

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN RETENSI MATERI AL-QUR'AN DAN HADITS SERTA HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 6 SINGOSARI MALANG

Rahmad Yoga Nugroho¹, Wahidmurni², Esa Nur Wahyuni³

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

rahmadyoga29d@gmail.com; wahidmurni@pips.uin-malang.ac.id

Abstract

Low retention and academic achievement among students in the subject of *Al-Qur'an and Hadith* at SMP Negeri 6 Singosari Malang are attributed to the use of conventional teaching methods, low learning motivation, and students' difficulties in memorizing and understanding texts. This study aims to: (1) describe students' retention profiles and learning outcomes before and after the use of Kahoot! as a learning medium; (2) examine differences in learning outcomes between the experimental group using Kahoot! and the control group; and (3) assess differences in material retention between the two groups. A quasi-experimental method with a Posttest-Only Control Group design was employed, involving two Grade VII classes selected through simple random sampling: 32 students in the experimental group and 31 in the control group. The experimental group received game-based interactive learning using Kahoot!, while the control group received conventional instruction. Learning outcomes and retention were measured through posttests and analyzed both descriptively and inferentially using an independent samples *t*-test, following tests for normality and homogeneity ($\alpha = 0.05$). The results showed that the experimental group achieved significantly higher mean scores in both retention (87.66; SD = 7.51) and learning outcomes (85.00; SD = 8.33) compared to the control group (retention: 75.00; SD = 11.90; learning outcomes: 70.65; SD = 12.23), with $p < 0.001$. These findings conclude that the use of Kahoot! significantly enhances students' retention and academic achievement in *Al-Qur'an and Hadith* compared to conventional methods, demonstrating the effectiveness of technology-based interactive learning in religious education contexts.



Keywords: Interactive Learning; Kahoot!; Material Retention; Learning Outcomes; Al-Qur'an and Hadith

Abstrak: Rendahnya retensi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di SMP Negeri 6 Singosari Malang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional, motivasi belajar yang rendah, serta kesulitan siswa dalam menghafal dan memahami teks. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan profil retensi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Kahoot!*; (2) menguji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Kahoot!* dan kelompok kontrol; serta (3) menguji perbedaan retensi materi antara kedua kelompok tersebut. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Group*, melibatkan dua kelas VII yang dipilih melalui *simple random sampling*, yaitu 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 31 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran berbasis *game* interaktif menggunakan *Kahoot!*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Pengukuran hasil belajar dan retensi dilakukan melalui *posttest* dan dianalisis secara deskriptif serta inferensial menggunakan *independent sample t-test* setelah memenuhi uji normalitas dan homogenitas ($\alpha = 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata retensi (87,66; SD = 7,51) dan hasil belajar (85,00; SD = 8,33) yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (retensi: 75,00; SD = 11,90; hasil belajar: 70,65; SD = 12,23) dengan nilai $p < 0,001$. Temuan ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan retensi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits dibandingkan dengan metode konvensional, serta menunjukkan efektivitas pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam konteks pendidikan agama.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif; Kahoot!; Retensi Materi; Hasil Belajar; Al-Qur'an dan Hadits.

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya retensi dan hasil belajar materi Al-Qur'an dan Hadits di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Observasi awal menunjukkan banyak siswa yang kesulitan menghafal ayat, memahami kosakata dan struktur teks Arab, serta menjelaskan makna Hadits sehingga motivasi belajar mereka menurun dan pembelajaran cenderung monoton(Hidayati, 2021). Di sisi lain, gamifikasi melalui Kahoot! terbukti mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran misalnya Biologi di SMA (Safitri & Tari, 2024), Bahasa Inggris di SMP(Wijaya et al., 2025), dan tematik di SD (Ayuningtyas et al., 2025). Namun penelitian khusus pada retensi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di jenjang SMP masih sangat terbatas. Menurut teori gamifikasi digital, elemen kompetisi, umpan balik instan, dan pengulangan materi dapat memperkuat ingatan siswa, sementara pendekatan behavioristik menekankan pentingnya stimulus–respons dan reinforcement dalam pembentukan kebiasaan hafalan yang efektif. Oleh karena itu, studi ini bertujuan mengisi kesenjangan literatur dengan

menelaah efektivitas penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan retensi dan hasil belajar materi Al-Qur'an dan Hadits di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Berdasarkan teori gamifikasi digital, Kahoot! memadukan elemen kompetisi, umpan balik instan, dan visual atraktif yang secara signifikan meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh (Safitri & Tari, 2024) dalam kajian persepsi mahasiswa terhadap gamifikasi bahasa Inggris di era digital. Di lain pihak, teori behavioristik menekankan pentingnya stimulus dan reinforcement melalui pengulangan, di mana Kahoot! menyediakan "stimulus kuis" berulang dengan umpan balik langsung, memperkuat proses hafalan dan daya ingat materi Al-Qur'an dan Hadits sejalan dengan temuan (Sudarti, 2019) tentang efektivitas stimulus–respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan mengintegrasikan mekanisme gamifikasi digital dan prinsip behavioristik tersebut, Kahoot! bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengefektifkan retensi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Peneliti memandang gamifikasi melalui Kahoot! aplikasi kuis interaktif dengan umpan balik instan dan leaderboard sebagai solusi untuk menumbuhkan antusiasme dan meningkatkan keterlibatan siswa (Muzaini et al., 2024). Media ini menggabungkan elemen kompetisi sehat, visual menarik, dan pengulangan materi yang berpotensi memperkuat retensi dan hasil belajar.

Penelitian (Kurniawan et al., 2023) mengevaluasi efektivitas Kahoot! pada minat dan hasil belajar Biologi siswa SMA, sedangkan (Amalia et al., 2022) memfokuskan pada pemanfaatan Kahoot! dalam evaluasi Bahasa Inggris di SMP, peneliti selanjutnya (Inggriyani & Putri, 2025) membahas persepsi mahasiswa PAI menggunakan Kahoot! di level universitas dan penelitian oleh (Muhaajir et al., 2024). meneliti pengaruh Kahoot! pada hasil belajar tematik siswa SD. Meskipun keempat studi tersebut menunjukkan keuntungan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik di berbagai jenjang dan mata pelajaran, belum ada penelitian yang secara khusus mengukur retensi materi Al-Qur'an dan Hadits bagi siswa SMP. adahal, materi keagamaan memerlukan pemahaman mendalam serta pengulangan (reinforcement) yang konsisten untuk memperkuat hafalan dan makna, sehingga potensi Kahoot! dalam meningkatkan retensi jangka panjang pada konteks Pembelajaran Agama Islam di tingkat SMP masih menjadi kesenjangan literatur yang perlu segera diisi.

Kebaruan Penelitian ini mengisi kekosongan kajian gamifikasi di ranah Pendidikan Agama Islam SMP dengan menitikberatkan pada retensi jangka menengah materi Al-Qur'an dan Hadits melalui frekuensi penggunaan Kahoot!. Sebaliknya, studi terdahulu umumnya hanya mengevaluasi efek Kahoot! pada motivasi dan prestasi instan dalam mata pelajaran umum seperti biologi atau bahasa Inggris (Safitri, 2024). Dengan menggabungkan pengukuran retensi (recall, recognition, reintegration) dan hasil belajar dalam satu desain kuasi-eksperimen, penelitian ini menawarkan sumbangsih baru bagi literatur integrasi teknologi game-based learning pada konteks keagamaan di tingkat SMP.

Dasar Teori Kajian ini berlandaskan tiga teori primer dekade terakhir. Pertama, teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun aktif melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata (Rosmayati & Maulana, 2015). Sedangkan (Sailer et al., 2017) menunjukkan dalam eksperimen bahwa elemen gamifikasi misalnya pemberian poin, lencana, serta tantangan adaptif memenuhi kebutuhan psikologis otonomi, kompetensi, dan keterhubungan; dampaknya signifikan pada motivasi dan retensi materi

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan profil retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa setelah penerapan media Kahoot! serta membandingkan capaian retensi dan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April sampai Juni 2025 selama 3 bulan. Pendekatan penelitian bersifat kuantitatif dengan jenis quasi-eksperimen, karena subjek sudah terbentuk dalam kelas yang ada sehingga tidak menggunakan random assignment individual (Sugiyono, 2024). Desain yang dipakai adalah Posttest-Only Control Group. Dua kelas (VII A sebagai kelompok eksperimen, VII B sebagai kelompok kontrol) diberi posttest setelah perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Kahoot! (kelompok eksperimen) atau metode konvensional (kelompok kontrol) (Siahaan, 2024).

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Malang ($N = 63$). Dua kelas diseleksi via simple random sampling untuk menjadi kelompok eksperimen ($N = 32$) dan kelompok kontrol ($N = 31$), memberi peluang sama bagi setiap kelas terpilih (Siahaan, 2024).

Instrumen penelitian dalam studi ini terdiri atas empat jenis yang saling melengkapi untuk mengukur efektivitas penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Instrumen perlakuan berupa kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot! yang berisi 20 soal pilihan ganda disusun berdasarkan materi Al-Qur'an dan Hadits kelas VII. Kuis ini didesain dengan mempertimbangkan kaidah pedagogik agar mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, instrumen pengukuran berupa posttest dengan 20 butir soal pilihan ganda digunakan untuk menilai retensi materi dan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Soal-soal ini telah melalui proses validasi untuk menjamin validitas isi serta reliabilitas sebagai alat ukur yang sahih (Sugiyono, 2014). Selain itu, observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran dengan mencatat partisipasi, antusiasme, dan interaksi siswa saat mengikuti kuis Kahoot!, guna memperoleh gambaran kualitatif terhadap keterlibatan mereka. Dokumentasi digunakan sebagai pendukung data kuantitatif, berupa rekap hasil skor kuis Kahoot! dan nilai posttest yang kemudian dianalisis sebagai bagian dari evaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan statistik deskriptif dan inferensial guna menjawab pertanyaan dan menguji hipotesis penelitian. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran umum karakteristik data, seperti nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), standar deviasi, serta distribusi frekuensi nilai siswa (Haksasi, 2018). Selanjutnya, sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi sebagai prasyarat analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 0,05 untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal (Mukhlis, 2020). Setelah itu, uji homogenitas varian digunakan untuk menilai kesamaan varians antar kelompok eksperimen dan kontrol, dengan memanfaatkan Levene's Test pada tingkat signifikansi yang sama ($\alpha = 0,05$). Jika kedua asumsi ini terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol ($\alpha = 0,05$) (Putri et al., 2023).

Waktu dan durasi pelaksanaan penelitian ini dirancang secara sistematis untuk menjamin efektivitas tiap tahapan. Pada minggu pertama dan kedua, kegiatan difokuskan pada penyusunan serta validasi instrumen, baik kuis Kahoot! maupun soal posttest yang akan digunakan untuk mengukur retensi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, pada minggu ketiga hingga minggu keenam, perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen selama

empat kali pertemuan, dengan masing-masing sesi berdurasi 45 menit. Kegiatan ini dilaksanakan secara berurutan dan konsisten sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah disepakati dengan pihak sekolah. Pada minggu ketujuh, posttest diberikan secara serentak kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna memperoleh data kuantitatif yang relevan. Terakhir, minggu kedelapan dan kesembilan difokuskan pada proses pengolahan data serta pengujian statistik, termasuk uji asumsi dan uji hipotesis, untuk mengkaji pengaruh penggunaan media Kahoot! terhadap retensi materi dan hasil belajar siswa.

HASIL

Profil Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Retensi materi Al-Qur'an dan Hadits diukur dari posttest kelompok eksperimen (7A) dan kelompok kontrol (7B). Pertama, dihitung nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi untuk menggambarkan kecenderungan dan variasi hasil belajar. Selanjutnya, perbandingan mean kedua kelompok diuji dengan independent sample t-test dengan pengambilan keputusan: H_0 diterima dan H_a ditolak jika $\text{Sig.(2-tailed)} > 0,05$ (tidak ada perbedaan) dan H_0 ditolak dan H_a diterima jika $< 0,05$ (perbedaan signifikan).

Tabel 1. Tabel Output Group Statistic

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	32	87,66	7,512	1,328
	Kelas Kontrol	31	75,00	11,902	2,138

Berdasarkan tabel output *Group Statistic* diatas diketahui jumlah data retensi materi Al-Qur'an dan Hadits untuk kelompok eksperimen adalah sebanyak 32 orang siswa, sementara untuk kelompok kontrol adalah sebanyak 31 orang siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau *Mean* untuk kelompok eksperimen sebesar 87,66, sementara untuk kelompok kontrol adalah sebesar 75,00. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata retensi materi Al-Qur'an dan Hadits siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan atau tidak, maka kita perlu menafsirkan output *Independent Samples Test* berikut ini.

Tabel 2. Independent Sample Test Profil Retensi Al-Qur'an dan Hadits

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.183	.145	5.064	61	.000	12.656	2.499	7.659 17.654
	Equal variances not assumed			5.029	50.362	.000	12.656	2.517	7.602 17.710

Berdasarkan tabel diatas, Levene's test ($p = 0,14$) menunjukkan varians homogen, sehingga uji Independen Samples Test mengacu pada equal variances assumed. Nilai Sig.(2-tailed) = 0,00 ($< 0,05$) dan t-hitung = 5,461 $>$ t-tabel(1,999) menandakan perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan—kelompok eksperimen ($M = 87,66$) unggul 12,66 poin dibanding kontrol ($M = 75,00$). Dengan demikian, penggunaan media Kahoot! terbukti efektif meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits.

Profil Hasil Belajar Siswa

Analisis profil hasil belajar siswa pada materi Al-Qur'an dan Hadits di SMPN 6 Singosari Malang dilakukan dengan membandingkan skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pertama, dihitung mean dan standar deviasi posttest untuk masing-masing kelompok guna menggambarkan rata-rata skor dan tingkat variasinya. Kemudian independent sample t-test digunakan untuk menguji apakah perbedaan mean tersebut signifikan. Pengambilan keputusan H_0 diterima bila Sig.(2-tailed) $> 0,05$ (tidak ada perbedaan) dan ditolak bila $< 0,05$ (ada perbedaan signifikan). Pendekatan ini memberikan gambaran lengkap tentang kecenderungan hasil belajar, sebaran nilai, dan efek penggunaan Kahoot! terhadap pencapaian siswa.

Tabel 3. Output Group Statistic

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	32	85.00	8.328	1.472
	Kelas Kontrol	31	70.65	12.230	2.197

Berdasarkan output Group Statistics, jumlah sampel pada kelompok eksperimen adalah 32 siswa, sedangkan kelompok kontrol berjumlah 31 siswa. Rata-rata hasil belajar (Mean) kelompok eksperimen tercatat 85,00, sedangkan kelompok kontrol sebesar 70,65. Secara deskriptif, nilai ini menggambarkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Untuk menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan, langkah selanjutnya adalah menafsirkan output Independent Samples Test.

Tabel 4. Independent Sample Test Profil Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.653	.061	5.461	61	.000	14.355	2.629	9.098	19.611
	Equal variances not assumed			5.429	52.712	.000	14.355	2.644	9.050	19.659

Berdasarkan output tersebut, Levene's test menghasilkan $p = 0,06 (> 0,05)$, sehingga varians antar kelompok dianggap homogen dan interpretasi t-test mengacu pada kolom Equal Variances Assumed. Di kolom tersebut, $\text{Sig.(2-tailed)} = 0,00 (< 0,05)$ mengharuskan penolakan H_0 , yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan. Mean Difference sebesar 14,35 (85,00–70,65) menunjukkan selisih skor kedua kelompok. Karena $t_{\text{hitung}} (5,461) > t_{\text{tabel}} (1,999)$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan Kahoot! terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits dibanding metode konvensional.

Nilai Posttest Hasil Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits serta Hasil Belajar

Kegiatan posttest dilaksanakan dengan tujuan untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar materi Al-Qur'an dan Hadits siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dan siswa yang tidak menggunakan media *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Tahap ini dilakukan setelah responden menerima perlakuan terhadap pemanfaatan aplikasi *Kahoot!*.

Tabel 5. Statistik Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistics		
	Post_Eksperimen	Post_Kontrol
N	Valid	32
	Missing	31
Mean	85.00	68.23
Std. Error of Mean	1.472	2.659
Median	85.00	70.00
Std. Deviation	8.328	14.807
Variance	69.355	219.247
Range	30	60
Minimum	70	30
Maximum	100	90

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil yang sangat berbeda. Dapat dilihat pada tahap *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 85,00% dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,23%.

Standar deviasi pada kelas eksperimen dan kontrol juga memiliki hasil yang berbeda. Standar deviasi menunjukkan seberapa tersebar data di sekitar mean. Semakin kecil nilai standar deviasi, maka semakin dekat nilai-nilai individu dengan rata-rata. Sebaliknya, semakin besar nilai standar deviasi maka semakin besar variasi dalam data. Kelas eksperimen pada tahap *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai standar deviasi sebesar 8,328 sedangkan kelas kontrol mendapatkan standar deviasi sebesar 14,807. Dapat disimpulkan bahwasannya pada sesi *posttest* kelas eksperimen memiliki standar deviasi yang lebih kecil daripada kelas kontrol, yang memberikan arti bahwasannya pada tahap *posttest* kelas eksperimen semakin dekat nilai-nilai individu dengan rata-rata dan kelas kontrol semakin besar variasi didalam data.

Dapat dilihat pada tabel diatas, perolehan nilai hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 6. Simpulan Perolehan Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan kontrol

No .	Kelas		N	SD	Mea n	Media n	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1	Eksperimen	Posttest	3	8.328	85.00	85.00	100	70
2			3	14.80	68.23	70.00	90	30

Dari tabel nilai hasil belajar *posttest* diatas, perolehan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 85,00 dengan nilai tertinggi yaitu 100. Sedangkan perolehan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 68,23 dengan nilai tertinggi 90.

Distribusi frekuensi dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi frekuensi Nilai Posttest

No	Kelas Eksperimen	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	Post-Test	<75	3	9,4%
2.		83-75	10	31,2%
3.		92-84	14	43,8%
4.		93-100	5	15,6%
Jumlah			32	100%
No	Kelas Kontrol	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	Post-Test	<75	17	54,8%
2.		83-75	8	25,8%
3.		92-84	6	19,4%
4.		93-100	0	0 %
Jumlah			31	100%

Berdasarkan table dan diagram diatas dapat diketahui hasil nilai *post test* pada kelas Eksperimen yaitu interval nilai <75 ada 7 siswa yang memperoleh nilai derange interval tersebut dengan presentase 22%, pada interval nilai 75-83 ada 6 siswa yang memperoleh interval nilai derange 18,7% dan pada interval nilai 84-92 ada 14 siswa yang memperoleh nilai derang 43,7%, pada interval nilai 93-100 ada 5 siswa yang memperoleh interval nilai derange 15,6%.

Berdasarkan table dan diagram diatas dapat diketahui hasil nilai *post test* pada kelas kontrol yaitu interval nilai <75 ada 17 siswa yang memperoleh nilai derange interval tersebut dengan presentase 54,8%, pada interval nilai 75-83 ada 8 siswa yang memperoleh interval nilai derange 25,8% dan pada interval nilai 84-92 ada 6 siswa yang memperoleh

nilai derang 19,3%, pada interval nilai 93-100 ada 0 siswa yang memperoleh interval nilai derange 0%.

Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian level hasil belajar siswa bagi kelas eksperiment dan kontrol. Uji analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS v.25 yang menghitung kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil pengujian statistik deskriptif kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap hasil *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	
Post test Eksperimen	32	30	70	100	85.00	1.472	8.328	69.355
Posttest Kontrol	31	60	30	90	68.23	2.659	14.807	219.247
Valid N (listwise)	31							

Posttest menunjukkan kelompok eksperimen meraih rata-rata 85,00 (SD 8,328), sedangkan kelompok kontrol hanya 68,23 (SD 14,807), menandakan skor eksperimen lebih homogen dan kontrol lebih bervariasi. Data kemudian diklasifikasikan menurut rentang penilaian Kemendikbud (2017), dengan distribusi frekuensi dan persentase masing-masing kelompok disajikan dalam dibawah.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Posttest		Posttest	
		F	%	F	%
93-100	Baik Sekali	5	15,6	0	0
84-92	Baik	14	43,7	6	19,3
75-83	Cukup	6	18,7	8	25,8
0<75	Kurang	7	22	17	54,8
Jumlah		32	100	31	100

Berdasarkan tabel diatas, pada tahap posttest kedua kelas memperlihatkan keragaman nilai. Data pada Tabel 9. menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki distribusi persentase sebagai berikut: 15,6% pada kategori sangat baik, 43,7% baik, 18,7% cukup, dan 22% kurang. Sementara itu, kelas kontrol menampilkan 0% sangat baik, 19,3% baik, 25,8% cukup, dan 54,8% kurang.

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi dan persentase kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang berbeda-beda. Pada tabel 10. dijelaskan kategori nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Tabel kategori nilai hasil belajar siswa dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 10. Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Kategori nilai	Post Test	Jumlah siswa	persentase
1	<75	Eksperimen	7 Siswa	22%
2	83-75		6 Siswa	18,7%
3	92-84		14 Siswa	43,7%
4	93-100		5 Siswa	15,6%
5	<75	Kontrol	17 Siswa	54,8%
6	83-75		8 Siswa	25,8%
7	92-84		6 Siswa	19,3%
8	93-100		0 Siswa	0%

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 25. Interpretasi hasil uji didasarkan pada tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$, di mana data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha (> 0,05)$, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha (< 0,05)$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Rincian hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnova ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil	Kelas Eks-Post	.145	33	.077	.930	33,035
	Kelas Kontrol-Post	.135	30	.170	.927	30,041
a. Lilliefors Significance Correction						

Pada uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan dari kelas eksperimen dan kontrol pada *posttest* berkontribusi normal dengan nilai *sig.* > 0,05 dengan perolehan kelas eksperimen memperoleh nilai sig sebesar 0,07 dan kelas kontrol memperoleh nilai sig sebesar 0,17.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menilai apakah varians populasi dari dua kelompok atau lebih memiliki kesamaan atau perbedaan. Kriteria dalam pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi: apabila nilai tersebut melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok data adalah homogen atau serupa.

Uji homogenitas dilakukan dengan uji levene fisher atau uji bartlett. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah:

1. Jika nilai *Sig* > 0,05, maka distribusi data homogen.
2. Jika nilai *Sig* < 0,05, maka data distribusi tidak homogen.

Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1.537	9	49	.162
Hasil	Based on Median	.951	9	49	.491
	Based on Median and with adjusted df	.951	9	28.633	.498
	Based on trimmed mean	1.514	9	49	.170

Merujuk pada Tabel diatas, hasil uji homogenitas terhadap data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,16, yang melebihi ambang batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan menilai seberapa besar pengaruh penggunaan Kahoot! (variabel X) terhadap retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa (variabel Y). Penelitian ini menggunakan Independent Samples t-test di SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05 untuk membandingkan rata-rata kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum interpretasi, dipastikan data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas varians. Keputusan statistik diambil berdasarkan nilai Sig. (2-tailed): jika $> 0,05$, H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan rata-rata; jika $< 0,05$, H_0 ditolak, menandakan perbedaan rata-rata yang signifikan. Dengan demikian, t-test ini mengungkap apakah Kahoot! benar-benar memberikan efek signifikan terhadap daya ingat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Tabel 13. Hasil Uji Independent Sample Test pada Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.653	.061	5.461	61	.000	14.355	2.629	9.098	19.611
	Equal variances not assumed			5.429	52.712	.000	14.355	2.644	9.050	19.659

Levene's Test menunjukkan varians antar kelompok homogen ($p = 0,06$), sehingga interpretasi t-test mengacu pada kolom Equal Variances Assumed. Di kolom itu, Sig.(2-tailed) = 0,00 ($< 0,05$) menuntut penolakan H_0 , yang berarti rata-rata posttest kelompok eksperimen (85,00) dan kontrol (70,65) berbeda secara signifikan. Mean Difference sebesar 14,35 dan $t(61)=5,461 > t\text{-tabel}(1,999)$ menegaskan bahwa penggunaan Kahoot! secara nyata meningkatkan hasil belajar dibanding metode konvensional.

Retensi Belajar Al-Qur'an dan Hadits Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Retensi belajar Al-Qur'an dan Hadis di SMP Negeri 6 Singosari Malang menjadi tolok ukur keberhasilan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi.

Kahoot! dipilih sebagai media kuis interaktif yang menghadirkan suasana kompetitif dan kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa. Penelitian ini membandingkan retensi siswa yang menggunakan Kahoot! dengan yang tidak, lalu menganalisis perbedaannya menggunakan statistik deskriptif dan uji-uji inferensial (normalitas, homogenitas, t-test).

Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara umum karakteristik capaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS v.25 yang menghitung kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Adapun hasil pengujian statistik deskriptif kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap hasil *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Statistik Deskriptif Retensi Belajar Al-Qur'an dan Hadits

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Post test Eksperimen	32	25	75	100	87.66	1.328	7.512	56.426
Posttest Kontrol	31	50	50	100	75.00	2.138	11.902	141.667
Valid N (listwise)	31							

Hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen meraih nilai rata-rata 87,66 (SD 7,512), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 75,00 (SD 11,902). Perbedaan standar deviasi ini mengindikasikan skor eksperimen lebih homogen, kebanyakan siswa memperoleh nilai yang relatif serupa. Sementara kelompok kontrol memiliki variasi nilai yang jauh lebih besar. Distribusi frekuensi dan persentase hasil posttest untuk kedua kelompok, yang diklasifikasikan menurut rentang penilaian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), disajikan pada Tabel dibawah.

Tabel 15. Interval Niai Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Posttest		Posttest	
		F	%	F	%
93-100	Baik Sekali	10	31,2	1	3,2
84-92	Baik	13	40,7	9	25,8

75-83	Cukup	9	28,1	10	32,2
0<75	Kurang	0	0	12	38,8
Jumlah		32	100	31	100

Berdasarkan Tabel diatas, distribusi pasca tes menunjukkan perbedaan jelas: kelompok eksperimen terdiri dari 31,2 % sangat baik, 40,7 % baik, 28,1 % cukup, dan 0 % kurang, sedangkan kelompok kontrol hanya 3,2 % sangat baik, 25,8 % baik, 32,2 % cukup, dan 38,8 % kurang. Tabel diatas kemudian merinci frekuensi dan persentase tiap kategori retensi untuk kedua kelompok sebagai berikut:

Tabel 16. Presentase Nilai Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

No	Kategori nilai	Post Test	Jumlah siswa	presentase
1	<75	Eksperimen	10 Siswa	31,2%
2	83-75		13 Siswa	40,7%
3	92-84		9 Siswa	28,1%
4	93-100		0 Siswa	0%
5	<75	Kontrol	1 Siswa	3,2%
6	83-75		8 Siswa	25,8%
7	92-84		10 Siswa	32,2%
8	93-100		12 Siswa	38,8%

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah suatu data mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan melalui metode Kolmogorov-Smirnov dengan memanfaatkan perangkat lunak statistik SPSS versi 25. Penentuan hasil uji didasarkan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi melebihi batas tersebut ($> 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikansi berada di bawah ambang α ($< 0,05$), maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Rincian hasil uji normalitas tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Tests of Normality						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil	Kelas Eks-Post	.148	32	.071	.933	32,049
	Kelas Kontrol-Post	.145	31	.095	.957	31,247

a. Lilliefors Significance Correction

Pada uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan dari kelas eksperimen dan kontrol pada *posttest* tidak berkontribusi normal dengan nilai *sig.* >

0,05 dengan perolehan kelas eksperimen memperoleh nilai sig sebesar 0,07 dan kelas kontrol memperoleh nilai sig sebesar 0,09.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan memastikan bahwa varians populasi antar dua kelompok (atau lebih) adalah setara. Prosedurnya melibatkan Levene's test, Fisher's test, atau Bartlett's test. Keputusan statistik didasarkan pada nilai signifikansi: jika Sig. > 0,05, maka varians dianggap homogen; jika Sig. < 0,05, maka varians dinyatakan tidak homogen.

Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.183	1	61	.145
	Based on Median	2.182	1	61	.145
	Based on Median and with adjusted df	2.182	1	43.179	.147
	Based on trimmed mean	2.252	1	61	.139

Merujuk pada Tabel diatas, hasil uji homogenitas data *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,14, yang melebihi batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen pada hasil *posttest*.

Uji Independen Sample Test

Untuk menguji pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap retensi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa, peneliti menerapkan independent samples t-test di SPSS 25.0 dengan taraf signifikansi 0,05. Uji ini membandingkan rata-rata posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol: H_0 (tidak ada perbedaan rata-rata) diterima jika $\text{Sig.(2-tailed)} > 0,05$, sedangkan H_0 ditolak dan H_a diterima bila $\text{Sig.(2-tailed)} < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar secara signifikan.

Tabel 19. Hasil Uji Independent Samples Test Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Independent Samples Test								
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
								Lower Upper

Hasil	Equal variances assumed	2.183	.145	5.064	61	.000	12.656	2.499	7.659	17.654
	Equal variances not assumed			5.029	50.362	.000	12.656	2.517	7.602	17.710

Berdasarkan output di atas diketahui nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,14 > 0,05$, maka dapat diartikan bahwa varian data antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran tabel output *Independent Samples Test* diatas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *Equal Variances Assumed*.

Berdasarkan tabel output *Independent Samples Test* nilai *Sig. (2-tailed)* pada bagian “*Equal Variances Assumed*” dalam output *Independent Samples Test* sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample t-test* ini didasarkan pada perbandingan antara nilai t-hitung dan t-tabel sesuai kriteria yang ditetapkan dibawah ini.

1. Jika nilai t hitung $< t$ tabel maka, H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol
2. Jika nilai t hitung $> t$ tabel maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Dengan demikian nilai t hitung sebesar $5,064 > t$ tabel 1,999, maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai t hitung dengan t tabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol atau dengan kata lain profil hasil belajar siswa menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak menggunakan media *Kahoot!* Menghasilkan hasil belajar yang berbeda.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! secara signifikan meningkatkan retensi materi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas eksperimen. Rata-rata retensi kelompok eksperimen (87,66) unggul 12,66 poin atas kontrol (75,00), dan rata-rata hasil belajar eksperimen (85,00) melampaui kontrol (70,65). Uji t-independen pada kedua variabel menghasilkan $p < .001$, menandakan perbedaan nyata. Standar deviasi yang lebih rendah di kelompok eksperimen juga mengindikasikan distribusi prestasi yang lebih merata, sedangkan di kelas kontrol variasi lebih besar—menunjukkan sebagian siswa mengalami kesulitan lebih serius tanpa Kahoot!.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang konsisten dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, meskipun diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda. Penelitian oleh (Kurniawan muhammad, taiyeb Mushawwir, 2023), dalam mata pelajaran Biologi di tingkat SMA menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata posttest siswa setelah penggunaan Kahoot!, dari 34,8 menjadi 81,4, dengan nilai N-Gain sebesar 0,587 yang tergolong kategori sedang. Hal ini menegaskan bahwa Kahoot! mampu memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang kompleks. Sementara itu, (Amalia et al., 2022) dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SMP menemukan bahwa penggunaan Kahoot! secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, yang tercermin dari kategori partisipasi siswa yang didominasi oleh tingkat “sangat baik” dan “baik” serta skor tes siswa yang menunjukkan rata-rata tinggi. Penelitian lain oleh(Muhajir et al., 2024) di tingkat SD pada pelajaran tematik juga membuktikan bahwa Kahoot! mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Uji t dalam penelitian tersebut menghasilkan t-hitung sebesar 2,898 yang lebih besar daripada t-tabel 2,015, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ketiga studi ini menunjukkan bahwa Kahoot! bukan hanya efektif di satu jenjang atau bidang studi tertentu, tetapi juga adaptif di berbagai konteks pembelajaran. Hasil-hasil tersebut memperkuat validitas temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa Kahoot! juga efektif dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di SMP. Dengan demikian, Kahoot! dapat dipandang sebagai media pembelajaran interaktif yang lintas disiplin dan lintas jenjang karena mampu meningkatkan retensi, motivasi, dan hasil belajar siswa secara konsisten.

Temuan dalam penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting yang dapat diadopsi oleh berbagai pihak dalam ranah pendidikan. Bagi guru dan pihak sekolah, integrasi Kahoot! ke dalam pembelajaran terbukti mampu memperkaya strategi mengajar, memecah kebosanan siswa, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam kelas. Media ini memberikan alternatif yang menarik dibanding metode konvensional yang cenderung monoton. Dari sisi kurikulum, hasil penelitian ini memberi dukungan kuat terhadap pengembangan kurikulum hybrid yang memadukan pendekatan tradisional dengan metode *game-based learning*, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti Al-Qur'an dan Hadits. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini membuka ruang eksplorasi baru—yakni pengujian efektivitas Kahoot! tidak hanya dalam ranah kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotor. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada pengembangan kuis adaptif yang disusun berdasarkan pola kesalahan siswa, untuk personalisasi pembelajaran yang lebih efektif.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaan sampel lokal yang hanya melibatkan dua kelas dari satu sekolah membatasi kemampuan generalisasi hasil ke konteks pendidikan yang lebih luas. Kedua, desain posttest-only yang digunakan tidak memungkinkan peneliti mengevaluasi perubahan individual siswa sebelum perlakuan dilakukan. Ketiga, variabel moderator seperti kemampuan teknologi siswa, dukungan orang tua, atau latar belakang sosial ekonomi tidak dijadikan pertimbangan dalam analisis, padahal faktor-faktor ini dapat memengaruhi hasil belajar. Terakhir, penelitian ini hanya berfokus pada pencapaian kognitif, sementara dimensi afektif dan psikomotor belum dijangkau secara sistematis, meskipun keduanya memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran secara holistik.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media *Kahoot!* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa SMP Negeri 6 Singosari Malang, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan penelitian. Hasil uji independent samples t-test menunjukkan siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan *Kahoot!* memiliki rata-rata retensi 87,66, jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol 75,00 ($t = 5,064$; $p < 0,05$). Begitu pula rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen 85,00 melebihi kelompok kontrol 68,23 ($t = 5,461$; $p < 0,05$). Temuan kunci lain mencakup

penurunan variasi skor pada kelompok eksperimen, yang konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan digital game-based learning.\

Studi ini memberikan tiga kontribusi utama: (1) validasi empiris efektivitas gamifikasi digital (*Kahoot!*) dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits yang sebelumnya belum banyak diteliti; (2) pengembangan model intervensi pedagogis yang mengintegrasikan retensi jangka panjang dengan motivasi belajar melalui elemen kompetisi; (3) penyediaan instrumen terstandar untuk mengukur retensi hafalan dan pemahaman teks keagamaan secara kuantitatif.

Berdasarkan keterbatasan dan temuan baru, disarankan: (1) melakukan studi longitudinal untuk menilai stabilitas efek *Kahoot!* terhadap retensi materi keagamaan dalam jangka waktu lebih panjang; (2) memperluas populasi dan lokasi penelitian (misalnya sekolah dengan karakteristik berbeda) guna meningkatkan tingkat generalisasi temuan; (3) mengeksplorasi media pembelajaran lain atau kombinasi beberapa gamifikasi untuk mengidentifikasi strategi paling efektif dalam berbagai ranah mata pelajaran agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Nawir, M., & Nurindah. (2022). Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas VII Smp. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(2), 56–62. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i2.100>
- Ayuningtyas, Suhandiah, S., & Sudarmaningtyas, P. (2025). Pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi dengan Memanfaatkan Platform Kahoot! dan Quizizz. *REDI: Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 2(2), 33–43. <https://doi.org/10.69773/4ywcrz51>
- Haksasi, B. S. (2018). Reseliensi Dalam Peningkatan Kinerja Guru Bk: Studi Kasus Pada Guru Bk Sma Negeri Se-Kota Semarang. *Seminar Nasional Hardiknas*, 83–90.
- Hidayati, N. (2021). Teori Pembelajaran Al Qur'an. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i1.635>
- Inggriyani, F., & Putri, S. A. (2025). Persepsi mahasiswa calon guru. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 15(1), 19–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/literasi.v15i1.21418>
- Kurniawan, M., Taiyeb, M., & Arifin, A. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Wonomulyo. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 4(1), 9–22.
- Kurniawan muhammad, taiyeb Mushawwir, A. N. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonomulyo. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 4(1), 9–22.
- M Choirul Muzaini, Prastowo, A., & Salamah, U. (2024). Peran Teknologi Pendidikan

- Dalam Kemajuan Pendidikan Islam di Abad 21. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 70–81. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.214>
- Muhajir, Nurtinasari, Imran, M. A., & Ernawati. (2024). Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Mukhlis. (2020). *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar*. 10(2), 50–51. [https://doi.org/https://doi.org/10.22373/pbio.v10i2.15394](https://doi.org/10.22373/pbio.v10i2.15394)
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Rosmayati, S., & Maulana, A. (2015). Analisis Model Teori dalam Pengembangan Pembelajaran: Studi Kasus Model Konstruktivisme. *Journal Azka Research, Development and Innovation*, 21(1), 1–6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14904283>
- Safitri, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu Maarif Assaadah Bungah Gresik. *TAVEIJ:Technical and Vocational Education International Journal*, 4(01), 235–237. <https://doi.org/10.556442>
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501–514. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.690>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sugiyono, (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, Cetakan Ke-6,
- Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Siahaan, Y. W. (2024). ... *Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sma* 8(2013), 63–70. <http://repository.unj.ac.id/46221/1/COVER.pdf>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 55–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v16i2.1173>
- Wijaya, S. A., Winarso, D., Arribe, E., Hafsari, R., Diansyah, R., Syahril, Aryanto, Mulyana, W., & Bangun, E. T. B. (2025). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru Sekolah Dasar. *JPM: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(3), 273–281. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i3.2273>