

Berdasarkan tabel 7, kelas eksperimen mencatat peningkatan rata-rata sebesar 21.03 poin dari nilai awal, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 13.39 poin. Selisih efektivitas rata-rata akhir mencapai 7.64 poin lebih unggul kelas eksperimen. Selain itu, standar deviasi pada kelas eksperimen tercatat lebih kecil, yang mengindikasikan bahwa sebaran pemahaman siswa menjadi lebih merata dan konsisten setelah menggunakan media Kahoot.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media Kahoot efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan terjemah dan pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an. Keunggulan kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak hanya terlihat dari lonjakan nilai rata-rata, tetapi juga dari konsistensi pemahaman siswa yang lebih merata. Efektivitas ini dapat dikaitkan dengan karakteristik Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Atmosfer kompetitif yang positif dalam Kahoot berperan besar dalam memotivasi siswa Madrasah Ibtidaiyah untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat secara mendalam dalam proses memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Ketika siswa merasa senang, hambatan psikologis dalam belajar berkurang, sehingga materi terjemahan ayat Al-Qur'an dapat diserap dengan lebih optimal.

Selain aspek motivasi, fitur teknis Kahoot berupa umpan balik langsung (*instant feedback*) menjadi faktor kunci keberhasilan intervensi ini. Fitur ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui ketepatan jawaban mereka, sehingga mereka dapat mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan pemahaman secara cepat. Proses evaluasi diri yang terjadi secara *real-time* ini sangat krusial dalam penguasaan bahasa dan makna Al-Qur'an. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Wang & Tahir (2020) yang menegaskan bahwa keterlibatan siswa (*student engagement*) yang tinggi dalam media berbasis permainan berkorelasi positif dengan

peningkatan hasil belajar kognitif. Dengan demikian, media Kahoot terbukti bukan sekadar variasi media, melainkan solusi pedagogis yang efektif untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa.

PENUTUP

Media Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan tarjamah dan pemahaman terhadap Al-Qur'an siswa. Kahoot, sebagai platform pembelajaran berbasis game, mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan fokus dalam memahami materi. Temuan ini memperkuat hipotesis bahwa media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan tarjamah dan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing prodi S2 PGMI UIN Salatiga yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti. Terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak madrasah MI Kalirejo dan LPPM Unuha atas kerjasamanya dan supportnya sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, A., Widayanti, M., & Fauziah, S. S. (2021). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 89–99. <https://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2213>
- Annisa, & Susanti, R. (2024). Optimalisasi Kemampuan Membaca Al-Qur'an Melalui Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Sebagai Peningkatan Pemahaman Keagamaan. *Al-Ijtima'i: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–10. <https://barkah.my.id/e-journal/index.php/Al-Ijtima/article/view/21>
- Basir, Abd., Suri, S., AN, A. N., Sholihin, R., & Hayati, H. (2022). The relevance of national education goals to the guidance of the Al-Quran and Al-Hadith. *Linguistics and Culture Review*, 6, 122–137. <https://doi.org/10.21744/LINGCURE.V6NS5.2088>
- Damayanti A, N., & Dewi M, R. (t.t.). *Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa*.
- Farhan, M., . I., & Hasanah, A. (2024). Sikap Ilmiah Sebagai Pembentuk Iman dan Takwa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Alam Semesta Di Pesantren. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 1–13. [https://doi.org/10.21927/LITERASI.2024.15\(1\).1-13](https://doi.org/10.21927/LITERASI.2024.15(1).1-13)
- Fauzi, K. (2021). Alternatif Media dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada Masa Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 47–57. <https://doi.org/10.51878/EDUTECH.V111.188>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD*.
- Fitriani, F. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Persektif Al-Quran Melalui Penguatan Literasi Media. *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.30659/JSPI.V4I2.18988>
- Graham, K. (2015). TechMatters_ Getting into Kahoot!(s)_ Exploring a Game-Based Lear. *LOEX Quarterly*, 42(3), 6–7.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017a). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017b). Analyzing The Efficacy of The Testing Effect using KahootTTM on Student Performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.

<https://doi.org/10.17718/TOJDE.306561>

- Khamis Abdelbaqi Rezk. (2017). *The level of islamic studies students at the faculty of education*.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66. <http://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069>
- Misbah, M., & Jasiah, J. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi MAD Kelas IX di MTs Darul Ulum Palangkaraya. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.61722/JINU.V2I2.3508>
- Munawaroh, S., Hamid, A., Al Hana, R., & Salehudin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.33367/IJIES.V4I1.1535>
- Muttaqin, M. N., Mustajab, M., Mas'ud Mas, ud, & Safitri, H. (2024). Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot dalam Pembelajaran Agama Islam Sekolah Dasar Jember. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(3). <https://doi.org/10.32507/ATTADIB.V8I3.3339>
- Pettersson, F. (2021). Understanding digitalization and educational change in school by means of activity theory and the levels of learning concept. *Education and Information Technologies*, 26(1), 187–204. <https://doi.org/10.1007/S10639-020-10239-8/TABLES/2>
- Rahmawati, Usman, A. T., & Holis, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 167–177. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.5131>
- Risnawati, A., Sunan, U., Yogyakarta, K., & Priyantoro, D. E. (2021). Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Agama Pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Quran. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.32678/ASSIBYAN.V6I1.9929>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Romziana, L., Masrurroh, W., Najiyah, W., Afifah, N., & Layyinah, Q. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Pembelajaran Ilmu Al-Quran Pada Mahasiswi Program Studi Ilmu Alquran Dan Tafsir Di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. *IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication*, 2(3), 374–388. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sholihah, I., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Sholihah, L. L., & Hidayati, S. N. (2023). Penerapan Media Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 116–122. <https://doi.org/10.29100/.v5i2.4204>
- Sudaryanto, M. U., & Sofa, A. R. (2025). Implementasi Pembelajaran Tajwid sebagai Sarana Tadabbur Al-Qur'an di SD Negeri III Kalianan Krucil Probolinggo: Strategi, Tantangan, dan Dampaknya

terhadap Pemahaman Keislaman Siswa. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 57–68. <https://doi.org/10.61132/IKHLAS.V2I2.721>

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Zulchi, M. D., Yulistranti, A. E., & Damayanti, L. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 253–261. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i2.30625>