

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

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pada Pascasarjana UIN
Maulana Malik Ibrahim Malang



Disusun Oleh:

Rahmad Yoga Nugroho (230101210015)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

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

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pada Pascasarjana
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



Disusun Oleh:

Rahmad Yoga Nugroho 230101210015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an Dan Hadits Serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang” yang disusun oleh Rahmad Yoga Nugroho (230101210015) ini telah diperiksa secara keseluruhan dan disetujui pada tanggal, 18 September 2025

Oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd., Ak.
NIP. 196903032000031002

Pembimbing II



Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.
NIP. 197203062008012010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama slam



Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.
NIP. 197203062008012010

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rahmad Yoga Nugroho
NIM : 230101210015
Program Studi : Magister Pendidikan Agama slam
Institusi : Pascasarjana Universitas slam Negeri Maulana
Malik brahim Malang
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk
Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an Dan
Hadits Serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6
Singosari Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat dari tulisan atau terbitan pihak lain, kecuali pada bagian yang telah dicantumkan rujukannya. Pernyataan ini saya susun dengan tidak baik dan tanpa adanya tekanan dari pihak manapun.

Malang, 17 Juni 2025



Rahmad Yoga Nugroho
NIM. 230101210015

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

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

TESIS

Dipersiapkan dan disusun oleh Rahmad Yoga Nugroho (230101210015) telah
dipertahankan didepan sidang dewan penguji pada tanggal 18-09-2025 dan
dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata dua
magister pendidikan (M.Pd)

Dewan Penguji,

Penguji Utama
Drs. H. Basri, M.A., Ph.D
NIP. 196812311994031022

Ketua Penguji
Dr. Jamilah, M.A
NIP. 19790124009012007

Pembimbing I/Penguji
Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 196903032000031002

Pembimbing II/Sekretaris
Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 197203062008012010



Mengesahkan
Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama, saya panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan lmu, memudahkan setiap kesulitan, memperkuat di kala lemah, dan membimbing saya dalam setiap langkah kehidupan. Berkat rahmat-Nya, penyusunan tugas akhir program magister ni dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai jadwal.

Saya juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua saya, Bapak Bagiyo dan bu Endang Setiowati, yang sejak kecil senantiasa mendampingi dengan kasih sayang tak terbatas. Mereka telah membesarkan, membimbing, dan memenuhi segala kebutuhan saya serta mendoakan setiap langkah yang saya ambil. Segala doa, cinta, semangat, dan pengorbanan mereka tiada taranya, hanya bakti sepanjang hayat yang dapat saya persembahkan sebagai balasannya.

Dosen-dosen yang telah membimbing dan memberikan lmu yang berharga selama masa studi saya selama ni terutama kepada dosen pembimbing tesis ni yaitu Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd., Ak., dan Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd, semoga dedikasi dan usaha bu/bapak selalu mendapatkan balasan yang setimpal. Tidak lupa, kepada Putri Denavia, S.M, untuk setiap dukungan, kebersamaan, dan semangat yang tak tergantikan. Bersamamu, setiap langkah terasa lebih ringan, dan setiap pencapaian lebih bermakna. Aku beruntung bisa menjalani perjalanan ni denganmu. Serta seluruh keluarga besar, sahabat, dan teman-teman dimanapun kalian berada, yang selalu mendukung dan mendoakan hingga saat ni. Proses ni tidak mudah bagiku. Perjalanan menuju titik ni penuh rintangan, perjuangan, dan pengorbanan. Namun, berkat kehadiran kalian yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat, aku bisa melewati semua tu. Terima kasih dan mohon maaf kepada kalian semua. Semoga ke depannya hidup ni menjadi ladang pahala, dan mendapatkan berkah dari Allah.

DAFTAR SI

HALAMAN COVER	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR SI	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
2. Retensi Belajar	22
3. Hasil Belajar Siswa	24
4. Pengaruh Media <i>Kahoot!</i> Terhadap Retensi Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari Malang.....	30
5. Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran <i>Kahoot!</i> Terhadap Retensi dan Hasil Belajar Siswa	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Desain Penelitian	37
C. Variabel Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Instrumen Penelitian	42
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL.....	64

A. Profil Retensi dan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Materi Al-Qur'an dan Hadits Setelah Menggunakan Media <i>Kahoot!</i> di SMP Negeri 6 Singosari Malang	64
B. Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Kelompok Eksperimen dan Kontrol Salam Menggunakan Media <i>Kahoot!!</i> di SMP Negeri 6 Singosari Malang	70
C. Retensi Belajar Al-Qur'an dan Hadis Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Menggunakan Media <i>Kahoot!</i> di SMP Negeri 6 Singosari Malang	80
BAB V PEMBAHASAN	88
A. Profil Retensi dan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Materi Al-Qur'an dan Hadits Setelah Menggunakan Media <i>Kahoot!</i> di SMP Negeri 6 Singosari Malang	88
B. Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Menggunakan Media <i>Kahoot!!</i> di SMP Negeri 6 Singosari Malang	93
C. Retensi Belajar Al-Qur'an dan Hadis Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Menggunakan Media <i>Kahoot!</i> di SMP Negeri 6 Singosari Malang	95
BAB VI PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	105

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Ketentuan Umum

Transliterasi adalah pemindahalihan tulisan Arab ke dalam tulisan ndonesia (Latin), bukan terjemah Bahasa Arab ke dalam Bahasa ndonesia. Termasuk dalam kategori ni alah nama Arab dari Bangsa Arab. Sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam footnote maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi. Transliterasi yang digunakan merujuk pada surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI masing-masing Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

B. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ni sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

ا	= -	د	= D	ض	= ḍ	ك	= K
ب	= B	ذ	= Ḍ	ط	= ṭ	ل	= L
ت	= T	ر	= R	ظ	= ṣ	م	= M
ث	= ṡ	ز	= Z	ع	= ‘	ن	= N
ج	= J	س	= S	غ	= G	و	= W
ح	= ḥ	ش	= Sy	ف	= F	ه	= H
خ	= Kh	ص	= ṣ	ق	= Q	ي	= Y

Hamzah (ء) pada posisi awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda khusus, sedangkan apabila muncul di tengah atau akhir kata ditandai dengan (‘). Sementara tu, *Tā’ al-Marbūtah* (ة) umumnya ditransliterasi sebagai “t”, namun di akhir kalimat berubah menjadi “h”, misalnya pada *al-risālat al-mudarrisah* dan *al-marhalat al-akhīrah*.

C. Vokal, Panjang dan Diftong

Penulisan vokal, panjang dan diftong adalah sebagai berikut:

1. Vokal (a, , u) dan Panjang

Bunyi	Pendek	Contoh	Panjang	Contoh
Fathah	A	Kataba	A	Qala
Kasrah	I	Su'ila	I	Qila
Dammah	U	Yazhabu	U	Yaqulu

2. Diftong (au, ai)

Bunyi	Tulis	Contoh
او	Au	Haula
اي	Ai	Kaifa

D. *Tā marbūtah*

Tā' marbūtah (ة) ditransliterasi dengan t, tetapi jika a terletak di akhir kalimat, maka a ditransliterasi dengan huruf h, misalnya *al-Risālat al-Mudarrisah* (أَشْعِيخُ إِذْسَعِخْ).

E. Kata Sandang dan Lafaz *al-Jalālah*

Kata sandang al- (*alif lām ma'rifah*) ditulis dengan huruf kecil, *al- Jalālah* kecuali jika terletak di awal kalimat, misalnya *al-Bukhāiry* berpendapat dan menurut *al- Bukhāiry*. Lafaz *al-Jalālah* yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf layh* (frasa nomina), ditransliterasi tanpa huruf hamzah, misalnya *dīnullah*, *billāh*, *Rasūlullah*, *Abdullah* dan lain- lain. Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz, ditransliterasi dengan huruf t, misalnya *hum fīy rahmatillah*.

F. Nama dan Kata Arab yang Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari Bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia dan Bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Contoh: Abdurrahman Wahid, Amin Rais

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Paradigma ganda dengan dua variabel dependen.....	38
Gambar 1. 2 Tampilan Kahoot Mode Klasik	44
Gambar 1. 3 Tampilan Halaman Tunggu dengan Kode Pemain	45
Gambar 1. 4 Tampilan Layar Kode Kahoot Siswa.....	46
Gambar 1. 5 Tampilan Layar Kuis Kahoot	46
Gambar 1. 6 Tampilan Layar Siswa dalam Mengikuti Kuis	47
Gambar 1. 7 Podium 1, 2 dan 3 Hasil Kuis.....	47
Gambar 4. 1 Frekuensi Diagram Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian terdahulu	16
Tabel 2. 2 Tabel Orisinilitas Penelitian.....	17
Tabel 2. 3 Keterkaitan Indikator Hasil Belajar Dan Retensi	30
Table 3. 1 Skema Posttest-Only Control Group Design.....	37
Table 3. 3 Populasi Siswa.....	40
Table 3. 5 Soal Post-Test	50
Table 3. 6 Statistik Deskriptif.....	61
Tabel 4. 1 Hasil Posttest Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Group Statistic Kelas Kontrol dan Eksperimen	65
Tabel 4. 2 Profil Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Menggunakan Pengujian ndependen Sample Test.....	66
Tabel 4. 3 Posttest Hasil Belajar Group Statistic Kelas Kontrol dan Eksperimen	68
Tabel 4. 4 Profil Hasil Belajar Siswa Menggunakan pengujian ndependen Sample Test	69
Tabel 4. 5 Frekuensi Perolehan Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	71
Tabel 4. 6 Perolehan Nilai Hasil Belajar Pre Test Dan Post Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	72
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif.....	72
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Statistik Deskriptif	74
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperiment.....	75
Tabel 4. 10 Kategori Nilai Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol	76
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas	77
Tabel 4. 13 Hasil Uji ndependen Sample T Test	79
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Statistik Deskriptif	81
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperiment Dalam Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits	82

Tabel 4. 16 Kategori Nilai Posttest Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	83
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas.....	84
Tabel 4. 18 Hasil Uji Homogenitas	85
Tabel 4. 19 Hasil Uji ndependen Sample T Test	86

ABSTRAK

Rahmad Yoga Nugroho, 2025, Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an Dan Hadits Serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang, Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing, Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd dan Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

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

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.

Rahmad Yoga Nugroho, 2025, The Effect of Using Kahoot! Media to Increase Retention of Al-Qur'an and Hadith Material and Student Learning Outcomes at SMP Negeri 6 Singosari Malang, Master of Islamic Education, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisors, Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd and Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

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

The low retention and learning outcomes of students in the subject of Al-Qur'an and Hadith at SMP Negeri 6 Singosari Malang are caused by the use of conventional teaching methods, low learning motivation, and students' difficulty in memorizing and understanding the text. This study aims to: (1) describe the profile of student retention and learning outcomes before and after the use of Kahoot! media; (2) test the difference in learning outcomes between the experimental group using Kahoot! and the control group; and (3) test the difference in material retention between the two groups.

The method used was a quasi-experiment with a Posttest-Only Control Group design, involving two Grade VII classes selected through simple random sampling, namely 32 students as the experimental group and 31 students as the control group. The experimental group was given interactive game-based learning treatment using Kahoot!, while the control group followed conventional learning.

The measurement of learning outcomes and retention was carried out through a posttest and analyzed descriptively and inferentially using an independent sample t-test after meeting the normality and homogeneity tests ($\alpha=0.05$). The results showed that the experimental group had significantly higher average 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 a p-value < 0.001. These findings conclude that the use of Kahoot! significantly improves student retention and learning outcomes in Al-Qur'an and Hadith subjects compared to conventional methods, and demonstrates the effectiveness of technology-based interactive learning in the context of religious education.

مستخلص البحث

رحمد يوكا نوكرها، 2025، تأثير استخدام كاهوت! وسائل الإعلام لتحسين حفظ مواد القرآن والحديث ونتائج تعلم الطلاب في مدرسة الدولة الإعدادية 6 سينغوساري مالانج، ماجستير التربية الدينية الإسلامية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج، المشرفون الأستاذ الدكتور وحيدمورني، ماجستير في الطب والأستاذة الدكتور عيسى نور وهيوني، ماجستير.

الكلمات المفتاحية: التعلم التفاعلي؛ كاهوت!؛ الاحتفاظ بالمواد؛ نتائج التعلم؛ القرآن الكريم والحديث الشريف.

يعود انخفاض معدل الاحتفاظ بالمعلومات ونتائج التعلم لدى طلاب مدرسة نيجري 6 سينغوساري مالانج في مادتي القرآن الكريم والحديث إلى استخدام أساليب التعلم التقليدية، وضعف دافعية التعلم، وصعوبة حفظهم للنصوص وفهمها. تهدف هذه الدراسة إلى: (1) وصف نمط الاحتفاظ بالمعلومات ونتائج التعلم لدى الطلاب قبل وبعد استخدام منصة كاهوت!؛ (2) اختبار الفروق في نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية التي استخدمت كاهوت! والمجموعة الضابطة؛ و(3) اختبار الفروق في معدل الاحتفاظ بالمواد الدراسية بين المجموعتين.

الطريقة المستخدمة كانت تصميمًا شبه تجريبي بمجموعة ضابطة بعدية الاختبار فقط، وشمل فصلين دراسيين من الصف السابع، تم اختيارهما من خلال عينة عشوائية بسيطة، وهما 32 طالبًا كمجموعة تجريبية و31 طالبًا كمجموعة ضابطة. تلقت المجموعة التجريبية أسلوبًا تعليميًا قائمًا على الألعاب التفاعلية باستخدام برنامج كاهوت!، بينما اتبعت المجموعة الضابطة أسلوب التعلم التقليدي.

أجري قياس نتائج التعلم والاحتفاظ بها من خلال اختبار بعدي، وحُلِّل وصفيًا واستنتاجيًا باستخدام اختبار t لعينات مستقلة بعد استيفاء اختباري التوزيع الطبيعي والتجانس ($\alpha = 0.05$). أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية حققت متوسط احتفاظ بالمعلومات (87.66؛ انحراف معياري = 7.51) ونتائج تعلم (85.00؛ انحراف معياري = 8.33)، وهو أعلى بكثير من المجموعة الضابطة (الاحتفاظ: 75.00؛ انحراف معياري = 11.90؛ نتائج تعلم: 70.65؛ انحراف معياري = 12.23) بقيمة احتمالية > 0.001 . خلصت هذه النتائج إلى أن استخدام منصة كاهوت! قد حسّن بشكل ملحوظ من احتفاظ الطلاب بالمعلومات ونتائج تعلمهم في مادتي القرآن الكريم والحديث الشريف مقارنةً بالطرق التقليدية، كما برهنت على فعالية التعلم التفاعلي القائم على التكنولوجيا في سياق التعليم الديني.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terencana melalui berbagai metode, proses, serta tindakan pengajaran dan pelatihan yang bertujuan untuk membentuk kedewasaan serta mengubah sikap dan perilaku individu maupun kelompok.¹ Untuk menghasilkan sumber daya yang unggul harus melalui pendidikan yang unggul dan efektif. Pendidikan yang unggul dan efektif tentunya didukung pula oleh guru yang berkualitas, karena guru merupakan orang terdepan dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan sumber daya yang berkualitas. Guru sering kali memainkan peran sentral dalam mentransfer nilai-nilai keilmuan dan aspek lain kepada peserta didik. Dengan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dimilikinya, guru berperan dominan dalam mengarahkan jalannya proses pembelajaran sekaligus membentuk pencapaian hasil belajar siswa.²

Dunia pendidikan terus mengalami perkembangan yang pesat, terutama karena kemajuan teknologi. Teknologi kini menjadi elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui berbagai fitur, seperti animasi, grafik, dan warna yang menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata. Salah satu penggunaan media yang semakin populer adalah media *Kahoot!*, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif. Penggunaan *Kahoot!* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui pendekatan inovatif. Melalui fitur kompetitif yang tetap bernuansa edukatif, siswa menjadi lebih termotivasi dalam

¹ Andi Harpeni Dewantara et al., “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa,” *Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2020): 15–28, <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>.

² Ruri Marlinawati et al., “PENINGKATAN KREATIVITAS GURU BERBASIS LITERASI TEKNOLOGI DAN KEARIFAN LOKAL,” *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi* 6, no. 3 (2024): 76.

mengikuti pembelajaran serta lebih antusias dalam menyelesaikan latihan soal. Fitur-fitur menarik seperti pertanyaan waktu nyata dan leaderboard memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif.³

Akan tetapi, meskipun teknologi memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran, berdasarkan studi terdahulu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, seperti kesulitan menghafal ayat, memahami isi kandungan yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits, serta menjelaskan maknanya. Kesulitan ini membuat siswa kurang berminat terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadis. Beberapa jenis kesulitan yang dialami siswa meliputi kesulitan mendengarkan dan membaca, berpikir, berbicara, dan menulis. Kesulitan mendengarkan dan membaca sering terjadi ketika siswa tidak mampu membedakan bunyi atau memahami kosakata serta struktur tata bahasa yang digunakan didalam bacaan Al-Qur'an dan Hadits berbahasa Arab.⁴

Permasalahan ini disebabkan oleh dua faktor utama: dari guru dan dari siswa itu sendiri. Dari segi guru, penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang menarik menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan minat siswa. Di sisi lain, siswa menghadapi masalah seperti kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, sikap pasif dalam bertanya, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, serta rendahnya rasa ingin tahu. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, perlu dilakukan identifikasi secara komprehensif terhadap berbagai faktor yang menjadi penyebab kesulitan belajar. Dengan begitu, solusi yang dirancang dapat lebih tepat sasaran dan berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁵ Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa sendiri

³ M Choirul Muzaini et al., "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam Di Abad 21," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 70–81, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.214>.

⁴ Nadia Maulina et al., "Perkembangan Teknologi Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam," *Religion: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (2024): 1–5, <https://doi.org/10.58794/sumur.v2i1.602>.

⁵ Unik Hanifah Salsabila et al., "TRANSFORMASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN ISLAM," *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2023): 7–14, <https://doi.org/https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v8i01.261>.

dan mencakup aspek fisiologis (kondisi jasmani dan panca indra) serta psikologis (tingkat kecerdasan, bakat, minat terhadap materi pelajaran tertentu, dan motivasi untuk belajar). Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan non-sosial. Kondisi lingkungan sosial di mana seseorang tinggal memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Di samping itu, faktor lingkungan fisik atau alam sekitar juga turut menentukan sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran dapat dicapai.⁶

Dalam hal ini, penerapan teknologi informasi dalam pendidikan Islam dapat dilihat sebagai upaya konkret dalam menjalankan anjuran Al-Qur'an dan Hadits untuk menuntut ilmu. Penggabungan teknologi ke dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits turut memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, meskipun masih menghadapi berbagai kendala. Penggunaan teknologi tersebut terbukti dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan bantuan media digital seperti video dan aplikasi pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing peserta didik.⁷

Selain tantangan yang dihadapi oleh guru, hambatan juga muncul dari sisi peserta didik. Banyak siswa masih menunjukkan keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, yang berdampak pada kurangnya efektivitas dalam proses belajar. Keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat digital untuk kegiatan belajar sering kali belum memadai, sehingga menyulitkan dalam memahami materi yang disampaikan. Di samping itu, minimnya pelatihan serta pemahaman mengenai cara penggunaan media pembelajaran yang tepat turut berkontribusi pada lemahnya kemampuan siswa dalam hal ini, yang akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.⁸

⁶ Nurrahmi Lathifa and Darul Ilmi, "Problematika Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMAN Canduang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 8754–55.

⁷ M Choirul Muzaini et al., "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam Di Abad 21." (footnote kedua, refrensi sama)

⁸ Puji Astuti, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR ARTIKEL," *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2, no. 2 (2013): 3–11, <https://doi.org/doi.org/10.26418/jppk.v2i2.938>.

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk menciptakan faktor-faktor yang mendukung kreativitas guru dan siswa dalam pembekajaran meliputi lingkungan yang kondusif, dukungan dari kepala sekolah serta kebebasan dalam memilih metode pengajaran. Lingkungan belajar positif dan tidak kaku dapat meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dalam mengajar, sementara dukungan dari kepala sekolah dalam bentuk fasilitas dan penghargaan terhadap kreativitas guru juga berperan penting dalam mendorong pengembangan ide-ide baru.⁹ Selain itu, kolaborasi antar guru untuk bertukar ide serta pelatihan profesional yang berkelanjutan juga menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kreativitas baik guru maupun siswa.¹⁰

Dengan mempertimbangkan betapa pentingnya berbagai faktor yang dapat menstimulasi kreativitas dalam proses pembelajaran, penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada belum diterapkannya media pembelajaran Kahoot! oleh para guru, yang menyebabkan siswa kerap mengalami kejenuhan dan suasana belajar yang monoton. Selain itu, sekolah ini menunjukkan komitmen tinggi dalam mendukung inovasi pembelajaran serta memperoleh dukungan aktif dari pihak manajemen sekolah. Melalui penelitian ini, diharapkan tercapai pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran lingkungan belajar dan dukungan manajerial dalam memengaruhi kreativitas guru dan siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap berbagai kendala yang dihadapi dalam penerapan kreativitas, serta merumuskan strategi-strategi yang efektif guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah tersebut.

⁹ Redita Manullang and Dorlan Naibaho, "PERANAN KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN.," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023): 61–62.

¹⁰ Alifah Istiqomah, Nur et al., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot," *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 10–18. (footnote kedua, refrensi sama)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, peneliti merumuskan permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana profil retensi dan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok dalam materi Al-Qur'an dan Hadits setelah menggunakan media *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang?
2. Bagaimana perbandingan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam menggunakan media *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang?
3. Bagaimana perbandingan retensi belajar Al-Qur'an dan Hadis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam menggunakan media *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengetahui:

1. Untuk menjelaskan profil retensi dan hasil belajar siswa dalam materi Al-Qur'an dan Hadits sebelum dan sesudah penerapan media *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang.
2. Untuk menguji perbedaan hasil belajar materi Al-Qur'an dan Hadits kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam menggunakan media *Kahoot!*
3. Untuk menguji perbedaan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam menggunakan media *Kahoot!*

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini dapat mengubah pola pikir dalam belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot!* Pendidik dapat

mengembangkan mata pelajaran dengan sangat mudah dan membantu pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Selain itu, hasil evaluasi yang diperoleh secara otomatis dapat dimanfaatkan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an Dan Hadits Serta Hasil Belajar Siswa di Smp Negeri 6 Singosari Malang”, Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini berpotensi memperkaya wawasan keilmuan, terutama dalam ranah pendidikan dan pembelajaran keagamaan. Temuan yang dihasilkan dapat dijadikan acuan atau pijakan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang menyoroti integrasi teknologi dalam dunia pendidikan
- b. Penelitian ini dapat memberi kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi pendidikan seperti *Kahoot!* dalam pembelajaran PAI. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif.
- c. Penelitian ini dapat membantu memahami lebih dalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi retensi materi pelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan aplikasi *game based learning*. Dengan demikian dapat memberikan wawasan baru bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi topik serupa.
- d. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengaruh teknologi pembelajaran lain terhadap hasil belajar dan retensi materi di berbagai konteks pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah:

a. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga pendidikan untuk mengevaluasi dan merancang kurikulum yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi seperti *Kahoot!* Ini efektif meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

b. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Dengan memahami pengaruh *Kahoot!* terhadap retensi materi, kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan terhadap pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk meningkatkan metode pengajaran. Dengan mengetahui seberapa besar pengaruh frekuensi penggunaan *Kahoot!* terhadap retensi materi. Melalui peran aktifnya, guru dapat menyusun kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa sekaligus mendorong peningkatan capaian hasil belajar mereka

d. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti dapat memperoleh wawasan praktis mengenai penggunaan *Kahoot!* dalam konteks pendidikan. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti lain yang tertarik mengembangkan studi lanjutan terkait pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menginspirasi berbagai kajian lain di bidang pendidikan secara lebih luas.

E. Definisi Operasional

Elemen-elemen yang perlu dijelaskan dalam definisi operasional memiliki pengaruh langsung terhadap fokus penelitian yang dilakukan. Definisi operasional berfungsi untuk menjelaskan istilah-istilah yang mungkin belum dikenal oleh pembaca, sehingga mereka dapat memahami makna yang dimaksud dalam konteks penelitian tersebut. Adapun jenis-jenis definisi operasional dalam penelitian antara lain adalah:

1. *Kahoot!*

Kahoot! merupakan sebuah platform edukatif berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik untuk membuat maupun mengikuti kuis interaktif. Melalui fitur-fitur yang ditawarkannya, *Kahoot!* dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memotivasi mereka untuk lebih giat dalam belajar. Platform ini menyediakan format kuis pilihan ganda yang dirancang oleh pengguna dan dapat diakses dengan mudah melalui peramban web maupun aplikasi *Kahoot!*

Kahoot! juga memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya yaitu:

a. Platform Berbasis *Digital Game*

Kahoot! merupakan aplikasi yang memungkinkan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran online yang berbasis gamifikasi, atau "*Digital Game Based Learning*." Dengan pendekatan ini, diharapkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dapat terjaga dan bahkan meningkat.

b. Fitur-Fitur Menarik

Kahoot! dilengkapi dengan berbagai fitur yang membuat proses pembelajaran lebih menarik. Pengguna dapat membuat kuis yang tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga dapat menyertakan gambar dan video dari YouTube. Penggunaan media visual ini

membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna.

2. Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits mengacu pada sejauh mana siswa mampu mengingat, menguasai makna, serta mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tingkat retensi ini dapat dinilai berdasarkan tiga indikator utama, yaitu:

- a. *Recall*, yaitu kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari tanpa adanya petunjuk atau bantuan. Dalam konteks pembelajaran, siswa dapat mengingat materi yang diajarkan sebelumnya tanpa harus melihat contoh atau catatan.
- b. *Recognition*, yaitu proses di mana siswa dapat mengenali informasi yang telah dipelajari ketika diberikan petunjuk atau contoh. Dalam hal ini, siswa mungkin tidak dapat mengingat informasi secara langsung, tetapi dapat mengidentifikasinya ketika melihat atau mendengar sesuatu yang relevan.
- c. *Reintegrative*, yaitu kemampuan untuk mengingat informasi dengan menghubungkan berbagai elemen menjadi suatu konsep atau narasi yang lebih kompleks. Ini melibatkan pemahaman yang sangat dalam, di mana siswa dapat mengaitkan berbagai informasi yang telah dipelajari untuk membentuk pemahaman yang utuh.

Dalam konteks penelitian ini, retensi materi Al-Qur'an dan Hadits diukur melalui beberapa metode:

- a. Metode Observasi: Evaluasi terhadap efektivitas pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits dilakukan melalui metode observasi langsung. Hasil data menunjukkan

bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar berdampak positif terhadap kemampuan mereka dalam mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan.

- b. Metode Resitasi: metode resitasi sangat efektif dalam meningkatkan daya retensi siswa. Dengan metode ini, siswa lebih banyak mengalami sendiri materi yang dipelajari, sehingga memperkuat ingatan mereka terhadap Al-Qur'an dan Hadits.
- c. Implementasi Metode Jigsaw: Penggunaan metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, sehingga memperkuat interaksi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Pengulangan Bacaan dan Hafalan: Metode pengulangan dalam membaca Al-Qur'an dan menghafal hadis terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), strategi ini berperan penting dalam membantu peserta didik menyerap informasi secara lebih mendalam serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat dan memahami isi ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits.¹¹

Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits dalam penelitian ini akan diukur melalui kombinasi dari metode evaluasi diatas yang mencerminkan seberapa baik siswa dapat mempertahankan dan menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa merujuk pada pengukuran dan penilaian yang konkret terhadap pencapaian siswa setelah mengikuti proses

¹¹ Susanna et al., "Strategi Pembelajaran Aktif: Pemanfaatan Metode Drill, Teamwork, Dan Role Play Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Tarbiyah Almuslim* 1, no. 2 (2023): 50–63.

pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai indikator, seperti:

- a. Nilai Ujian: Skor yang diperoleh siswa dari ujian atau tes yang diadakan setelah pembelajaran.
- b. Keterampilan Praktis: Kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi nyata atau praktikum.
- c. Proyek atau Tugas: Hasil dari proyek atau tugas yang dikerjakan siswa, yang menunjukkan pemahaman dan penerapan materi.
- d. Partisipasi Kelas: Tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi, tanya jawab, dan aktivitas kelas lainnya.
- e. Portofolio: Kumpulan karya atau tugas yang menunjukkan perkembangan dan pencapaian siswa selama periode tertentu.

Hasil belajar siswa dalam Al-Qur'an dan Hadits mencerminkan penguasaan kompetensi pengetahuan, termasuk pemahaman isi, konteks, dan penerapan ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Nilai ujian tulis menjadi indikator keberhasilan belajar, menunjukkan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, dan menerapkan materi, seperti tafsir Al-Qur'an dan pemahaman Hadits. Dengan demikian, nilai ujian tidak hanya mencerminkan hasil akademis, tetapi juga seberapa baik siswa menginternalisasi ajaran Al-Qur'an dan Hadits, yang merupakan tujuan utama pendidikan agama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Orisinalitas penelitian ini menawarkan kontribusi pengetahuan baru serta menyajikan bentuk perbandingan yang sesuai dengan fokus topik yang diangkat. Keaslian tersebut didukung oleh sejumlah perbedaan yang menjadi pembeda utama dari studi-studi sebelumnya. Bukti penelitian ini ditunjukkan melalui perbedaan-perbedaan berikut:

Penelitian Kurniawan¹² dengan tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Wonomulyo, khususnya dalam mata pelajaran biologi. Metode penelitian yang diterapkan merupakan desain pra-eksperimen (*pre-experimental design*) dengan variabel independen berupa penggunaan aplikasi *Kahoot!* dan variabel dependen berupa minat serta hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI. Melalui teknik purposive sampling, dipilih satu kelas yakni XI MIPA 3 yang berjumlah 28 peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar dan tes pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk memetakan minat dan hasil belajar siswa, lalu diuji secara inferensial dengan paired sample t-test guna memverifikasi hipotesis penelitian. Hasil menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Kahoot!* memberi dampak positif pada minat dan prestasi belajar siswa. Skor rata-rata minat belajar mencapai 75 (kategori tinggi), dengan 28,57% siswa tergolong sangat tinggi dan 64,28% tinggi. Rata-rata nilai post-test sebesar 81,4 jauh melebihi rata-rata pre-test yang hanya 34,8, menandakan peningkatan yang signifikan. Nilai signifikansi (2-tailed) hasil uji hipotesis adalah 0,000, yang

¹² Arifah Novia Arifin Kurniawan muhammad, taiyeb Mushawwir, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! TERHADAP MINAT DAN HASIL BEAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 WONOMULYO," *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 4, no. 1 (2023): 9–22.

mengindikasikan adanya pengaruh nyata penggunaan *Kahoot!* terhadap minat dan capaian belajar siswa. Besaran N-Gain sebesar 0,587084 (kategori sedang) memperlihatkan peningkatan pembelajaran yang signifikan. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Penelitian Amalia et al¹³ dengan tujuan penelitiannya yaitu untuk menentukan efektivitas penggunaan *Kahoot!* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 3 Bajeng, Gowa Regency. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi cara Kahoot! meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menilai pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi penggunaan Kahoot! oleh siswa dan hasil tes pilihan ganda yang mereka kerjakan. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bajeng, dengan sampel diambil dari kelas VII A, VII B, VII C, dan VII F. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan efektivitas Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Inggris termasuk kategori sangat baik di kelas VII A dan VII C, serta kategori baik di kelas VII F. Rata-rata skor tes siswa juga berada dalam kategori baik, menegaskan efektivitas aplikasi ini. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa Kahoot! berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penelitian Suwahyu¹⁴ dalam tujuan penelitian menjelaskan tujuan penelitian untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* dalam proses

¹³ Rini Amalia et al., "Efektivitas Penggunaan *Kahoot!* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas Vii Smp," *Jurnal Riset Guru Indonesia* 1, no. 2 (2022): 56–62, <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i2.100>.

¹⁴ Irwansyah Suwahyu, "Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* dalam Proses Pembelajaran PAI," *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): 1–4, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1357>.

pembelajaran PAI. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar dengan satu kelas Teknik Komputer sebagai subjek. Pendekatan yang dipakai adalah kuantitatif deskriptif, di mana data dihimpun melalui angket dan wawancara kepada mahasiswa, lalu dianalisis berdasarkan tanggapan mereka tentang penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasilnya memperlihatkan bahwa Kahoot! memberikan pengalaman belajar baru dan menarik bagi mahasiswa PAI serta terbukti mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Aplikasi ini juga mendorong mahasiswa untuk lebih giat membaca buku dan menambah referensi sebelum sesi pembelajaran dimulai. Selain itu, kuis interaktif yang disediakan Kahoot! membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan mahasiswa secara aktif.

Penelitian Muhajir et al¹⁵ dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Penelitian ini menerapkan pendekatan quasi-eksperimen dengan desain kelompok kontrol nonequivalen, melibatkan 12 siswa yang dibagi menjadi dua grup: grup eksperimen yang menggunakan media Kahoot! dan grup kontrol yang mengikuti metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar tematik, kemudian dianalisis dengan uji t-test independen. Hasil analisis menegaskan adanya pengaruh signifikan media Kahoot! terhadap hasil belajar tematik siswa, ditandai oleh nilai t hitung 2,898 yang melampaui t tabel 2,015 pada taraf signifikansi 5%. Temuan ini memvalidasi efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan prestasi belajar tematik peserta didik.

¹⁵ Muhajir et al., "PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 3 (2024): 195–222, <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian terdahulu

No.	Nama, Sumber, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Muhammad Kurniawan dkk, KROMATIN: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi, 2023	Menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.	Kurniawan: Efektivitas <i>Kahoot!</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran Biologi.
		Meneliti pengaruh penggunaan Kahoot terhadap aspek pembelajaran siswa.	Peneliti: Pengaruh frekuensi penggunaan Kahoot terhadap retensi materi PAI pada siswa SMP.
			• Metode Kurniawan: <i>Pre-experimental</i>. • Metode Peneliti: <i>Quasi-Eksperimen</i>.
2	Rini Amalia dkk, JGRI: Jurnal Riset Guru Indonesia, 2022.	Menggunakan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran di SMP.	Amalia: Pengaruh Kahoot terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 3 Bajeng, Gowa, serta persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam evaluasi.
		Menggunakan pendekatan kuantitatif.	Peneliti: Pengaruh frekuensi penggunaan Kahoot terhadap retensi materi PAI pada siswa SMP Negeri 6 Singosari Malang.
		Bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	Amalia meneliti persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam evaluasi, sementara penelitian Anda berfokus pada pengukuran retensi materi.
			• Metode Amalia: Kuantitatif deskriptif. • Metode Peneliti: <i>Quasi-Eksperimen</i>.
3	Irwansyah Suwahyu, Jurnal Media TIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer, 2023.	Mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran PAI.	Suwahyu: Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran PAI pada mahasiswa Teknik Komputer di Universitas Negeri Makassar, dengan fokus pada pengaruhnya terhadap proses pembelajaran, serta menggunakan metode angket dan wawancara.
		Bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dengan memanfaatkan teknologi.	Peneliti: Pengaruh frekuensi penggunaan Kahoot terhadap retensi materi PAI, dan kemungkinan menggunakan metode eksperimen atau <i>quasi-eksperimen</i> untuk mengukur pengaruh tersebut pada siswa SMP.
			• Metode Suwahyu: Kualitatif deskriptif. • Metode Peneliti: <i>Quasi-Eksperimen</i>.
4	Muhajir dkk, ELEMENTARY: Jurnal Inovasi	Menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.	Muhajir: Analisis pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar tematik siswa SD.

	Pendidikan Dasar, 2024.	Meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar.	Peneliti: Pengaruh frekuensi penggunaan Kahoot terhadap retensi materi PAI pada siswa SMP.
			Muhajir: Penelitian kuantitatif eksperimen <i>quasi-eksperimen</i> .

Penelitian ini, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an dan hadits Serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang”, merupakan karya asli penulis dan belum pernah disajikan atau dipublikasikan dalam bentuk apapun. Berikut adalah orisinalitas keaslian peneliti, yaitu:

Tabel 2. 2 Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Aspek Orisinalitas	Penjelasan	Perbedaan Signifikan dari Penelitian Lain
1	Fokus Mata Pelajaran	Penelitian ini secara spesifik berfokus pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits.	Penelitian lain lebih umum (Biologi, Bahasa Inggris, PAI secara umum) atau pada level pendidikan yang berbeda (SD, Universitas).
2	Variabel Dependen Utama	Penelitian ini mengukur retensi materi (Al-Qur'an dan Hadits), selain itu juga mengukur hasil belajar.	Penelitian lain umumnya hanya fokus pada hasil belajar atau efektivitas evaluasi.
3	Konteks Penelitian	Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Singosari Malang, memberikan konteks lokal yang spesifik.	Penelitian lain dilakukan di lokasi yang berbeda, sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan khusus tentang implementasi <i>Kahoot!</i> di konteks sekolah.
4	Kombinasi Variabel	Kombinasi media <i>Kahoot!</i> , mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits dan fokus pada retensi materi merupakan kontribusi unik.	Penelitian lain mungkin hanya menggabungkan <i>Kahoot!</i> dengan mata pelajaran lain tanpa fokus khusus pada retensi materi, atau meneliti pemanfaatan <i>Kahoot!</i> dalam konteks yang lebih luas.
5	Kontribusi pada Pembelajaran Agama Islam (PAI)	Penelitian ini memberikan kontribusi spesifik pada literatur tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam, khususnya dalam meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits.	Penelitian lain mungkin tidak secara langsung membahas implikasi atau kontribusi terhadap pembelajaran agama Islam.
6	Target Penelitian	Penelitian ini menargetkan siswa-siswi SMP.	Penelitian lain menargetkan Mahasiswa, Siswa SMA, dan Siswa SD.
7	Fokus Penelitian	Penelitian ini berfokus pada bagaimana media <i>Kahoot!</i> dapat meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits di kalangan siswa.	Penelitian lain berfokus pada efektifitas <i>Kahoot!</i> terhadap minat dan hasil belajar, persepsi siswa terhadap penggunaan media <i>Kahoot!</i> dalam evaluasi dan pengaruh penggunaan media <i>Kahoot!</i> terhadap hasil belajar.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Media ¹⁶ merupakan unsur komunikasi yang berfungsi sebagai jembatan yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Selain menjadi sarana penyaluran informasi, media dalam pembelajaran memiliki peran sebagai berikut: (1) Menyalurkan pesan dari guru kepada siswa (2) Membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan pendidik (3) Menjadi perantara yang memperkuat hubungan antara guru dan siswa selama proses belajar dan (4) Berperan sebagai metode untuk mengatasi kejenuhan peserta didik selama pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media, sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, memiliki peran khusus dibanding komponen lain, yaitu memuat dan menyalurkan pesan pembelajaran kepada siswa. Media akan berfungsi optimal jika dapat dipergunakan baik secara individu maupun berkelompok. Fungsi utama media pembelajaran terletak pada tujuan instruksional, di mana informasi yang disajikan harus melibatkan siswa secara kognitif maupun melalui aktivitas nyata agar proses pembelajaran dapat berlangsung.¹⁷

Pada dasarnya, penggunaan media pengajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media, siswa diharapkan dapat melibatkan berbagai indera mereka—melihat, mendengar, merasakan, dan menghayati—sehingga akhirnya mereka

¹⁶ Ninik Uswatun Fadilah, "Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran," n.d., 1–7.

¹⁷ Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Cet. 1.)*. Sukabumi: Jejak Publisher.

memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar.¹⁸

Media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai peran, antara lain:

- 1) Memudahkan penyaluran pesan dan informasi sehingga proses serta hasil belajar berlangsung lebih lancar dan optimal.
- 2) Menarik dan memfokuskan perhatian siswa untuk menumbuhkan motivasi, memperkuat interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta memungkinkan pembelajaran mandiri yang sesuai minat dan kemampuan.
- 3) Menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a) Benda berukuran besar yang sulit ditampilkan langsung di kelas dapat dihadirkan melalui media seperti gambar, foto, slide, model, video, atau audio.
 - b) Benda yang sangat kecil hingga tidak terlihat mata telanjang dapat diperlihatkan menggunakan mikroskop, film, slide, atau ilustrasi.
 - c) Peristiwa langka atau historis yang jarang terjadi dapat dipresentasikan melalui rekaman video, film, foto, atau slide, selain penjelasan lisan.
 - d) Proses kompleks seperti peredaran darah dapat divisualisasi secara konkret menggunakan film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Eksperimen yang berbahaya dapat dihadirkan dalam bentuk simulasi dengan media komputer, film, atau video.
 - f) Fenomena alam seperti letusan gunung berapi atau proses panjang seperti metamorfosis kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan menggunakan teknik rekaman timelapse pada film, video, slide, atau simulasi komputer.

¹⁸ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" 7, no. 1 (2018): 91–96.

- 4) Media menyamakan pengalaman siswa terhadap peristiwa di lingkungan mereka sekaligus memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

c. Macam-Macam Jenis Media Pembelajaran

Pada masa kini, bidang pembelajaran secara umum dipengaruhi oleh kemajuan dan temuan di ranah keterampilan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dampak perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaruan sistem pendidikan dan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu: Audio, Cetak (buku pelajaran, modul, brosur, gambar), Audio Cetak (Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis), Proyeksi Virtual diam, Proyeksi Audio Visual Diam, Visual Gerak, Audio Visual Gerak (Video, VCD dan Televisi), Objek Fisik, Manusia dan Lingkungan dan komputer.¹⁹

Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai jenis media yang disesuaikan dengan karakteristiknya, yaitu:

1) Media Visual.

Media visual memanfaatkan indera penglihatan sebagai saluran utama. Penyampaian pesannya dapat berlangsung secara lisan maupun nonlisan dengan menitikberatkan tampilan visual. Karena efektivitasnya dalam menggambarkan materi, media visual menjadi yang paling sering digunakan di ruang kelas—mulai dari yang sederhana seperti papan tulis dan buku teks hingga yang lebih kompleks seperti media presentasi dan alat peraga.

2) Media Audio-Visual

¹⁹ Anang Silahuddin et al., “Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati,” *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75, <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.

Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan visual, umumnya disajikan dalam bentuk video, film pendek, slide bersuara, atau media sejenis.

3) Multimedia

Multimedia tergolong jenis media paling rumit, ditandai oleh interaktivitas dan kemampuan pengguna mengendalikan konten melalui alat kontrol yang disediakan. Dalam pembelajaran akuntansi, multimedia sering digunakan sebagai aplikasi permainan berbasis komputer maupun Android.

d. Media *Kahoot!*

Kahoot! adalah salah satu media pembelajaran yang mengusung gamifikasi digital untuk mengembangkan sikap aktif, inovatif, kreatif, dan produktif siswa. Dengan pendekatan gamifikasi, penggunaan gawai seperti ponsel dapat dimaksimalkan guna mendukung proses pembelajaran. Melalui format kuis interaktif, *Kahoot!* menyajikan pengetahuan dengan cara yang menarik dan efektif. Didalam aplikasi *Kahoot!* peserta didik bisa menjawab beberapa pertanyaan quiz secara langsung melalui perangkat elektronik yang ia pegang. *Kahoot!* dapat menyediakan jalan lain dari sebuah pembelajaran yang bersifat online dalam penampilan beberapa proses evaluasi pembelajaran lewat game quiz yang sangat asyik.²⁰

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* memerlukan perangkat jaringan internet, komputer, in-fokus dan smartphone. Sholihah²¹ menegaskan bahwa pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa dalam melakukan berbagai latihan

²⁰ Iman Ahmad Gymnastiar, "Implementasi Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran," *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 20, no. 1 (2022): 1–8.

²¹ Imro Atus Sholihah et al., "Analisis Keuntungan dan Kerugian *Kahoot!* sebagai Platform Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 6, no. 02 (2023): 43, <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>.

karena tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafis dan warna menambahkan realisme.

2. Retensi Belajar

Retensi belajar adalah kemampuan siswa untuk menyimpan dan mengingat informasi yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu. Konsep ini mencakup proses di mana materi yang diajarkan tidak hanya diterima, tetapi juga disimpan dalam memori dan dapat diungkapkan kembali saat dibutuhkan. Retensi belajar yang efektif sangat krusial untuk meraih hasil belajar optimal, sebab keberhasilan siswa kerap diukur dari seberapa baik mereka menguasai materi melalui daya ingat.²²

Kemampuan siswa mempertahankan materi Al-Qur'an dan Hadits mencakup daya ingat dan pemahaman ajaran Islam yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu. Proses retensi ini menjadi aspek krusial dalam pendidikan agama, terutama untuk memastikan penguasaan substansi Al-Qur'an dan Hadits.

Berdasarkan penelitian Aspani²³ aktivitas menghafal Al-Qur'an terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap retensi akademik. Temuan serupa menunjukkan hubungan antara hafalan Al-Qur'an dan prestasi belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits dengan interpretasi sedang. Koefisien korelasi antara variabel hafalan dan prestasi belajar adalah 0,511 pada taraf signifikansi 5%, menurut tabel korelasi product moment. Rata-rata nilai prestasi belajar sesudah kegiatan hafalan mencapai 81,92, masuk kategori baik. Aspani menekankan bahwa metode menghafal tidak hanya mempermudah pengingatan teks, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir, berimajinasi, dan menyimpan informasi dalam memori. Dengan demikian, retensi materi Al-Qur'an dan

²² Adly Azka Rifqi, "ANALISIS RETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KAMPAR," (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020),

²³ Aspani, "Implementasi Metode Menghafal Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTs Negeri 9 Hulu Sungai Tengah Aspani," *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial* 7, no. 1 (2020): 1–10.

Hadits mencakup aspek hafalan sekaligus pengembangan kognitif dan spiritual siswa.

Selain itu, retensi materi Al-Qur'an dan Hadits menurut Hidayati mencakup beberapa point penting terkait pembekajaran Al-Qur'an khususnya dalam konteks *Qiro'ah* dan Tahfidz yaitu²⁴:

a. Pembelajaran Al-Qur'an

Pengajaran Al-Qur'an mencakup *Qiro'ah* (membaca), Tahfidz (menghafal), serta pemahaman ayat-ayat Al-Qur'an. Proses ini menuntut metode yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

b. Teori Pembelajaran

Terdapat tiga teori pembelajaran yang dibahas, yaitu:

- 1) Behavioristik: Menekankan pada pembiasaan dan pengulangan dalam menghafal kitab suci Al-Qur'an. Metode ini lebih efektif bagi penghafal yang membutuhkan dukungan dan stimulus untuk mengingat
- 2) Kognitivistik: Menekankan pada proses mental dalam mengingat lafaz dan memahami makna ayat. Ini sangat sesuai untuk penghafal yang memiliki daya ingat yang kuat.
- 3) Konstruktivistik: Mengajak siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang ayat-ayat yang dihafal dan mengaitkannya dengan tujuan dan makna ayat tersebut. Ini penting untuk menjaga hafalan dan memperluas pengetahuan.

c. Pentingnya Pemahaman Makna

Menghafal Al-Qur'an tidak selalu tentang mengingat lafaz, akan tetapi juga memahami makna dan tujuan dari ayat-ayat tersebut. Ini membantu penghafal untuk lebih terhubung dengan isi Al-Qur'an dan menjaga hafalan mereka.

²⁴ Nurul Hidayati, "Teori Pembelajaran Al Qur'an," *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir* 4, no. 1 (2021): 29–40, <https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i1.635>.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan indikator utama yang mencerminkan pencapaian akademis dan perkembangan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran. Istilah ini mencakup keluaran dari proses belajar-mengajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dinilai sesuai dengan kurikulum lembaga. Hasil belajar terkait dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku seseorang akibat pembelajaran, sedangkan perubahan yang semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan tidak termasuk ke dalamnya.²⁵

Tujuan pendidikan senantiasa berpedoman pada tiga ranah yang melekat pada peserta didik: ranah kognitif (proses berpikir), ranah afektif (nilai dan sikap), serta ranah psikomotorik (keterampilan). Dalam pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengupayakan perkembangan ketiga aspek tersebut pada peserta didik. Namun, pada kenyataannya yang dikembangkan hanya aspek kognitif peserta didik dan mengabaikan dua aspek lainnya. Sehingga dapat kita lihat banyak peserta didik yang berperilaku tidak sopan melenceng dari batasan moral ataupun banyak peserta didik yang tidak dapat mengembangkan atau mengenali kemampuan keterampilan yang dimilikinya karena kurangnya perhatian dan evaluasi guru pada kedua aspek tersebut, berbeda dengan aspek kognitif yang lebih mudah dilihat dan dievaluasi perkembangannya. Karena itu, perlu dilakukan pengamatan perkembangan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan

²⁵ Erawati. D, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan," *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 5, no. 5 (2022): 1086–93, <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

psikomotorik suatu tanggung jawab guru agar tujuan pendidikan nasional tercapai.²⁶

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar Siswa

1) Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk mengaitkan peristiwa, mengevaluasi, dan mempertimbangkan informasi. Dengan kata lain, aspek kognitif mencerminkan tingkat kecerdasan yang dipengaruhi oleh motivasi dan minat individu, seperti ide-ide belajar. Secara umum, kognitif adalah kapabilitas mental—setiap kali kita berpikir, kita menggunakan kemampuan kognitif. Kemampuan ini penting untuk membantu manusia mengembangkan pola pikir yang rasional.²⁷

2) Aspek Afektif

Ranah afektif adalah komponen pembelajaran yang terintegrasi dengan ranah kognitif dan psikomotor, baik dalam pelaksanaan maupun evaluasi. Ranah ini menitikberatkan pada sikap dan nilai, di mana perubahan sikap baru muncul setelah penguasaan kognitif yang mendalam. Domain afektif dibagi menjadi lima tingkatan dalam hirarki internalisasi: menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisir nilai (*organizing*), dan menjadikan nilai tersebut sebagai karakter (*characterizing by value*).²⁸

Pertama, *receiving* menunjukkan kepekaan seseorang terhadap rangsangan atau stimulus dari luar; ini mencakup kesadaran untuk menerima stimulus, mengontrol, dan menyeleksi

²⁶ Yasmin Salsabila et al., “Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar,” *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.

²⁷ Yasmin Salsabila et al. ” *Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar*”, (footnote kedua, refrensi sama)

²⁸ Rizky Pratama Putra et al., “Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik),” *AL-KARIM: Jurnal Of Islamic And Education Research* 2, no. 1 (2024): 149–58.

gejala atau rangsangan yang datang dari luar. Kedua, *responding* menunjukkan partisipasi dan reaksi aktif seseorang terhadap stimulus dari luar. Ketiga, *valuing* berarti menilai, menghargai, atau memberikan nilai kepada sesuatu. Keempat, organisasi mengacu pada pengembangan nilai dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan nilai satu dengan nilai lainnya. Ini termasuk membangun sistem nilai sebagai pedoman hidup. Kelima, karakterisasi dengan nilai menunjukkan keseluruhan sistem nilai seseorang, yang berdampak pada pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ini mencakup kemampuan untuk memahami prinsip-prinsip yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan pola hidup yang konsisten dan dapat diprediksi.²⁹

3) Aspek Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah bagian dari pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah penguasaan tertentu. Menurut Simons (1956), hasil belajar ranah psikomotorik ditampilkan dalam bentuk keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan konsekuensi dari hasil belajar kognitif dan afektif, yang terlihat ketika siswa berperilaku atau bertindak sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektifnya.³⁰

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Meskipun ada banyak jenis faktor yang mempengaruhi belajar, ada dua kategori utama: faktor internal dan eksternal. Faktor internal terjadi di dalam siswa, sedangkan faktor eksternal terjadi di luar siswa.

²⁹ Putra et al., "*Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)*," (footnote kedua, referensi sama)

³⁰ Putra et al., "*Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)*," (footnote ketiga, referensi sama)

1) Faktor Internal.³¹

Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik dan meliputi komponen fisiologis—seperti pendengaran, penglihatan, kebugaran fisik, serta kondisi kesehatan—serta komponen psikologis, antara lain kesadaran, perhatian, dan minat. Aspek-aspek internal ini berperan penting dalam memengaruhi hasil belajar peserta didik.³² Faktor internal siswa terbagi menjadi dua komponen. Komponen pertama adalah aspek fisiologis yang mencakup kondisi jasmaniah, sedangkan komponen kedua adalah aspek psikologis yang berkaitan dengan kondisi rohaniah.

a) Aspek Fisiologis

Semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran dapat dipengaruhi oleh kondisi umum jasmani, yang menunjukkan tingkat kebugaran tubuh dan sendi-sendinya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk tetap sehat termasuk makan dan minum secara teratur, berolahraga, dan tidur cukup.

b) Aspek Psikologis

Faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar termasuk yang berikut: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, (2) sikap siswa, (3) bakat siswa, (4) minat siswa, dan (5) motivasi siswa. Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar mencakup semua aspek kesehatan mental seseorang.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah lingkungan mereka. Faktor eksternal ini terdiri dari dua

³¹ Halimah Tusaddiyah Siregar, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI,” *JITK: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 5, no. 259 (2021): 223–25, <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>.

³² Ayu Damayanti, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah,” *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): 99–108.

komponen: aspek sosial (teman, guru, dan keluarga) dan aspek nonsosial (kondisi gedung, lokasi kelas, dan fasilitas pendukung lainnya).³³

a) Lingkungan Sosial³⁴

1) Lingkungan Masyarakat Sosial.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh kondisi masyarakat. Apabila lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi dan memiliki sikap yang baik, ini secara otomatis akan mempengaruhi dan mendorong anak-anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya, jika lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari banyak anak-anak yang tidak baik dan tidak berpendidikan tinggi, ini juga akan mendorong anak-anak untuk belajar sepanjang malam.

2) Lingkungan Sosial Keluarga

Keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak serta keluarga. Orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan akademik anak. Pencapaian belajar anak dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk tinggi atau rendahnya pendidikan orang tua, besar atau kecilnya penghasilan orang tua, rendahnya pendidikan orang tua, besar atau kecilnya penghasilan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, dan tenang atau tidaknya suasana rumah.

3) Lingkungan Sosial Sekolah

Metode pembelajaran, kurikulum, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu, standar pelajaran, dan relasi guru-

³³ Damayanti, "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah*," (footnote kedua, referensi sama)

³⁴ Siregar, "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI*," (footnote kedua, referensi sama)

siswa adalah beberapa faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini.

b) Lingkungan Nonsosial³⁵

Faktor-faktor lingkungan nonsosial termasuk gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat pendidikan, kondisi cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Gedung sekolah yang tidak mendukung dan kondisi rumah yang berantakan akan menyebabkan kegiatan belajar siswa menjadi tidak efektif.

d. Kaitan Indikator Hasil Belajar dengan Indikator Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Indikator hasil belajar dan indikator retensi materi Al-Qur'an dan Hadits memiliki keterkaitan yang erat karena keduanya sama-sama digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran. Hasil belajar lebih menekankan pada pencapaian kompetensi peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, sedangkan retensi menekankan pada keberlangsungan daya ingat, pemahaman, serta keterampilan peserta didik dalam jangka waktu tertentu.

Pada ranah kognitif, indikator hasil belajar berupa kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits berhubungan dengan indikator retensi berupa *recall*, *recognition*, dan *reintegrative*. Dengan demikian, keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik akan memperkuat daya simpan memori serta pemahaman mereka terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits.

Pada ranah afektif, indikator hasil belajar berupa sikap menerima, menghargai, dan menginternalisasi nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadits memiliki kaitan dengan indikator retensi berupa konsistensi sikap. Artinya, sikap positif yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran akan lebih mudah bertahan dan terwujud dalam perilaku sehari-hari.

³⁵ Siregar. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI." (footnote ketiga, referensi sama)

Pada ranah psikomotorik, indikator hasil belajar berupa keterampilan membaca tartil, menerapkan tajwid, serta menghafal ayat dan hadits berkaitan dengan retensi hafalan maupun praktik. Semakin baik keterampilan yang ditunjukkan siswa pada saat pembelajaran, semakin besar pula kemungkinan keterampilan tersebut bertahan dalam jangka panjang.

Keterkaitan indikator hasil belajar dan retensi dapat diringkas dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Keterkaitan Indikator Hasil Belajar Dan Retensi

Ranah	Indikator hasil Belajar	Indikator Retensi	Kaitan
Kognitif	Mengingat, memahami, dan menerapkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits	• <i>Recall</i> (mengingat kembali) • <i>Recognition</i> (mengenal kembali) • <i>Reintegrative</i> (menghubungkan konsep)	Sama-sama mengukur kemampuan berpikir; hasil belajar menilai capaian sesaat, retensi mengukur keberlangsungan daya simpan dan penerapan pengetahuan.
Afektif	Menunjukkan sikap menerima, menghargai, dan menginternalisasi nilai Al-Qur'an dan Hadits	Konsistensi sikap dalam jangka panjang terhadap nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadits	Hasil belajar menilai sikap pada saat pembelajaran, sedangkan retensi memastikan sikap tersebut bertahan dan menjadi karakter.
Psikomotorik	Keterampilan membaca tartil, tajwid, menghafal, dan praktik keagamaan	Retensi hafalan ayat/hadits serta konsistensi keterampilan praktik	Hasil belajar mengukur keterampilan langsung, sedangkan retensi memastikan keterampilan tetap bertahan setelah jangka waktu tertentu.

4. Pengaruh Media *Kahoot!* Terhadap Retensi Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari Malang

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 6 Singosari, Malang, memiliki dampak yang signifikan terhadap retensi siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini berfokus pada bagaimana platform *Kahoot!* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman mereka tentang materi, dan tingkat keseluruhan hasil belajar mereka.

a. Pengaruh *Kahoot!* terhadap Retensi Belajar

Kahoot! dikenal sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan retensi informasi siswa. *Kahoot!* mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dengan format kuis yang menarik dan kompetitif. Studi menunjukkan bahwa *Kahoot!* meningkatkan semangat siswa dan membantu mereka mengingat dan menerapkan ide-ide yang telah mereka pelajari dalam jangka panjang.

Kahoot! telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan retensi informasi siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan gamifikasi. Penggunaan platform ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, yang merupakan faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman dan ingatan mereka terhadap materi pelajaran. Pengaruh media *Kahoot!* terhadap retensi belajar juga memiliki beberapa dampak, yaitu:

1) Peningkatan Retensi Melalui Keterlibatan

Kahoot! memanfaatkan format kuis yang kompetitif untuk menarik perhatian siswa, sehingga mereka memiliki keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan yang tinggi selama sesi *Kahoot!* berkontribusi pada peningkatan daya ingat siswa terhadap informasi yang telah dipelajari.³⁶

Dengan memberikan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, *Kahoot!* memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka, yang pada gilirannya mendukung retensi jangka panjang.

³⁶ Aldwyn Emilio et al., "Tinjauan Pengaruh Platform *Kahoot!* Terhadap Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3380–86.

2) Elemen Gamifikasi dan Motivasi

Elemen gamifikasi yang terdapat dalam *Kahoot!*, seperti sistem poin dan papan peringkat, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa memiliki kompetensi yang sehat, yang menghasilkan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Ini membuat siswa lebih fokus dan berusaha keras untuk memahami pelajaran.³⁷

3) Faktor Desain Kuis

Desain kuis juga memainkan peran penting dalam efektivitas *Kahoot!* Kuis yang dirancang dengan baik, dengan pertanyaan yang bervariasi dan tingkat kesulitan yang sesuai, dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperkuat retensi informasi. Untuk memastikan hasil pembelajaran yang optimal, pendidik harus mempertimbangkan aspek-aspek ini saat membuat kuis di *Kahoot!*.³⁸

Secara keseluruhan, *Kahoot!* memanfaatkan pendekatan pembelajaran interaktif yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan dorongan siswa.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan ketika *Kahoot!* digunakan di kelas. Misalnya, dalam penelitian di MAN 1 Padang Pariaman, siswa yang menggunakan *Kahoot!* mencapai rata-rata 75.44%, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya mencapai 67.89%.³⁹

³⁷ Muhajir et al., "Pengaruh Media Berbasis Aplikasi *Kahoot!* Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik." (footnote kedua, referensi sama)

³⁸ Emilio et al., "Tinjauan Pengaruh Platform *Kahoot!* Terhadap Pembelajaran Interaktif." (footnote kedua, referensi sama)

³⁹ Adria Nelisa Putri et al., "Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman," *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 02, no. 01 (2025): 264, <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429>.

Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot! dapat membantu prestasi akademik siswa.

c. Implementasi dan Tantangan

Implementasi *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari dilakukan melalui perencanaan yang matang, termasuk pemilihan materi dan desain kuis yang menarik. Proses pembelajaran dibagi/dipisah menjadi tiga tahapan: pendahuluan, inti, dan penutup. Meskipun banyak siswa menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi, terdapat beberapa tantangan seperti kesiapan teknologi dan keterlambatan siswa dalam bergabung ke sesi pembelajaran.⁴⁰

Secara keseluruhan, di kelas VII PAI di SMP Negeri 6 Singosari, penggunaan media *Kahoot!* terbukti efektif dalam meningkatkan retensi informasi dan hasil belajar siswa. *Kahoot!* memiliki pendekatan interaktif dan menyenangkan yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga secara signifikan mendukung prestasi akademik siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui faktor lain yang dapat mempengaruhi seberapa efektif Kahoot! digunakan dalam pendidikan.

5. Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran *Kahoot!* Terhadap Retensi dan Hasil Belajar Siswa

a. Pengaruh Terhadap Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits.

Penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki pengaruh positif terhadap retensi materi. Berikut adalah beberapa poin yang menjelaskan pengaruh tersebut:⁴¹

- 1) Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa: Aplikasi Kahoot! menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan

⁴⁰ Izza Mafatih, "Penggunaan Media Interaktif *Kahoot!* Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6 (2021): 138–47.

⁴¹ I Safitri, "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, no. 01 (2024): 1–8,

menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam kelas. Kuis dan permainan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang membuat materi lebih mudah diingat.

- 2) Evaluasi yang Transparan: *Kahoot!* memungkinkan evaluasi hasil belajar secara langsung dan transparan. Siswa dapat melihat hasil kuis mereka segera, yang membantu mereka memahami area mana yang perlu diperbaiki. Ini berkontribusi pada peningkatan retensi karena siswa dapat segera mengulangi materi yang belum dikuasai.
- 3) Variasi dalam Pembelajaran: Penggunaan berbagai fitur dalam *Kahoot!*, seperti kuis, survei, dan diskusi, memberikan variasi dalam metode pengajaran. Variasi ini dapat membantu menjaga minat siswa dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan.
- 4) Pengulangan dan Reinforcement: Dengan adanya kuis yang sering dilakukan, siswa mendapatkan kesempatan untuk mengulang materi secara berkala. Pengulangan ini merupakan kunci dalam meningkatkan retensi informasi.
- 5) Analisis Hasil Pembelajaran: Hasil kuis yang otomatis memberikan analisis yang dapat diunduh, memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan merencanakan pengajaran selanjutnya. Ini membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits.

Secara keseluruhan, penerapan *Kahoot!* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan retensi materi yang diajarkan. Sehingga pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap retensi memiliki hipotesis sebagai berikut:

- 1) H1: Siswa yang menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan aplikasi tersebut.
- 2) H2: Siswa yang mengikuti kuis menggunakan *Kahoot!* memiliki hasil evaluasi yang lebih baik dalam retensi materi Al-Qur'an dan Hadits dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional.
- 3) Pengulangan materi kuis *Kahoot!* meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi yang telah dipelajari dalam mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits

b. Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Penggunaan aplikasi Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Studi Aeni menunjukkan bahwa *Kahoot* saat mengajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas X SMK NU 1 Slawi-Tegal meningkatkan semangat siswa. Di kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot*, motivasi belajar siswa rata-rata 96, yang dianggap "baik", sementara di kelas kontrol yang tidak menggunakan *Kahoot*, motivasi belajar rata-rata hanya 86, yang dianggap "cukup". Analisis uji hipotesis juga menunjukkan bahwa Kahoot membuat siswa lebih termotivasi; nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel, menunjukkan bahwa ada perbedaan besar antara kedua kelas.⁴²

Secara keseluruhan, aplikasi Kahoot! tidak hanya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, hipotesis

⁴² Komiatul Aeni, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* Dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadist Kelas X Di SMK NU 1 Slawi - Tegal," ijarah"(Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020), https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/15606/1/SKRIPSI_1603016200_KOIMATUL_AENI.pdf

tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot! terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) H1: Siswa yang menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan aplikasi tersebut.
- 2) H2: Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot!* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional.
- 3) H3: Penerapan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mereka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen (*quasi-experiment*) dengan desain *Post-test-Only Control Group Design*. Penelitian ini dirancang untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media *Kahoot!* terhadap retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta prestasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Dalam kuasi-eksperimen, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini menggunakan *Post-test-Only Control Group Design*, di mana kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media *Kahoot!*, sebaliknya, kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan apa pun. Pengukuran hanya dilakukan setelah perlakuan diberikan melalui *post-test*.⁴³

Pemilihan subjek penelitian tidak dilakukan secara acak (*random assignment*), tetapi menggunakan kelas yang sudah terbentuk di sekolah, sehingga penelitian ini termasuk dalam jenis kuasi-eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple sampling* untuk menentukan kelas yang akan digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol setelah dilakukan penyepadanan. Berdasarkan hasil pemilihan kelas, diperoleh kelas VII A yang berjumlah 32 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VII B yang berjumlah 31 siswa sebagai kelompok kontrol.

Dalam desain ini, perbedaan peningkatan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diukur melalui *post-test*. Pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap hasil

⁴³ M. Farhan Arib et al., "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5497–5511, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>.

belajar siswa dihitung menggunakan uji statistik (uji-t). Meskipun desain ini tidak menggunakan *pre-test*, penelitian ini tetap dapat mengukur pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai *post-test*.

Desain *Post-test-Only Control Group Design* dipilih karena sesuai dengan kondisi kelas yang sudah terbentuk, sehingga tidak memungkinkan dilakukan *random assignment* individual. Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk menguji hubungan antara variabel dengan mempertimbangkan keterbatasan dalam mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian.

Adapun skema *Post-test-Only Control Group Design* ditunjukkan pada tabel dibawah sebagai berikut:⁴⁴

Table 3. 1 Skema *Post-test-Only Control Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Pascates
R(E)	X	Y ₁
R(K)	-	Y ₂

Keterangan:

R(E) : Kelas eksperimen yang dipilih

R(K) : Kelas kontrol yang dipilih

X : Pengaruh penggunaan media *Kahoot!*

- : Tanpa perlakuan atau menggunakan pembelajaran konvensional

Y : Hasil *Post-test* retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa

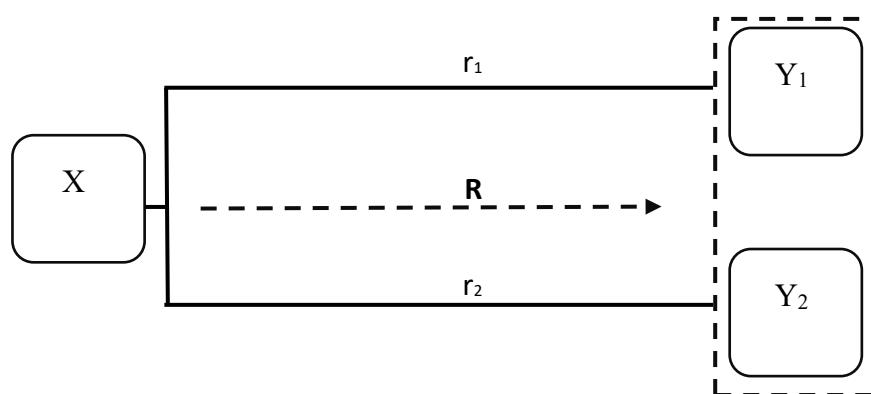
B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap tiga variabel yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Sebagai kepentingan analisis nama setiap variabel diubah dengan suatu simbol. Untuk variabel dependen (variabel terikat) yaitu retensi materi Al-Qur'an dan Hadits siswa yang ditandai dengan simbol Y₁ dan hasil belajar siswa yang ditandai dengan Y₂. Sedangkan variabel

⁴⁴ Y W SIAHAAN, "... Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sma ..." 8, no. 2013 (2024): 63–70, <http://repository.unj.ac.id/46221/1/COVER.pdf>.

independent (variabel bebas) yaitu aplikasi *Kahoot!* yang ditandai dengan simbol X.

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan cara mencari koefisien hubungan antara variabel Y_1 terhadap X, Y_2 terhadap X dan Y_1 dan Y_2 terhadap variabel X. adapun paradigma penelitian dapat dilihat pada gambar berikut yang merupakan paradigma ganda dengan dua variabel dependen.



Gambar 1. 1 Paradigma ganda dengan dua variabel dependen
Sumber: Aditya Nugroho, 2013

Untuk meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa, desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi-eksperimen, atau *quasi-eksperimen* dengan desain *Post-test Only Control Group Design*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak; sebaliknya, mereka dibandingkan. Kelas eksperimen menerima perawatan, sebaliknya, kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun.⁴⁵

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel bebas (Y) adalah penggunaan *Kahoot!*, sedangkan variabel terikat (X) meliputi retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, Cetakan Ke-6, 2024

D. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, populasi adalah keseluruhan siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari Malang tahun ajaran 2024/2025. Jumlah populasi ini kurang lebih sebanyak 63 orang terbagi dalam dua kelas. Mengingat tujuan penelitian adalah untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot!* untuk meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa, teknik *simple sampling* digunakan untuk memilih kedua kelas ini.

Di mana setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Metode ini dipilih untuk menghindari bias seleksi dan memastikan bahwa sampel yang digunakan benar-benar mewakili populasi secara objektif. Dasar pemilihan sampel menggunakan *simple sampling* adalah sebagai berikut:

1. Kesempatan yang Sama

Setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk masuk ke dalam sampel, sehingga hasil penelitian lebih valid dan dapat digeneralisasikan.

2. Pengacakan yang Objektif

Pemilihan sampel dilakukan secara acak, misalnya melalui undian, tabel angka acak, pemilihan kelas langsung atau aplikasi pengacak digital, sehingga tidak ada subjektivitas dalam pemilihan.

3. Mengurangi Bias Seleksi

Dengan pengacakan penuh, tidak ada faktor tertentu yang memengaruhi pemilihan individu, sehingga perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol benar-benar berasal dari perlakuan yang diberikan.

4. Keterwakilan Populasi

Teknik ini memastikan bahwa sampel mencerminkan populasi target secara umum, sehingga hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

Dengan menggunakan *Simple Sampling*, penelitian ini dapat memperoleh data yang lebih valid dan akurat terkait efektivitas media pembelajaran terhadap retensi dan hasil belajar siswa dalam materi Al-Qur'an dan Hadits. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini.

Table 3. 2 Populasi Siswa

Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
VII A	32	Kelas Eksperimen
VII B	31	Kelas Kontrol
Total	63 Siswa	

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan judul penelitian " Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Serta Hasil Belajar Siswa di Smp Negeri 6 Singosari Malang," teknik pengumpulan data dapat mencakup beberapa hal berikut:

a. Tes

Untuk mengukur retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan tes berupa *post-test*. *Post-test* ini bertujuan untuk melihat peningkatan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Kahoot!*, dengan perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Soal *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini tercantum dalam lampiran, yang berisi butir-butir pertanyaan yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan retensi siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Dokumentasi

Mengumpulkan data dari dokumen-dokumen terkait, seperti catatan hasil belajar siswa, rencana pembelajaran, atau laporan kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Kahoot!*

c. Langkah-langkah yang ditempuh

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan desain *Post-test-Only Control Group Design*, yang dilaksanakan melalui beberapa tahap secara sistematis.

Pertama, peneliti menentukan dua kelompok yang akan digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelompok ini dapat dilakukan melalui teknik *simple sampling* pada kelas yang telah

disepadankan, seperti pada kelas VII A dan VII B di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media *Kahoot!* sesuai dengan jadwal dan rencana pembelajaran yang telah disusun. Sementara itu, kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media *Kahoot!*. Perlakuan ini diberikan sesuai dengan materi Al-Qur'an dan Hadits yang telah direncanakan dalam kurikulum.

Setelah seluruh perlakuan diberikan, kedua kelompok kemudian diberikan *Post-test* secara bersamaan menggunakan instrumen yang sama. *Post-test* ini bertujuan untuk mengukur retensi belajar siswa pada materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa setelah perlakuan. Tes ini disusun dalam bentuk objektif atau angket yang telah divalidasi untuk memastikan keandalan data yang dikumpulkan.

Setelah pengumpulan data *Post-test* selesai, peneliti kemudian menghimpun seluruh nilai dari masing-masing kelompok. Data hasil *Post-test* ini kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji statistik, seperti uji-t, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Dengan demikian, teknik pengumpulan data dalam desain penelitian ini menitikberatkan pada pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen, pemberian *Post-test* secara serentak kepada kedua kelompok, serta pengumpulan data hasil *Post-test* untuk keperluan analisis statistik. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik desain penelitian *Post-test-Only Control Group Design*, yang hanya mengukur retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

d. Kualifikasi dan jumlah petugas.

Kualifikasi dan jumlah petugas yang terlibat dalam pelaksanaan *Post-test* terdiri dari satu orang peneliti yang bertugas mengamati proses penelitian. Selain itu, guru mata pelajaran akan berperan sebagai

fasilitator yang memberikan perlakuan menggunakan media *Kahoot!* kepada siswa selama sesi *Post-test*, baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

e. Jadwal dan Waktu Pengumpulan Data

Pengumpulann data dilaksanakan ketika sudah memenuhi persyaratan untuk melakukan penelitian. Persyaratan yang harus dilengkapi mencakup dengan surat izin penelitian, pembuatan soal *quiz* penelitian dan persetujuan antara lembaga dengan peneliti agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengal baik dan lancar.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur variabel yang diteliti.⁴⁶ Dalam konteks ini, instrumen penelitian dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu:

a. Instrumen Perlakuan

Penggunaan *Kahoot!* sebagai instrumen perlakuan dalam penelitian kuantitatif melibatkan pembuatan kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mengukur efektivitas pembelajaran. Instrumen ini dapat digunakan untuk memberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis game kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Berikut adalah langkah-langkah detail menggunakan *Kahoot!*:

1. Cara mengakses *Kahoot!*

Kahoot! dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui alat berbagi layar seperti *Skype*, atau *Google*

⁴⁶ Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Hangout. Desain permainannya dibentuk sedemikian rupa sehingga para pemain diharuskan untuk sering melihat perangkatnya yang dapat berupa ponsel atau laptop.

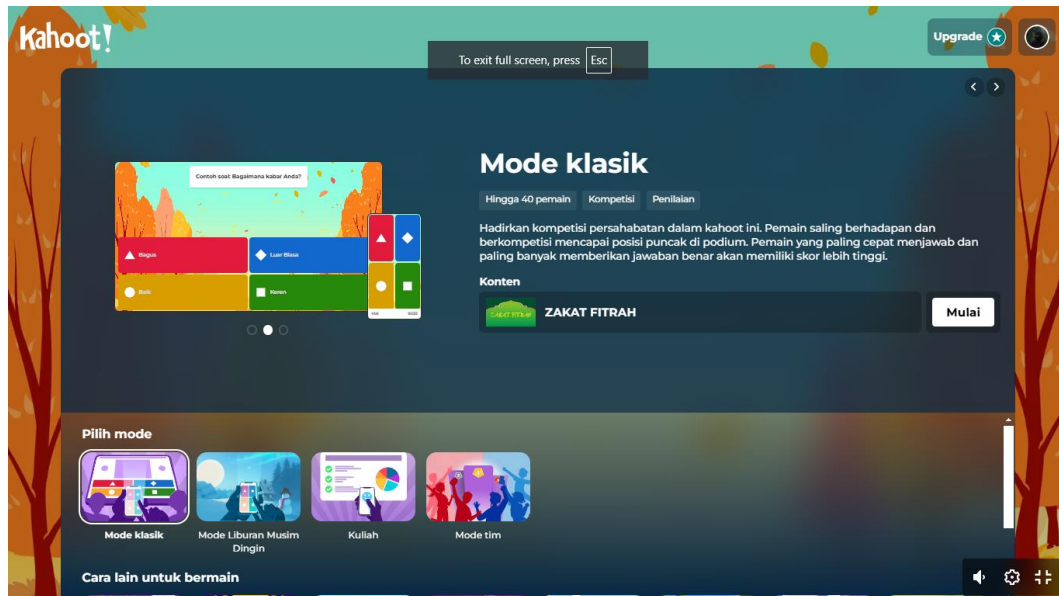
Cara bermainnya sederhana. Semua pemain terhubung menggunakan PIN yang dihasilkan yang ditampilkan pada layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan yang diberikan, maka akan muncul poin yang nantinya akan ada leaderboard siapa yang meraih nilai tertinggi atau yang dapat menjawab lebih banyak pertanyaan.⁴⁷

Cara mengakses *Kahoot!* Untuk detailnya akan dijelaskan pada penjelasan sebagai berikut:

- a) Untuk Guru dan Siswa Memulai *Kahoot!*
 - 1) Pertama, guru membuka *website Kahoot!* di alamat <https://Kahoot.com/> lalu masuk dengan akun yang sudah dimiliki. Jika sudah, pencet tombol “Pustaka” untuk memilih soal kuis yang ingin ditampilkan dan pencet soal yang akan di mainkan.
 - 2) Setelah memilih soal yang ingin digunakan sebagai kuis, terdapat tiga pilihan, yaitu: 1) Selenggarakan Live (Secara Langsung), 2) Tugaskan (penugasan terhadap siswa, dan 3) Bermain Solo (bermain sendiri). Pilihlah sesuai dengan apa yang anda inginkan.
 - 3) Pada tahap ketiga, peneliti menggunakan pilihan “Selenggarakan Live” untuk memulai kuis dalam pembelajaran sesuai materi yang akan diajarkan.
 - 4) Selanjutnya, akan diarahkan kedalam tampilan pra-kuis dengan berbagai pilihan mode. Terdapat empat pilihan

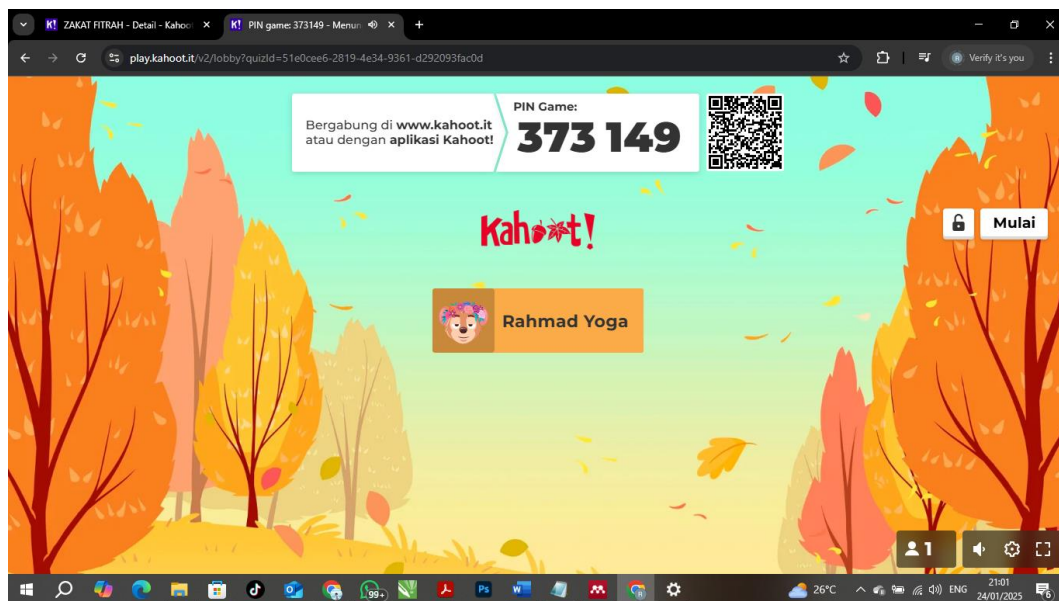
⁴⁷ Lin Sururoh, “*Kahoot!* sebagai inovasi pembelajaran dan evaluasi siswa (Studi Literatur),” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2020, 293–306.

mode bermain antara lain mode klasik, mode liburan musim dingin, kuliah dan mode tim. Pilihlah sesuai dengan keinginan untuk memulai kuis tersebut. Sebagai contoh, pilihlah mode klasik untuk memulai kuis dan tekan mulai di damping kanan atas.



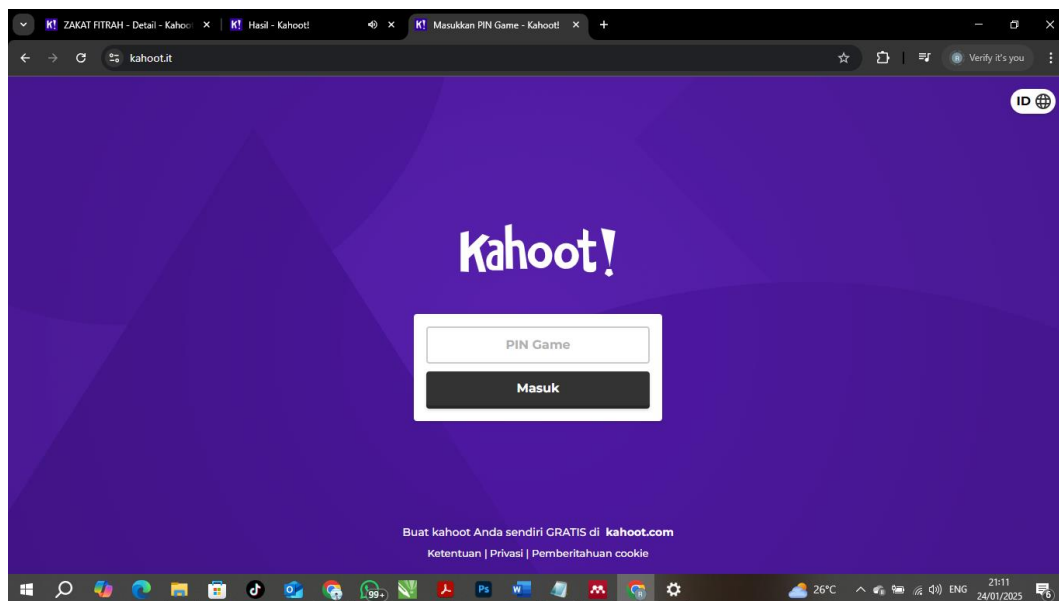
Gambar 1. 2 Tampilan Kahoot Mode Klasik

- 5) Selanjutnya, akan diarahkan kedalam tampilan layar tunggu dengan animasi kartun dan diiringi musik yang sudah disediakan oleh *Kahoot!* sendiri. Pada tahap ini guru memberikan kode yang tertera pada layar monitor utama dengan bantuan proyektor yang ditujukan kepada siswa agar siswa dapat memasuki tahap ini. Pada tahap ini, guru dapat mengunci halaman kuis agar tidak ada orang asing yang bermain didalam kuis ini dan setelah itu klik “Mulai”.



Gambar 1. 3Tampilan Halaman Tunggu dengan Kode Pemain

- 6) Untuk memulai kuis, arahkan siswa untuk mengunjungi laman <https://Kahoot.it/> dan instruksikan kode/pin kuis kepada siswa agar siswa dapat memasukkan kode tersebut. Setelah siswa memasukkan kode tersebut, siswa akan mengisi nama masing-masing dan siswa diharapkan untuk menunggu tema-teman yang lainnya selesai memasukkan kode tersebut dan kuis dapat dimulai.



Gambar 1. 4 Tampilan Layar Kode Kahoot Siswa

- 7) Selanjutnya, permainan dimulai dengan animasi yang tersedia. Tampilan kuis dilayar utama sebagai berikut:



Gambar 1. 5 Tampilan Layar Kuis Kahoot

- 8) Siswa dapat memilih kolom jawaban yang mewakili jawaban dari pertanyaan yang sudah disediakan. Nilai tinggi secara otomatis diraih siswa yang menjawab dengan benar dan paling cepat. Dengan demikian akan

ada kompetisi antar peserta. Suasana akan terasa dinamis dan menyenangkan. Tampilan layar siswa didalam memilih jawaban pertanyaan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 6 Tampilan Layar Siswa dalam Mengikuti Kuis

- 9) Setelah kuis selesai, tampilan berikutnya adalah podium skor hasil kuis dengan menampilkan podium Juara 1, 2 dan 3.



Gambar 1. 7 Podium 1, 2 dan 3 Hasil Kuis

10) Hasil keseluruhan siswa dapat diakses pada halaman layar khusus guru dan dapat dibagikan kepada siswa guna memberikan hasil perolehan kuis tersebut. Guru juga dapat menggunakan hasil kuis tersebut sebagai evaluasi retensi siswa dan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan *Kahoot!*, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak merasa monoton dalam mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. Namun, dalam bermain *Kahoot!* memerlukan koneksi internet dan perangkat elektronik yang menjadi syarat utama dalam permainan, Karena kuis atau pertanyaan yang tersedia dan dibuat menggunakan *Kahoot!* hanya bisa dimainkan secara online. Permainan kuis melalui *Kahoot!* ini tidak hanya bisa dijalankan melalui komputer, namun bisa juga dengan menggunakan smartphone, dengan syarat yang sama, yakni terhubung dengan internet atau online.

2. Penyusunan Soal *Post-test*

- a) Peneliti menyusun 20 soal pilihan ganda berbasis materi Al-Qur'an dan Hadits kelas VII.
- b) Soal diadaptasi dari modul ajar PAI SMP Negeri 6 Singosari Malang, memastikan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku
- c) Soal divalidasi untuk memastikan tingkat validitas dan reliabilitasnya sebagai alat ukur penelitian

3. Pelaksanaan Kuis *Kahoot!* dalam Pembelajaran

- a) Siswa dalam kelompok eksperimen mengakses *Kahoot!* melalui perangkat masing-masing atau layar proyektor kelas
- b) Kuis dijalankan dengan sistem batas waktu, sehingga siswa harus berfikir cepat dan memahami secara efektif

- c) Skor dan ranking ditampilkan secara langsung, memungkinkan siswa untuk melihat hasil mereka dan mengevaluasi pemahaman secara *Real Time*

4. Evaluasi Retensi dan Hasil Belajar

- a) Setelah sesi *Kahoot!* selesai, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *post-test* untuk mengukur retensi dan hasil belajar
- b) Hasil *post-test* dibandingkan untuk menilai pengaruh penggunaan media *Kahoot!* terhadap peningkatan pemahaman siswa.

b. Instrumen Pengukuran

Untuk mengukur retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa dalam penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an Dan Hadits Serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang," instrumen pengukuran dapat dirancang sebagai berikut:

1. Instrumen Pengukuran Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

a) Soal *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Untuk mengukur retensi materi Al-Qur'an dan Hadits, penelitian ini menggunakan instrumen *post-test*, yang diberikan setelah kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot!*. *Post-test* ini berupa soal yang mengacu pada materi Al-Qur'an dan Hadits kelas VII, disusun oleh peneliti berdasarkan modul ajar guru PAI SMP Negeri 6 Singosari, Kota Malang.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D) yang telah dibagi berdasarkan indikator *Recall*, *Recognition* dan *Reintegration*. Sebelum digunakan, soal-soal ini telah melalui proses validasi untuk memastikan tingkat validitas dan reliabilitasnya sebagai

instrumen penelitian. Instrumen tes dalam penelitian ini divalidasi melalui penilaian ahli terhadap kejelasan, kesesuaian, dan tingkat kesulitan soal. Setiap butir soal telah dikaji berdasarkan indikator *Recall*, *Recognition*, dan *Reintegration* untuk memastikan validitasnya. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli, instrumen disahkan dan digunakan dalam penelitian. *Post-test* ini diberikan secara bersamaan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap retensi materi Al-Qur'an dan Hadits.

Dengan demikian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengikuti desain *Post-test-Only Control Group Design*, yaitu hanya melakukan pengukuran setelah perlakuan diberikan, tanpa adanya pengukuran awal (*pretest*).

Adapaun bentuk soal yang digunakan dalam tahap *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 3. 3 Soal *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Aspek	No.	Bentuk Soal
<i>Recall</i>	1	Perhatikan potongan ayat berikut: أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُوِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ Makna ayat tersebut menunjukkan bahwa seorang Muslim harus? A. Taat hanya kepada Allah SWT dan Rasul B. Taat kepada pemimpin selama mereka taat kepada Allah SWT dan Rasul C. Mendahulukan pendapat pribadi dalam beragama D. Menghindari interaksi dengan pemimpin duniawi
	2	Salah satu fungsi utama Al-Qur'an menurut Q.S. an-Nahl/16:64 adalah? A. Sebagai bahan bacaan harian B. Sebagai pelengkap kitab-kitab sebelumnya C. Sebagai penunjuk dan penjelas bagi manusia D. Sebagai pengganti hadits dalam kehidupan
	3	Menurut Q.S. al-Anbiya/21:30, pada awalnya langit dan bumi adalah satu kesatuan yang kemudian ... A. Dijadikan tempat tinggal makhluk B. Dipisahkan oleh malaikat C. Dipisahkan oleh Allah sebagai tanda kekuasaan-Nya

		D. Dicampur menjadi satu kembali
	4	Q.S. al-A'raf/7:54 menjelaskan bahwa Allah menciptakan siang dan malam sebagai ... A. Hiburan bagi manusia B. Sarana untuk ibadah manusia C. Tanda kekuasaan dan keteraturan ciptaan-Nya D. Bukti dari perubahan musim
	5	Mengapa Al-Qur'an dan Hadis dijadikan pedoman hidup bagi umat Islam? A. Karena merupakan warisan dari para sahabat B. Karena menjadi acuan untuk memperkaya wawasan budaya C. Karena mengatur seluruh aspek kehidupan umat Islam D. Karena hanya dibaca saat acara keagamaan
	6	Contoh penerapan Q.S. an-Nisa/4:59 dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. Menolak nasihat guru jika tidak disukai B. Mentaati aturan sekolah dan nasihat guru C. Selalu menuruti semua keinginan teman D. Hanya taat kepada orang tua di rumah
	7	Menurut Q.S. an-Nisa/4:59, siapa saja yang wajib kita taati? A. Pemimpin politik dan tokoh masyarakat B. Rasul, ulama, dan teman sebaya C. Allah, Rasul, dan Ulil Amri D. Orang kaya dan cendekiawan
<i>Recognition</i>	8	Dalam sebuah hadits, Rasulullah ﷺ menyebutkan bahwa malam dan siang datang silih berganti. Hal ini menunjukkan bahwa ... A. Manusia wajib begadang di malam hari B. Alam semesta berjalan tanpa aturan C. Allah menciptakan alam semesta dengan keteraturan D. Waktu malam lebih utama dari waktu siang
	9	Menurut Q.S. an-Nahl/16:64, Al-Qur'an diturunkan agar manusia dapat ... A. Berselisih dengan umat lain B. Membedakan antara mukmin dan kafir C. Menjadikan kehidupan lebih mewah D. Memahami perbedaan dan menjadi petunjuk
	10	Berikut ini merupakan contoh keteraturan alam yang menjadi tanda kekuasaan Allah SWT, kecuali ... A. Pergantian siang dan malam B. Terbit dan tenggelamnya matahari C. Bulan berubah warna menjadi biru D. Musim hujan dan kemarau yang berganti
	11	Isi hadits Nabi Muhammad SAW dibawah tentang keteraturan alam menunjukkan bahwa ...

		إِنَّ اللَّهَ خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بِالْحَقِّ وَمَا خَلَقَ فِي (رواه البخاري ومسلم) السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بَاطِلًا "Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan tujuan yang benar dan tidak ada yang Dia ciptakan di langit dan bumi itu sia-sia." (HR. Al-Bukhari dan Muslim) A. Semua fenomena alam terjadi tanpa tujuan B. Alam berjalan sesuai kehendak manusia C. Alam tunduk pada hukum Allah SWT D D. Nabi adalah penguasa alam semesta
	12	Makna yang terkandung dalam hadits tentang penciptaan dan keteraturan alam adalah ... A. Manusia boleh merusak alam selama tidak berlebihan B. Alam harus dijaga karena merupakan amanah dari Allah C. Alam tidak perlu dipelajari karena sudah sempurna D. Segala sesuatu akan rusak karena
	13	Sikap yang menunjukkan rasa syukur atas keteraturan alam adalah ... A. Menebang pohon di hutan secara bebas B. Membuang sampah ke sungai agar cepat hanyut C. Merawat tanaman dan hemat menggunakan air D. Menyalakan lampu di siang hari
	14	Salah satu fungsi Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. Menjadi bahan hafalan semata B. Sebagai petunjuk dan pembeda antara yang benar dan salah C. Hanya digunakan dalam kegiatan keagamaan D. Untuk menilai amal orang lain
Reintegrative	15	Penjelasan tentang proses pemisahan langit dan bumi dalam Q.S. al-Anbiya/21:30 sejalan dengan teori ... A. Teori Evolusi B. Teori Big Bang C. Teori Atom Dalton D. Teori Relativitas
	16	Apa bukti dalam Q.S. al-A'raf/7:54 bahwa Allah menciptakan alam dengan keteraturan? A. Adanya hukum rimba di alam B. Semua makhluk hidup bersifat kekal C. Allah menciptakan langit dan bumi dalam enam masa D. Manusia bisa menciptakan bumi sendiri
	17	Kesamaan isi kandungan Q.S. al-Anbiya/21:30 dan Q.S. al-A'raf/7:54 adalah ... A. Menjelaskan kewajiban beriman kepada para nabi B. Menguraikan sejarah umat terdahulu C. Menunjukkan kebesaran Allah dalam penciptaan alam D. Menjelaskan hukum halal dan haram

	18	Apa peran utama Rasulullah SAW terhadap Al-Qur'an menurut Q.S. an-Nahl/16:64? A. Membacanya untuk kaum kafir B. Menjelaskan kandungannya kepada umat manusia C. Menyimpannya sebagai kitab sejarah D. Menuliskannya di atas batu
	19	Teori Big Bang yang menyatakan bahwa alam semesta berasal dari satu kesatuan kemudian meledak sesuai dengan Q.S. al-Anbiya/21:30 karena ... A. Alam semesta berasal dari kegelapan B. Langit dan bumi dulunya menyatu lalu dipisahkan C. Alam semesta tidak berubah bentuk D. Matahari lebih dulu ada daripada bumi
	20	Hikmah memahami bahwa alam semesta diciptakan secara teratur oleh Allah SWT adalah ... A. Menjadikan manusia sombong atas ilmu pengetahuannya B. Membuat manusia bebas bertindak di alam C. Menumbuhkan rasa takjub dan syukur kepada Allah D. membenarkan semua teori sains tanpa ragu

b) Petunjuk cepat skoring dan laporan hasil

Skor setiap butir diberi nilai 1 dan total maksimum tes adalah 20; persentase total dihitung dengan membagi skor peserta dengan 20 lalu dikali 100%. Kategori nilai ditetapkan sebagai berikut: 93–100 memperoleh A, 84–92 memperoleh B, 75–83 memperoleh C, dan nilai di bawah 75 termasuk D. Analisis dilakukan per indikator, indikator Recall meliputi butir 1 sampai 7, indikator Recognition meliputi butir 8 sampai 14, dan indikator Reintegrative meliputi butir 15 sampai 20. Skor masing-masing indikator adalah jumlah jawaban benar pada butir yang termasuk indikator tersebut; persentase indikator dihitung dengan membagi skor indikator dengan jumlah butir indikator lalu dikali 100%.

Ringkasan hasil yang disajikan untuk guru memuat total skor (format $x/20$), persentase total, kategori huruf berdasarkan persentase, persentase Recall, persentase Recognition, persentase Reintegrative, dan rekomendasi

pengajaran singkat. Rekomendasi pengajaran harus spesifik dan tindakan-berorientasi, misalnya menyarankan remedial pada indikator dengan persentase lemah, penguatan konsep pada indikator menengah, atau latihan aplikasi untuk indikator yang menuntut integrasi.

c) Kuis *Kahoot!*

- 1) Deskripsi: Instrumen ini berupa kuis *post-test* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an dan Hadits kelas VII yang telah diajarkan pada saat perlakuan. Kuis ini disusun menggunakan aplikasi *Kahoot!* agar menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tes.
- 2) Format: Soal dalam kuis *Kahoot!* pilihan ganda
- 3) Tujuan: Kuis *Kahoot!* ini digunakan untuk mengukur retensi belajar siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits yang telah diajarkan. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengingat, memahami, dan menerapkan materi tersebut dalam jangka waktu tertentu setelah perlakuan diberikan.

d) Alat Ukur

- 1) Instrumen yang digunakan untuk mengukur retensi siswa menggunakan soal bentuk pilihan ganda berdasarkan revisi taksonomi bloom yaitu pada level mengingat (C1) sebanyak 6 soal dan level memahami (C2) sebanyak 14 soal⁴⁸
- 2) Metode Recognition: Retensi diukur dengan membandingkan skor tes retensi dengan skor tes akhir

⁴⁸ vitta Yaumul Hikmawati, "Profil Retensi Pengetahuan Siswa Sma Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Melalui Metode Membaca SQ5R," *Jurnal Bio Educatio* 1, no. 1 (2016): 55–63.

menggunakan rumus recognition method, yang merupakan metode analisis dari hasil tes⁴⁹

e) Observasi

- 1) Deskripsi: Instrumen observasi digunakan untuk melihat secara langsung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama perlakuan berlangsung.
- 2) Aspek yang Diamati: Partisipasi, antusiasme, dan interaksi siswa.

f) Tujuan

- 1) Observasi ini bertujuan untuk mendukung data hasil *post-test* dengan memberikan gambaran kualitatif tentang keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi dapat membantu menjelaskan mengapa retensi siswa tinggi atau rendah, serta mengidentifikasi faktor-faktor non-akademik yang mempengaruhi hasil belajar.

2. Instrumen Pengukuran Hasil Belajar Siswa

a) Soal *Post-test* Hasil Belajar Siswa

Untuk mengukur hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan instrumen *post-test*, yang diberikan setelah kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot!*. *Post-test* ini bertujuan untuk menilai peningkatan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Post-test ini dirancang berdasarkan materi Al-Qur'an dan Hadits kelas VII yang bersumber dari modul ajar guru PAI SMP Negeri 6 Singosari, Kota Malang. Instrumen tes terdiri atas

⁴⁹ Hikmawati, " Profil Retensi Pengetahuan Siswa Sma Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Melalui Metode Membaca SQ5R," (footnote kedua, refrensi sama)

20 butir soal pilihan ganda dengan empat opsi jawaban (A, B, C, D) yang diklasifikasikan ke dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebelum diterapkan, instrumen tersebut telah melalui proses validasi untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya sebagai alat penelitian.

Post-test diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara bersamaan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengikuti desain *Post-test-Only Control Group Design*, yang hanya melakukan pengukuran setelah perlakuan diberikan, tanpa adanya *pretest* sebelumnya.

Table 3. 4 Soal *Post-test* Hasil Belajar Siswa Materi Al-Qur'an dan Hadits

Aspek	No.	Bentuk Soal
Kognitif	1	Salah satu fungsi utama QS an-Nahl/16:64 adalah ... A. Penunjuk dan penjelas bagi manusia B. Pelengkap kitab-kitab sebelumnya C. Pengganti hadits dalam kehidupan D. Sumber cerita mitologi
	2	QS al-Anbiya/21:30 menyatakan bahwa langit dan bumi pada awalnya ... A. satu kesatuan yang kemudian dipisahkan oleh Allah B. diciptakan setelah manusia C. diatur oleh malaikat D. selalu terpisah sejak awal
	3	QS al-A'raf/7:54 menjelaskan bahwa Allah menciptakan siang dan malam untuk ... A. menunjukkan keteraturan dan kebesaran-Nya B. hiburan semata C. membatalkan hukum alam D. memisahkan manusia
	4	Isi hadits Nabi Muhammad SAW dibawah tentang keteraturan alam menunjukkan bahwa ...

		إِنَّ اللَّهَ خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بِالْحَقِّ وَمَا خَلَقَ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ بَاطِلًا (رواه البخاري ومسلم) "Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan tujuan yang benar dan tidak ada yang Dia ciptakan di langit dan bumi itu sia-sia." (HR. Al-Bukhari dan Muslim) E. Semua fenomena alam terjadi tanpa tujuan F. Alam berjalan sesuai kehendak manusia G. Alam tunduk pada hukum Allah SWT D Nabi adalah penguasa alam semesta
	5	Peran utama Rasulullah SAW terhadap al-Qur'an menurut QS an-Nahl/16:64 adalah ... A. menjelaskan kandungan dan petunjuknya kepada umat B. menyimpannya di dalam peti C. menggunakannya sebagai alat hukuman D. membacanya hanya di mimbar
	6	Kesamaan isi QS al-Anbiya/21:30 dan QS al-A'raf/7:54 adalah ... A. menegaskan kebesaran Allah dalam penciptaan alam B. membahas kisah umat terdahulu C. menetapkan hukum halal-haram D. menguraikan silsilah para nabi
	7	Teori sains yang sejalan dengan QS al-Anbiya/21:30 tentang pemisahan langit dan bumi adalah ... A. Big Bang B. Evolusi Darwin C. Hukum Kekekalan Energi D. Teori Relativitas
Afektif	8	Setelah memahami QS an-Nahl/16:64, sikap ideal seorang Muslim sehari-hari adalah ... A. menjadikan Al-Qur'an petunjuk setiap keputusan B. hanya membacanya saat hari besar C. mengabaikan kandungannya D. membacanya tanpa memahami arti
	9	Makna "taat kepada ulī al-amr" (QS an-Nisa/4:59) mengajarkan siswa untuk ... A. menghargai dan mengikuti nasihat guru selama sesuai syariat B. menolak nasihat siapa pun C. hanya mematuhi teman sebaya D. memaksakan kehendak sendiri
	10	Sikap syukur atas keteraturan malam-siang (QS al-A'raf/7:54) diwujudkan dengan ... A. memanfaatkan waktu belajar dan istirahat seimbang B. melewatkan shalat malam tanpa tujuan

		C. membuang sampah sembarangan D. menyalakan lampu di siang hari
	11	Dalam sebuah hadits, Rasulullah ﷺ bersabda: إِنَّ اللَّهَ خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بِالْحَقِّ وَمَا خَلَقَ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ بَاطِلًا (رواه البخاري ومسلم) "Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan tujuan yang benar dan tidak ada yang Dia ciptakan di langit dan bumi itu sia-sia." (HR. Al-Bukhari dan Muslim) Hadits ini menunjukkan bahwa segala ciptaan Allah memiliki tujuan dan fungsi tertentu, tidak ada yang tercipta tanpa hikmah. Oleh karena itu, sikap yang seharusnya dimiliki oleh seorang Muslim setelah memahami hadits ini adalah ... A. Mensyukuri ciptaan Allah dengan menjaga dan memanfaatkannya secara bijak B. Mengabaikan lingkungan karena semuanya akan kembali kepada Allah C. Merasa takut berlebihan terhadap fenomena alam D. Meragukan kebesaran Allah dalam penciptaan dunia
	12	Menjaga lingkungan sebagai implementasi hadits keteraturan alam menunjukkan ... A. rasa cinta dan tanggung jawab B. keengganan mempelajari agama C. menyepelekan perintah Allah D. ketidaksenangan terhadap ciptaan-Nya
	13	Diskusi tentang kebesaran Allah dalam QS al-Anbiya/21:30 di kelas dapat meningkatkan ... A. semangat berkolaborasi dan keimanan B. persaingan tidak sehat C. keraguan antarsiswa D. kebingungan
	14	Mendahulukan petunjuk al-Qur'an dalam kehidupan mencerminkan ... A. ketaatan dan keteguhan iman B. skeptisisme beragama C. ketidakpedulian D. kebingungan
Psikomotorik	15	Untuk menghafal QS an-Nahl/16:64, langkah yang paling efektif dilakukan siswa adalah ... A. Membaca ayat secara berulang dengan tartil B. Membacanya satu kali lalu melanjutkan aktivitas lain

		C. Hanya mendengarkan tanpa membaca atau menulis D. Menghafal tanpa memahami arti ayat
	16	Saat menulis potongan ayat “... أَطِيعُوا اللَّهَ ...” di buku latihan, langkah awal yang harus dilakukan adalah ... A. Memperhatikan bentuk dan ketepatan huruf Arab saat menulis B. Menyalin langsung tanpa melihat contoh C. Menulis dengan cepat tanpa pemeriksaan D. Menerjemahkan tanpa menyalin lafazh Arab
	17	Untuk memahami konsep pemisahan langit dan bumi dalam QS al-Anbiya/21:30, cara terbaik bagi siswa adalah ... A. Menggambar ilustrasi proses pemisahan langit dan bumi B. Hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa praktik C. Mencari definisi teori Big Bang tanpa memahami ayat D. Menuliskan ayat tanpa memahami maknanya
	18	Makna Hadits berikut menjelaskan bahwa segala ciptaan Allah memiliki tujuan: <i>"Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan haq (kebenaran), dan tidaklah Dia menciptakan apa pun di langit dan bumi itu sia-sia."</i> (HR. Al-Bukhari dan Muslim) Metode yang paling efektif untuk membantu siswa menghafal hadits ini adalah ... A. Membuat kartu hafalan lafazh Arab dan membacanya berulang B. Menulis terjemahan satu kali tanpa menghafal C. Mendengarkan lagu tanpa memahami konteks hadits D. Menonton film tanpa mencatat poin penting
	19	Untuk menerapkan makna QS an-Nisa/4:59 dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat ... A. Bermusyawarah sebelum mengambil keputusan di kelas B. Memutuskan sesuatu tanpa mendengarkan pendapat teman C. Mengabaikan nasihat guru dan orang tua D. Menjalankan kehendak pribadi tanpa pertimbangan
	20	Saat melatih pelafalan QS al-A'raf/7:54, teknik yang sebaiknya digunakan adalah ... A. Memperhatikan gerakan mulut dan tajwid saat melafalkan ayat B. Hanya membaca terjemahannya dengan suara keras C. Menyalin tulisan Arab tanpa mencoba melafalkan D. Menerjemahkan ayat tanpa memperhatikan cara membacanya

b) Hasil ujian *post-test*.

- 1) Deskripsi: Instrumen pengukuran hasil belajar siswa dalam penelitian ini berupa ujian *Post-test* yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits kelas VII setelah

pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*. *Post-test* ini mencakup seluruh materi yang telah diajarkan pada saat perlakuan.

- 2) Format: Soal pilihan ganda yang diambil dari kuis *Kahoot!* dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, D) dan hanya satu jawaban yang benar. *Post-test* ini diberikan kepada siswa setelah perlakuan untuk menilai pencapaian hasil belajar.
- 3) Analisis: Data hasil *Post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan cara membandingkan nilai rata-rata *Post-test* kelompok eksperimen yang menggunakan media *Kahoot!* dengan nilai rata-rata *Post-test* kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Perbedaan nilai rata-rata tersebut dianalisis menggunakan uji statistik (uji-t) untuk melihat signifikansi pengaruh media *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa

Dengan menggunakan instrumen-instrumen ini, peneliti dapat secara komprehensif mengevaluasi efektivitas media *Kahoot!* dalam meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik inferensial berupa *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *post-test* antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Kahoot!* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan kelayakan data dalam analisis parametrik. Apabila asumsi tidak terpenuhi, maka digunakan uji non-parametrik alternatif yaitu Mann-Whitney U. Kemudian analisis data mengenai efektifitas media

Kahoot! untuk meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

a. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimanfaatkan untuk menyajikan ilustrasi menyeluruh terkait karakteristik peningkatan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits, pencapaian hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun tabel gambaran umum (Statistik Deskriptif) mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Table 3. 5 Statistik Deskriptif

Interval nilai	Predikat	Keterangan
93-100	A	Sangat baik
84-92	B	Baik
75-83	C	Cukup
<75	D	Kurang

Sumber: Haksasi.⁵⁰

b. Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan analisis jalur. Analisis inferensial bertujuan untuk mengetahui dan mengukur derajat hubungan antar dua variabel, perbedaan dalam suatu variabel diantara berbagai subkelompok serta bagaimana beberapa variabel bebas dapat menjelaskan varian dalam suatu variabel terkait.⁵¹

⁵⁰ Haksasi, S. (2018). *Reseliensi. Dalam Peningkatan Kinerja Guru BK: Studi Kasus Pada Guru BK SMA Negeri Se-Kota Semarang*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang. Semarang, 85.

⁵¹ Cicih Ratnasih dan Siti Nurjanah, "Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Mie Instan Merek Mie Sedaap Serta Implikasinya Terhadap Loyalitas Pelanggan Di Perumahan Pekayon Bekasi Selatan" 7, no. 2 (2019): 27–33.

Analisis statistik inferensial diterapkan dengan membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna mengevaluasi sejauh mana efektivitas media *Kahoot!* dalam meningkatkan retensi peserta didik terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits, serta dalam mendorong pencapaian hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Uji-t digunakan sebagai metode statistik inferensial untuk pengujian hipotesis. Sebelum uji ini diterapkan, data diperiksa terlebih dahulu melalui uji normalitas dan uji homogenitas varians guna memastikan bahwa asumsi dasar analisis parametrik terpenuhi.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan menilai apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam pengujian ini, terdapat dua metode yang umum digunakan, yaitu teknik *kolmogrov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Teknik *kolmogrov-smirnov* digunakan untuk menguji sampel yang memiliki jumlah lebih dari 50. Sedangkan teknik *shapiro-wilk* digunakan ketika jumlah sampel yang diuji tidak lebih dari 50.⁵²

Dalam penelitian ini, analisis normalitas data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Interpretasi hasil uji didasarkan pada nilai signifikansi: apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak terdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi $> 0,05$ menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal.

⁵² Mukhlis, "Pengaruh Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar," (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020), 50–51, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17821/>

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis secara parsial (Uji t) dan uji homogenitas. Adapun penjelasan dari masing-masing pengujian adalah sebagai berikut:

1) Uji *Independent Sample T Test*

Uji *Independent Sample T-Test* adalah metode yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok dari dua sample yang berbeda. Pada prinsipnya uji *independent sample t-test* berfungsi untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara 2 populasi dengan membandingkan rata-rata kedua sampelnya.

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan analisis spss. Ver. 25, pengambilan keputusannya dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari taraf signifikan p (*Sig.*(2-tailed)). Jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak.⁵³

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat dalam analisis *independent sample t-test* dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Uji homogenitas dikenal pula sebagai uji kesamaan varians, yang

⁵³ Wicaksono et al., "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantu Media M-Math Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 04 (2023): 1441–56, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1716>.

bertujuan untuk mengidentifikasi apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sebanding.⁵⁴

Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan metode one-way ANOVA menggunakan SPSS versi 25, di mana hasil uji dievaluasi pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$; data dianggap homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan dinyatakan tidak homogen bila nilai signifikansi $< 0,05$.

⁵⁴ Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 388, <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL

A. Profil Retensi dan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Materi Al-Qur'an dan Hadits Setelah Menggunakan Media Kahoot! di SMP Negeri 6 Singosari Malang

1. Profil Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits

Peningkatan retensi dalam materi Al-Qur'an dan Hadits dapat diukur melalui nilai yang diperoleh ketika menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran. Data hasil *post-test* pada kelas eksperimen (kelas 7A) serta kelas kontrol (kelas 7B) memberikan gambaran tentang efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Langkah pertama adalah menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari hasil *post-test* kedua kelompok. Nilai rata-rata digunakan untuk menggambarkan kecenderungan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Selanjutnya, standar deviasi juga dihitung untuk mengetahui tingkat variasi hasil belajar siswa dalam setiap kelompok.

Setelah itu, dilakukan analisis perbandingan antara kedua kelompok menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sebelum menafsirkan hasil output tersebut, maka terlebih dahulu harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t test* adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelompok eksperimen dan kontrol

- b. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Dengan analisis ini, diperoleh gambaran profil retensi materi Al-Qur'an dan Hadits secara menyeluruh, baik dari segi kecenderungan nilai rata-rata, variasi nilai, maupun signifikansi pengaruh penggunaan media *Kahoot!* terhadap retensi materi Al-Qur'an dan Hadits.

Adapun nilai dan hasil perhitungan dari profil retensi materi Al-Qur'an dan Hadits menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak menggunakan media *Kahoot!* dapat dilihat secara rinci pada bagian lampiran.

Tabel 4. 1 Hasil *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits *Group Statistic* Kelas Kontrol dan Eksperimen

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 4. 2 Profil Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Menggunakan Pengujian *Independent Sample Test*

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 tersebut, nilai Sig. pada *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,14 ($> 0,05$) mengindikasikan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu, penafsiran uji Independent Samples Test mengacu pada kolom *Equal Variances Assumed*.

Dari keluaran tabel Independent Samples Test pada bagian "Equal Variances Assumed" diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00, yaitu di bawah 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dari output tersebut nilai *Mean Difference* tercatat sebesar 12,66, yang menggambarkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen (87,66) lebih tinggi 12,66 poin dibandingkan kelompok kontrol (75,00).

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

- a. Apabila nilai t -hitung lebih kecil dari t -tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang mengindikasikan tidak adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol.
- b. Apabila nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Dengan demikian Nilai t -hitung sebesar 5,461 ternyata lebih besar daripada t -tabel (1,999). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan melalui perbandingan t -hitung dan t -tabel, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok yang menggunakan media Kahoot! berbeda signifikan dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakannya.

Dengan demikian, penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

2. Profil Hasil Belajar Siswa

Analisis profil hasil belajar siswa pada materi Al-Qur'an dan Hadits di SMP Negeri 6 Singosari Malang dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Kahoot!* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Langkah pertama adalah menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari hasil *post-test* kedua kelompok. Nilai rata-rata digunakan untuk menggambarkan kecenderungan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Selanjutnya, standar deviasi juga dihitung untuk mengetahui tingkat variasi hasil belajar siswa dalam setiap kelompok.

Setelah itu, dilakukan analisis perbandingan antara kedua kelompok menggunakan uji- t (*independent sample t-test*). Uji ini digunakan untuk

mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sebelum menafsirkan hasil output tersebut, maka terlebih dahulu harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t tes* adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelompok eksperimen dan kontrol
- b. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Dengan analisis ini, diperoleh gambaran profil hasil belajar siswa secara menyeluruh, baik dari segi kecenderungan nilai rata-rata, variasi nilai, maupun signifikansi pengaruh penggunaan media *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa pada materi Al-Qur'an dan Hadits.

Adapun nilai dan hasil perhitungan dari profil hasil belajar siswa menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak menggunakan media *Kahoot!* dapat dilihat dengan rinci pada bagian lampiran.

Tabel 4. 3 *Post-test* Hasil Belajar *Group Statistic* Kelas Kontrol dan Eksperimen

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. 4 Profil Hasil Belajar Siswa Menggunakan pengujian *Independent Sample Test*

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	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, nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,06 ($> 0,05$) mengindikasikan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu, interpretasi pada output Independent Samples Test mengacu pada kolom *Equal Variances Assumed*.

Dari output tabel *Independent Samples Test* pada kolom "*Equal Variances Assumed*" nilai Sig. (2-tailed) tercatat 0,00 ($< 0,05$), sehingga berdasarkan kriteria uji t independen H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan output diatas, *Mean Difference* tercatat sebesar 14,35, yang menggambarkan selisih rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yakni $85,00 - 70,65 = 14,35$.

Pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample t-test* ini berpedoman pada perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel sesuai kriteria yang ditetapkan dibawah ini:

- a. 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
- b. 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 $5,461 > t$ 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.

Dengan demikian, penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran materi Al-Qur'an dan Hadits terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Kelompok Eksperimen dan Kontrol Salam Menggunakan Media *Kahoot!!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang

1. Nilai *Post Test* Hasil Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Kegiatan *post test* 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!*. Adapun nilai hasil belajar pada

penggunaan media *Kahoot!* untuk meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan hadits serta hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang secara rinci dapat dilihat pada bagian lampiran.

Tabel 4. 5 Frekuensi Perolehan Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistics			
		Post_Eksperimen	Post_Kontrol
N	Valid	32	31
	Missing	31	32
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 *post-test* 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 *post-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai standar deviasi sebesar 8,328 sedangkan kelas kontrol mendapatkan standar deviasi sebesar 14,807. Dapat disimpulkan bahwasannya pada sesi *post-test* kelas eksperimen memiliki standar deviasi yang lebih kecil daripada kelas kontrol, yang memberikan arti bahwasannya pada tahap *post-test* 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 *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Perolehan Nilai Hasil Belajar Pre Test Dan Post Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

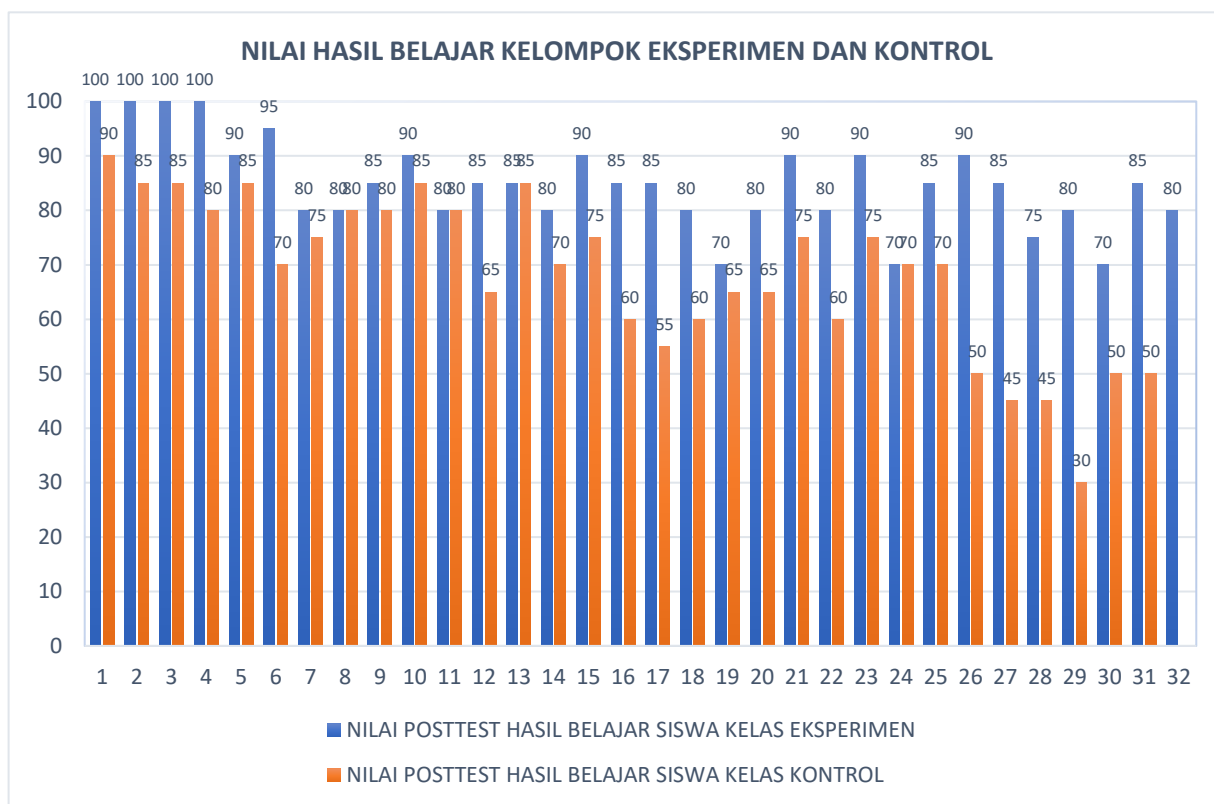
No.	Kelas		N	SD	Mean	Median	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1	Eksperimen	Posttest	32	8.328	85.00	85.00	100	70
2	Kontrol		31	14.807	68.23	70.00	90	30

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

Distribusi frekuensi dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif

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%



Gambar 4. 1 Frekuensi Diagram *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

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 nterval 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%.

2. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian level hasil belajar siswa bagi 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 *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Pengujian 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							

Hasil *post-test* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 85,00 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,23, hal ini menjelaskan bahwa pada sesi *post-test* kelompok eksperimen memiliki nilai standar deviasi sebesar 8.328, artinya nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih homogen, atau variasinya lebih kecil. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas eksperimen memiliki nilai yang tidak terlalu jauh berbeda satu sama lain. Adapun kelompok kontrol tergolong dalam kategori rendah, dengan nilai standar deviasi sebesar 14,807 yang mencerminkan tingkat variasi yang cukup tinggi pada hasil belajar peserta didik dalam kelompok tersebut.

Setelah skor hasil belajar *post-test* peserta didik pada kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh, data tersebut dianalisis menurut

rentang penilaian yang ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017. Distribusi frekuensi dan persentase hasil posttest masing-masing kelompok disajikan pada Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Dan Persentase *Post-test* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

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 4.9, pada tahap posttest kedua kelas memperlihatkan keragaman nilai. Data pada Tabel 4.11 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 4.9 diatas, frekuensi dan presentase kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang berbeda-beda. Pada tabel 4.12 dijelaskan kategori nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Tabel kategori nilai hasil belajar siswa dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Kategori Nilai *Post-test* Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol

No	Kategori nilai	Post Test	Jumlah siswa	presentase
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%

3. Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan metode analisis data yang dimanfaatkan untuk mengukur sejauh mana hasil yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasikan atau mewakili populasi secara keseluruhan. Dalam penerapannya, analisis ini melibatkan beberapa prosedur pengujian, antara lain uji normalitas yang dilakukan melalui metode Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas dengan pendekatan *homogeneity of variances*, serta uji hipotesis yang dianalisis menggunakan uji-t parsial.

a. 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 α ($> 0,05$), sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari α ($< 0,05$), maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Rincian hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
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 *post-test* 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.

b. 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 4. 12 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.537	9	49	.162
	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 4.12, hasil uji homogenitas terhadap data *post-test* 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 *post-test* dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X), yakni penggunaan media *Kahoot!*, terhadap variabel terikat (Y) berupa retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta pencapaian hasil belajar siswa. Untuk menganalisis hipotesis tersebut, peneliti menggunakan *uji-t parsial* melalui program statistik SPSS versi 25.0 guna membandingkan rata-rata tingkat retensi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Independent Sample t-test* ini dimanfaatkan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam retensi materi Al-Qur'an dan Hadits maupun hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan.

1. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelompok eksperimen dan kontrol
2. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Tabel 4. 13 Hasil Uji Independen Sample T Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	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

Berdasarkan hasil *Levene's Test for Equality of Variances*, nilai signifikansi 0,06 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kontrol homogen, sehingga interpretasi uji *Independent Samples Test* mengacu pada kolom *Equal Variances Assumed*.

Pada kolom *Equal Variances Assumed* diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 ($< 0,05$), yang mengharuskan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan (H_a), sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelompok.

Selanjutnya, nilai *Mean Difference* sebesar 14,35 menggambarkan selisih rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen (85,00) dan kelompok kontrol (70,65).

Keputusan dalam uji Independent Sample t-test ini diambil berdasarkan perbandingan antara nilai t-hitung dan t-tabel sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

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 5,461 melebihi t -tabel 1,999. Berdasarkan kriteria tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak menggunakannya.

C. Retensi Belajar Al-Qur'an dan Hadis Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Menggunakan Media *Kahoot!* di SMP Negeri 6 Singosari Malang

Dalam proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di SMP Negeri 6 Singosari Malang, retensi belajar menjadi salah satu indikator penting yang mencerminkan keberhasilan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Retensi belajar yang optimal tidak hanya memastikan pemahaman materi oleh siswa, tetapi juga kemampuan mereka untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, pemanfaatan media interaktif seperti *Kahoot!* menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan retensi belajar siswa. *Kahoot!* menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan kolaboratif melalui kuis interaktif berbasis permainan. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga retensi belajar menjadi lebih optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan retensi belajar Al-Qur'an dan Hadis antara siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif,

khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan melibatkan beberapa langkah analisis statistik yang penting, diantaranya yaitu:

1. 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 *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Hasil Pengujian 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	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 *post-test* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 87,66 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75,00, Berdasarkan hasil *post-test*, kelompok eksperimen mencatat standar deviasi sebesar 7,512, yang mencerminkan tingkat homogenitas yang lebih tinggi atau variasi skor yang lebih kecil antar peserta didik. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa dalam kelompok eksperimen memperoleh skor yang relatif serupa. Sebaliknya, kelompok kontrol diklasifikasikan dalam kategori rendah dengan nilai standar deviasi sebesar 11,902, yang

menunjukkan adanya variasi hasil belajar yang lebih besar di antara siswa dalam kelompok tersebut.

Tabel 4.18 berikut menyajikan distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar peserta didik berdasarkan *post-test* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor yang dicapai oleh siswa telah mengacu pada rentang penilaian yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017.

Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Dan Persentase *Post-test* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperiment Dalam 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

Tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa pada tahap pasca tes, kedua kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai yang berbeda. Nilai eksperimen adalah 31,2%, kategori baik sekali 40,7%, kategori cukup 28,1%, dan kategori kurang 0%, sedangkan nilai kontrol adalah 3,2%, kategori baik sekali 25,8%, dan kategori cukup 3,2%.

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, frekuensi dan presentase kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang berbeda-beda. Pada tabel 4.19 dijelaskan kategori nilai retensi materi Al-Qur'an dan Hadits kelas eksperimen dan kontrol. Tabel kategori retensi materi Al-Qur'an dan Hadits dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Kategori Nilai *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Kelas Eksperimen Dan Kontrol

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%

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan pendekatan analisis data yang digunakan untuk mengkaji sejauh mana hasil yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasikan terhadap populasi secara menyeluruh. Dalam penerapannya, terdapat beberapa jenis pengujian yang digunakan, antara lain uji normalitas yang dilakukan melalui metode Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas yang menggunakan analisis *homogeneity of variances*, serta uji hipotesis dengan menerapkan *independent sample t-test*.

a. 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 berikut ini.

Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
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 *post-test* 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.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengevaluasi apakah varians populasi dari dua kelompok atau lebih memiliki kesamaan. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi, di mana jika nilai tersebut melebihi 0,05, maka varians antar kelompok dianggap seragam atau homogen.

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 4. 18 Hasil Uji Homogenitas

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 4.14, hasil uji homogenitas data *post-test* 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 *post-test*.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel bebas (X), yakni pemanfaatan media *Kahoot!*, terhadap variabel terikat (Y) berupa retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar peserta didik. Dalam proses analisis, peneliti menggunakan *uji-t* parsial melalui program statistik SPSS versi 25.0 guna membandingkan rata-rata retensi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji *Independen Sample t test* ini akan memberikan informasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam retensi belajar Al-Qur'an dan Hadis dan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Kahoot!* dan yang tidak. Adapun untuk mengetahui uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independen Sample t test* dengan taraf signifikan 0,05.

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menandakan

tidak adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. 19 Hasil Uji Independen Sample T Test

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.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Profil Retensi dan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Materi Al-Qur'an dan Hadits Setelah Menggunakan Media Kahoot!

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi hal yang sangat penting. Salah satu inovasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan fokus pada materi Al-Qur'an dan Hadits, adalah penggunaan media *Kahoot!*. Media ini dipilih karena mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Pada tahap ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis profil retensi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Kahoot!*. Aspek yang dikaji meliputi tingkat pemahaman siswa terhadap materi, kemampuan mengingat (retensi), dan perbandingan pencapaian hasil belajar antara kelas yang menggunakan *Kahoot!* dan yang tidak menggunakan *Kahoot!*. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama di tingkat SMP. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif di era digital.

1. Profil Retensi Siswa dalam Materi Al-Qur'an dan Hadits

Berdasarkan hasil analisis profil retensi, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata retensi materi Al-Qur'an dan Hadits pada siswa yang menggunakan media *Kahoot!* (kelas eksperimen) sebesar 87,66, sedangkan pada siswa yang tidak menggunakan media *Kahoot!* (kelas kontrol) sebesar 75,00. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan retensi pada kelompok eksperimen setelah menggunakan media *Kahoot!* dalam pembelajaran.

Analisis uji *Independent Sample t-test* yang dilakukan menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($<0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara retensi materi siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Nilai t_{hitung} sebesar 5,064 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,999 semakin memperkuat hasil tersebut.

Selain itu, nilai *Mean Difference* sebesar 12,66 menunjukkan adanya selisih rata-rata retensi materi antara kedua kelompok. Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 7,512 juga lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan nilai sebesar 11,902. Ini menunjukkan bahwa hasil retensi siswa pada kelompok eksperimen lebih homogen, sedangkan pada kelas kontrol nilai hasil retensinya lebih bervariasi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran materi Al-Qur'an dan Hadits memberikan dampak positif terhadap daya ingat siswa, sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga memudahkan dalam mengingat materi yang telah dipelajari.

Hal ini sejalan dengan penelitian Hikmawati⁵⁵, Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas XI SMA dengan menerapkan metode membaca *SQ5R* pada materi sistem pertahanan tubuh bahwa retensi pengetahuan siswa meningkat dengan rata-rata nilai hasil *retest* 1 dan *retest* 2 berturut-turut 58,33 dan 63,33. Kekuatan retensi pengetahuan siswa termasuk kategori sangat tinggi melalui penerapan metode membaca *SQ5R*. Respon siswa terhadap penerapan metode *SQ5R* dalam pembelajaran sistem pertahanan tubuh adalah baik. Terbukti sebanyak 62% siswamerasakan manfaat dari metode membaca ini karena membuat mereka lebih termotivasi ketika dihadapkan pada bacaan.

⁵⁵ Hikmawati, "Profil Retensi Pengetahuan Siswa Sma Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Melalui Metode Membaca *SQ5R*." (footnote ketiga, refrensi sama)

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati⁵⁶, yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital aplikasi *Kahoot!* meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini karena aplikasi *Kahoot!* Menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, Interaktivitas kuis berbasis visual (gambar/video) dan permainan memicu keterlibatan aktif siswa, yang berkontribusi pada peningkatan retensi jangka panjang materi. Umpan balik digital instan lewat fitur kuis *Kahoot!* memudahkan guru mengidentifikasi kesulitan siswa, sehingga retensi kelas menjadi lebih merata.⁵⁷

Berdasarkan paparan data diatas, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol, meskipun keduanya masih berada di bawah standar yang diharapkan. Standar deviasi yang lebih rendah pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai siswa lebih terpusat di sekitar rata-rata, sedangkan kelas kontrol menunjukkan variasi yang lebih besar dalam hasil belajar.

2. Profil Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 85,00 dengan standar deviasi 8,328, sedangkan pada kelompok kontrol hanya sebesar 70,65 dengan standar deviasi 12,230. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Kahoot!* tidak hanya membantu retensi, tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

⁵⁶ Rahmawati et al., "Efektivitas Penggunaan Media Digital Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al- Qur ' An Hadits," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Cakra Bakti* 12, no. 1 (2025): 174, <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.5131>.

⁵⁷ Safitri, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu Maarif Assaadah Bungah Gresik."

Uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($<0,05$). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai t_{hitung} sebesar 5,461 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,999 mendukung hasil tersebut. Nilai *Mean Difference* sebesar 14,35 menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *Kahoot!* memiliki hasil belajar yang lebih baik. Hasil ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, di mana *Kahoot!* sebagai media interaktif mendorong partisipasi aktif, pemahaman lebih mendalam, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini membantu siswa memahami materi Al-Qur'an dan Hadits dengan lebih baik.

Berdasarkan paparan data diatas, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi media pembelajaran *Kahoot!* dengan yang tidak diberi *Kahoot!*, dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Kahoot!* berpengaruh terhadap hasil belajar perkuliahan media dan sumber pembelajaran. Hasil yang didapat dari penelitian ini dapat menjadi salah satu pertimbangan bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dan menyenangkan.⁵⁸

Temuan ini sejalan dengan penelitian Santoso⁵⁹, Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata rata hasil belajar siswa yang dievaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Data tersebut berarti bahwa hasil belajar siswa yang dievaluasi dengan aplikasi *Kahoot!* nilai rata-ratanya lebih besar sebesar 23 poin. Hasil ini dapat diartikan bahwa aplikasi *Kahoot!* lebih efektif ketika digunakan sebagai platform evaluasi hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Gumuh Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Hal ini karena aplikasi *Kahoot!*

⁵⁸ Nurul Fazriyah et al., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 146, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.

⁵⁹ Jarot Tri Bowo Santoso and Anik Widiyanti, "Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 175–76, <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>.

memberikan nuansa evaluasi yang lebih menarik, tidak kaku, tidak menegangkan dan memacu persaingan antar siswa.

Penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Moch Miqdar Zulfikar et al⁶⁰, Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata (Mean) yang diperoleh adalah 83,83, dengan median dan modus masing-masing sebesar 85, serta standar deviasi sebesar 10,313. Nilai terendah di kelompok ini adalah 65 dan nilai tertinggi mencapai 100. Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,50, dengan standar deviasi 10,013. Perbandingan dan Kesan Umum Perbandingan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar, karena nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan hasil *post-test* yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Standar deviasi kelas eksperimen yang relatif lebih rendah dibandingkan kelas kontrol juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa lebih merata. Meski terdapat beberapa siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata, distribusi nilai di kelas eksperimen cenderung lebih konsisten. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan variasi hasil belajar yang lebih tinggi, sebagaimana tercermin dari standar deviasi dan varian yang lebih besar. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* Memberikan hasil baik daripada metode pembelajaran yang menggunakan media pada umumnya.

⁶⁰ Moch Miqdar Zulfikar et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Sma Islam Almaarif Singosa," *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2025): 100.

B. Perbedaan Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Menggunakan Media *Kahoot!*

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian pada BAB IV, diperoleh data nilai *post-test* hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits pada siswa kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media *Kahoot!* dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen adalah 85,00, sedangkan pada kelas kontrol hanya 68,23. Perbedaan rata-rata hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa standar deviasi pada kelas eksperimen lebih kecil yaitu sebesar 8,328 dibandingkan kelas kontrol sebesar 14,807. Ini berarti variasi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih homogen, sedangkan pada kelas kontrol lebih bervariasi. Dengan kata lain, siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat pemahaman yang relatif merata, sedangkan pada kelas kontrol terjadi kesenjangan yang lebih besar antara siswa satu dengan yang lainnya.

Distribusi nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa 15,6% siswa memperoleh nilai *post-test* pada kategori Baik Sekali (93-100), 43,8% pada kategori baik (84-92), 31,2% pada kategori cukup (75-83), dan 9,4% pada kategori kurang (<75). Sementara itu, di kelas kontrol, tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori Baik Sekali (0%), 19,4% siswa pada kategori Baik, 25,8% siswa pada kategori Cukup, dan sebagian besar (54,8%) siswa berada pada kategori Kurang. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata tetapi juga membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik secara kolektif.

Hasil uji normalitas, kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (kelas eksperimen = 0,07 dan kelas kontrol = 0,17), yang berarti data kedua kelas berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,162 yang lebih besar dari 0,05, sehingga kedua kelas memiliki varians yang homogen.

Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances*. Berdasarkan Tabel 4.15 pada BAB IV, nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan adalah $0,162 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *post-test* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama, sehingga analisis perbandingan rata-rata dapat dilakukan menggunakan uji t-test dengan asumsi *equal variances assumed*.

Hasil uji inferensial menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Nilai t_{hitung} sebesar 5,461 lebih besar daripada t_{tabel} 1,999, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Kahoot! terhadap hasil belajar siswa.

Mean Difference sebesar 14,35 menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kedua kelompok. Ini berarti siswa yang belajar menggunakan media Kahoot! memiliki nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media *Kahoot!*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Kahoot!*, dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut Wang⁶¹, *Kahoot!* sebagai media pembelajaran berbasis permainan, mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga memperkuat perhatian serta retensi siswa terhadap materi pelajaran.

⁶¹ Alf Inge Wang, "Effects of Concept Mapping Instruction on the Vocabulary Acquisition Skills of Seventh-Graders with Mild Disabilities: A Replication Study. *Reading & Writing Quarterly, Computer & Education* 82 (2015): 217–27, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>.

Penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian Moch Miqdar Zulfikar et al⁶², Kelompok eksperimen yang memanfaatkan media Kahoot! mencatat rata-rata skor posttest sebesar 83,83 (SD = 10,313), sedangkan kelompok kontrol tanpa penggunaan Kahoot! hanya mencapai rata-rata 76,50 (SD = 10,013). Uji homogenitas Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi 0,753 ($> 0,05$), yang mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen dan memenuhi asumsi uji perbandingan rata-rata. Selanjutnya, Independent Samples t-test menghasilkan $t = 2,794$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,007 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan mean antara kelompok eksperimen dan kontrol signifikan secara statistik, menegaskan pengaruh positif penggunaan Kahoot! terhadap hasil belajar siswa.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa guru sebaiknya mulai mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Pemanfaatan *Kahoot!* dapat dijadikan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif dan penguasaan teknologi oleh siswa.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif penggunaan *Kahoot!*, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan ruang lingkup materi yang terbatas pada pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan variabel lain sangat disarankan untuk memperkuat temuan ini.

C. Perbedaan Retensi Belajar Al-Qur'an dan Hadis Kelompok Eksperimen dan Kontrol Dalam Menggunakan Media *Kahoot!*

Retensi belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Retensi belajar yang tinggi menunjukkan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengingat dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

⁶² Zulfikar et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Sma Islam Almaarif Singosa."

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media interaktif seperti *Kahoot!* menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan retensi belajar siswa.

Kahoot! menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif melalui kuis interaktif berbasis permainan. Karakteristik ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga retensi belajar menjadi lebih optimal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *Kahoot!* memiliki retensi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 87,66 dengan standar deviasi 7,512. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata 75,00 dengan standar deviasi 11,902. Nilai standar deviasi yang lebih kecil pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih merata dan homogen.

Distribusi skor menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, 31,2% siswa berada pada kategori “Baik Sekali”, 40,7% pada kategori “Baik”, dan 28,1% pada kategori “Cukup”. Tidak ada siswa yang berada pada kategori “Kurang”. Sebaliknya, pada kelas kontrol, hanya 3,2% siswa yang berada pada kategori “Baik Sekali”, 25,8% pada kategori “Baik”, 32,2% pada kategori “Cukup”, dan 38,8% pada kategori “Kurang”. Data ini mempertegas bahwa penggunaan *Kahoot!* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan retensi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas, data *post-test* dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan distribusi yang normal, dengan nilai signifikansi melebihi 0,05. Selain itu, Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok setara, ditandai oleh nilai signifikansi 0,145 yang melebihi ambang 0,05.

Berdasarkan uji Independent Sample t-test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00, yaitu di bawah 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan pada rata-rata retensi materi Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, t-hitung sebesar 5,064 yang melebihi t-tabel 1,999 semakin menegaskan bahwa penggunaan Kahoot! terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan retensi siswa.

Studi di SMP Negeri 4 Parepare menjelaskan bahwa menggunakan *Kahoot!* dalam pembelajaran IPA menemukan bahwa *Kahoot!* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, terlihat dari peningkatan perhatian siswa terhadap materi sebesar 62,07%, ketepatan waktu pengumpulan tugas 73,31%, dan keaktifan bertanya 60,34%. Motivasi belajar juga meningkat karena adanya kompetisi sehat dalam permainan kuis. *Kahoot!* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton.⁶³

Selain itu, peningkatan retensi juga terjadi di SD Lab School UPI Cibiru dalam studi kasus: Penggunaan WEB *Kahoot!* dalam Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru. Dalam penelitian tersebut menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan retensi informasi siswa dalam jangka panjang. Dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang dipelajari. Hal ini didukung oleh cara *Kahoot!* menyajikan informasi dalam format kuis interaktif, yang memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam proses pembelajaran. Umpan balik langsung yang diberikan *Kahoot!* membantu siswa mengenali kelemahan mereka dan segera memperbaiki pemahaman mereka.⁶⁴

Selain itu, sehat dalam Kahoot meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Kompetisi mendorong siswa untuk lebih serius menjawab pertanyaan, mengejar skor tinggi, dan bersaing secara positif dengan temanteman mereka.

⁶³ Rahmasari, "Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Ipa Di Smpn 4 Parepare," *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA* 3, no. 2 (2025): 75–85, <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>.

⁶⁴ Anshory et al., "Studi Kasus : Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru," *JCRD: Journal of Citizen Research and Development* 2, no. 1 (2025): 735–45.

Motivasi ini pada akhirnya membuat siswa berusaha memahami materi secara lebih mendalam.⁶⁵

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar dan retensi siswa. Humaira & Meilana⁶⁶, Berdasarkan penelitian dan hasil perhitungan yang sudah dilakukan di SDN Ciracas 15, hasil perhitungan data yang didapat yaitu nilai rata-rata *post-test* sebesar 63.23 pada kelas kontrol dengan standar deviasi 2.68956 dan nilai rata-rata hasil post test sebesar 68.60 pada kelas eksperimen dengan standar deviasi 2.10123. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada kelompok yang diberi perlakuan, dan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dalam kategori “baik”.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, pembahasan ini akan menyoroti persamaan teori yang menjelaskan efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Terdapat persamaan antara penggunaan media *Kahoot!* dan retensi belajar. Persamaannya terletak pada kemampuan *Kahoot!* untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa melalui kompetisi sehat serta umpan balik langsung. Hal ini membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman materi yang pada akhirnya memperkuat retensi informasi dalam jangka panjang. Dengan kata lain, *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep yang dipelajari oleh siswa.

⁶⁵ Indra Perdana et al., “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 08, no. 02 (2020): 290–306, <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>.

⁶⁶ Mira Humaira and Septi Fitri Meilana, “Pengaruh Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 4608, <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1063>.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 6 Singosari Malang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran materi Al-Qur'an dan Hadits memberikan dampak positif yang signifikan terhadap retensi dan hasil belajar, maka dapat disusun kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan Retensi dan Hasil Belajar dengan Media *Kahoot!*

Data menunjukkan bahwa setelah penerapan media *Kahoot!*, nilai rata-rata retensi materi Al-Qur'an dan Hadits pada kelompok eksperimen meningkat signifikan ($Mean = 87,66$) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut ($Mean = 75,00$). Demikian pula, hasil belajar siswa juga menunjukkan perbedaan yang berarti, di mana kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 85,00 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya sebesar 68,23.

2. Homogenitas Hasil Belajar Siswa pada Kelompok Eksperimen

Standar deviasi yang lebih rendah (7,512 untuk retensi dan 8,328 untuk hasil belajar) pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Kahoot!* memperoleh nilai yang lebih konsisten dan homogen. Sedangkan kelas kontrol menunjukkan variasi yang lebih besar, yang menandakan adanya disparitas dalam pemahaman materi antara siswa.

3. Signifikansi Statistik Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!*

Hasil uji statistik inferensial (*Independent Samples t-test*) untuk kedua indikator (retensi dan hasil belajar) menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan retensi dan hasil belajar siswa dalam materi Al-Qur'an dan Hadits.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti berencana menyampaikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Integrasi Media Interaktif dalam Pembelajaran

Mengingat bukti empiris yang menunjukkan peningkatan yang signifikan pada retensi dan hasil belajar, guru dan pihak sekolah sebaiknya mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot! ke dalam proses belajar mengajar, terutama untuk materi-materi yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti Al-Qur'an dan Hadits.

2. Pelatihan dan Pendampingan Guru

Diperlukan pelatihan intensif bagi guru untuk menguasai dan memaksimalkan pemanfaatan Kahoot! serta memadukannya dengan strategi pembelajaran lain. Hal ini penting agar penerapan media ini dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga efektivitasnya dapat lebih optimal.

3. Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran hybrid dengan mengkombinasikan Kahoot! dan metode konvensional lainnya. Disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan jumlah sampel yang lebih besar guna mendapatkan generalisasi yang lebih kuat terhadap efektivitas media interaktif.

4. Evaluasi Berkala dan Pengembangan Materi

Sekolah dapat melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan Kahoot! dan mengembangkan materi kuis yang relevan dengan capaian pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan retensi dan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Bagi Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Singosari Malang

Sebagai bahan masukan kepada kepala SMP Negeri 6 Singosari Malang hendaknya dapat dijadikan salah satu upaya untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik salah satunya yaitu model pembelajaran *pre-test* dan *post-test Group Design* yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

6. Bagi Guru SMP Negeri 6 Singosari Malang

Peran seorang guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa juga harus diperhatikan. Model pembelajaran yang tepat nantinya akan memberikan dampak yang positif kepada siswa salah satunya yaitu dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar bagi mereka. Jika guru berhasil membangun dan meningkatkan semangat belajar tersebut maka nantinya proses pembelajaran pun juga bisa berjalan dengan baik dan efektif. Salah satu model pembelajaran *pre-test* dan *post-test Group Design* dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot!* ini juga bisa menjadi bahan referensi guru sebagai strategi baru dalam meningkatkan semangat pembelajaran di kelas.

7. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini selain untuk bahan kajian bagi peneliti selanjutnya, diharapkan juga bisa menyusun penelitian lebih lanjut dengan instrumen yang lebih menarik dan dengan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adly Azka Rifqi. "Analisis Retensi Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kampar," 2020, 7.
- Amalia, Rini et al. "Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas Vii Smp." *Jurnal Riset Guru ndonesia* 1, no. 2 (2022): 56–62. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i2.100>.
- Anshory, Muhammad uhfi Setyawan et al. "Studi Kasus : Penggunaan Web Kahoot Dalam Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 5A Di SD Lab School UPI Cibiru." *JCRD: Journal of Citizen Research and Development* 2, no. 1 (2025): 735–45.
- Arib, M. Farhan et al. "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan." *nnovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>.
- Aspani. "Implementasi Metode Menghafal Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTs Negeri 9 Hulu Sungai Tengah Aspani." *Sagacious Jurnal Imiah Pendidikan Dan Sosial* 7, no. 1 (2020): 1–10.
- Astuti, Puji. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Siswa Pada Pembelajaran pa Sekolah Dasar." *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2, no. 2 (2013): 3–11. <https://doi.org/doi.org/10.26418/jppk.v2i2.938>.
- Damayanti, Ayu. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah." *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): 99–108.
- Emilio, Aldwyn et al. "Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran nteraktif." *Jurnal ntelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3380–86.
- Erawati, Desi. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan." *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 5, no. 5 (2022): 1086–93. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Fadilah, Ninik Uswatun. "Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran," n.d., 1–7.
- Fazriyah, Nurul et al. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd." *Didaktik : Jurnal Imiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 146. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.
- Gymnastiar, man Ahmad. "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran." *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 20, no. 1 (2022): 1–8.
- Harpeni Dewantara, Andi et al. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis t Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2020): 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>.

- Hidayati, Nurul. "Teori Pembelajaran Al Qur'an." *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir* 4, no. 1 (2021): 29–40. <https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i1.635>.
- Hikmawati, vitta Yaumul. "Profil Retensi Pengetahuan Siswa Sma Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Melalui Metode Membaca SQ5R." *Jurnal Bio Educatio* 1, no. 1 (2016): 55–63.
- Humaira, Mira, and Septi Fitri Meilana. "Pengaruh Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAS Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 4608. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1063>.
- Istiqomah, Nur, Alifah et al. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot." *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 10–18.
- Karo-Karo, sran Rasyid, and Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" 7, no. 1 (2018): 91–96.
- Komiatul Aeni. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadist Kelas X Di SMK NU 1 Slawi - Tegal," 2020.
- Kurniawan muhammad, taiyeb Mushawwir, Arifah Novia Arifin. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Wonomulyo." *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 4, no. 1 (2023): 9–22.
- Lathifa, Nurrahmi, and Darul Imi. "Problematisasi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMAN Canduang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 8754–55.
- M Choirul Muzaini et al. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam Di Abad 21." *Jurnal HSN Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 70–81. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.214>.
- Mafatih, zza. "Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6 (2021): 138–47.
- Manullang, Redita, and Dorlan Naibaho. "Peranan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023): 61–62.
- Marlinawati, Ruri et al. "Peningkatan Kreativitas Guru Berbasis Literasi Teknologi Dan Kearifan Lokal." *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi* 6, no. 3 (2024): 76.
- Maulina, Nadia et al. "Perkembangan Teknologi Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam." *Religion: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (2024): 1–5. <https://doi.org/10.58794/sumur.v2i1.602>.
- Monalisa, ntana et al. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32. <https://doi.org/doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602> SSN.
- Muhajir et al. "Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan*

- Dasar 4, no. 3 (2024): 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>.
- Mukhlis. “Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMKS Darulhsan Aceh Besar,” 2020, 50–51. [https://repository.ar-raniry.ac.id/17821/1/Mukhlis%2C 150212058%2C FTK%2C PTI%2C 082277023643.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/17821/1/Mukhlis%2C%20150212058%2C%20FTK%2C%20PTI%2C%2082277023643.pdf).
- Nurjanah, Cicih Ratnasih dan Siti. “Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Mie instan Merek Mie Sedaap Serta Implikasinya Terhadap Loyalitas Pelanggan Di Perumahan Pekayon Bekasi Selatan” 7, no. 2 (2019): 27–33.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Cet. 1.)*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Perdana, ndra et al. “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa ndonesia.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 08, no. 02 (2020): 290–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>.
- Putra, Rizky Pratama et al. “Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama slam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik).” *AL-KARIM: Jurnal Of slamic And Education Research* 2, no. 1 (2024): 149–58.
- Putri, Adria Nelisa et al. “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN 1 Padang Pariaman.” *Jurnal Riset lmu Pendidikan slam* 2, no. 1 (2025): 264. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429>.
- Rahmasari. “Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar pa Di Smpn 4 Parepare.” *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan PA* 3, no. 2 (2025): 75–85. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>.
- Rahmawati et al. “Efektivitas Penggunaan Media Digital Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al- Qur ’ An Hadits.” *Jurnal lmiiah Pendidikan Cakra Bakti* 12, no. 1 (2025): 174. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.5131>.
- Safitri, . “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 nternational Journal* 4, no. 01 (2024): 235–37. <https://doi.org/10.556442>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, Cetakan Ke-6, 2024
- Salsabila, Unik Hanifah et al. “Transformasi Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan slam.” *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan slam* 8, no. 1 (2023): 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v8i01.261>.
- Santoso, Jarot Tri Bowo, and Anik Widiyanti. “Kahoot! Sebagai novasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan.” *JINoP (Jurnal novasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 175–76. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>.
- Sholihah, mro Atus et al. “Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran novatif* 6, no. 2 (2023): 43. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>.
- Siahaan, Y W. “Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot!

- Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sma ...” 8, no. 2013 (2024): 63–70. <http://repository.unj.ac.id/46221/1/COVER.pdf>.
- Sianturi, Rektor. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 388. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Silahuudin, Anang et al. “Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati.” *daarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI.” *JITK: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 5, no. 259 (2021): 223–25. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>.
- Sururoh, Lin. “Kahoot Sebagai novasi Pembelajaran Dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur).” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2020, 293–306.
- Susanna et al. “Strategi Pembelajaran Aktif: Pemanfaatan Metode Drill, Teamwork, Dan Role Play Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama slam.” *Jurnal Tarbiyah Almuslim* 1, no. 2 (2023): 50–63.
- Suwahyu, rwansyah. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI.” *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): 1–4. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1357>.
- Wang, Alf nge. “Effects of Concept Mapping nstruction on the Vocabulary Acquisition Skills of Seventh-Graders with Mild Disabilities: A Replication Study. Reading & Writing Quarterly,.” *Computer & Education* 82 (2015): 217–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>.
- Wicaksono et al. “Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantu Media M-Math Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Imiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 04 (2023): 1441–56. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1716>.
- Yasmin Salsabila et al. “Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar.” *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.
- Zulfikar, Noch Miqdar et al. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama slam Kelas Xi Di Sma slam Almaarif Singosa.” *VICRATINA : Jurnal Pendidikan slam* 5, no. 1 (2025): 97–100.

LAMPIRAN

A. Soal *Post-test*

1. Salah satu fungsi utama QS an-Nahl/16:64 adalah ...
 - A. Penunjuk dan penjelas bagi manusia
 - B. Pelengkap kitab-kitab sebelumnya
 - C. Pengganti hadits dalam kehidupan
 - D. Sumber cerita mitologi
2. QS al-Anbiya/21:30 menyatakan bahwa langit dan bumi pada awalnya ...
 - A. satu kesatuan yang kemudian dipisahkan oleh Allah
 - B. diciptakan setelah manusia
 - C. diatur oleh malaikat
 - D. selalu terpisah sejak awal
3. QS al-A'raf/7:54 menjelaskan bahwa Allah menciptakan siang dan malam untuk ...
 - A. menunjukkan keteraturan dan kebesaran-Nya
 - B. hiburan semata
 - C. membatalkan hukum alam
 - D. memisahkan manusia
4. Isi hadits Nabi Muhammad SAW dibawah tentang keteraturan alam menunjukkan bahwa ...

إِنَّ اللَّهَ خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بِالْحَقِّ وَمَا خَلَقَ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ بَاطِلًا (رواه البخاري ومسلم)

"Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan tujuan yang benar dan tidak ada yang Dia ciptakan di langit dan bumi tu sia-sia."
(HR. Al-Bukhari dan Muslim)

 - A. Semua fenomena alam terjadi tanpa tujuan
 - B. Alam berjalan sesuai kehendak manusia
 - C. Alam tunduk pada hukum Allah SWT
 - D. Nabi adalah penguasa alam semesta
5. Peran utama Rasulullah SAW terhadap al-Qur'an menurut QS an-Nahl/16:64 adalah ...
 - A. menjelaskan kandungan dan petunjuknya kepada umat
 - B. menyimpannya di dalam peti
 - C. menggunakannya sebagai alat hukuman
 - D. membacanya hanya di mimbar
6. Kesamaan si QS al-Anbiya/21:30 dan QS al-A'raf/7:54 adalah ...
 - A. menegaskan kebesaran Allah dalam penciptaan alam
 - B. membahas kisah umat terdahulu
 - C. menetapkan hukum halal-haram
 - D. menguraikan silsilah para nabi
7. Teori sains yang sejalan dengan QS al-Anbiya/21:30 tentang pemisahan langit dan bumi adalah ...
 - A. Big Bang
 - B. Evolusi Darwin
 - C. Hukum Kekekalan Energi
 - D. Teori Relativitas

8. Setelah memahami QS an-Nahl/16:64, sikap deal seorang Muslim sehari-hari adalah ...
 - A. menjadikan Al-Qur'an petunjuk setiap keputusan
 - B. hanya membacanya saat hari besar
 - C. mengabaikan kandungannya
 - D. membacanya tanpa memahami arti
9. Makna "taat kepada ulī al-amr" (QS an-Nisa/4:59) mengajarkan siswa untuk ...
 - A. menghargai dan mengikuti nasihat guru selama sesuai syariat
 - B. menolak nasihat siapa pun
 - C. hanya mematuhi teman sebaya
 - D. memaksakan kehendak sendiri
10. Sikap syukur atas keteraturan malam-siang (QS al-A'raf/7:54) diwujudkan dengan ...
 - A. memanfaatkan waktu belajar dan istirahat seimbang
 - B. melewatkan shalat malam tanpa tujuan
 - C. membuang sampah sembarangan
 - D. menyalakan lampu di siang hari
11. Dalam sebuah hadits, Rasulullah ﷺ bersabda:

إِنَّ اللَّهَ خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بِالْحَقِّ وَمَا خَلَقَ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ بَاطِلًا (رواه

البخاري ومسلم)

"Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan tujuan yang benar dan tidak ada yang Dia ciptakan di langit dan bumi tu sia-sia." (HR. Al-Bukhari dan Muslim)

Hadits ini menunjukkan bahwa segala ciptaan Allah memiliki tujuan dan fungsi tertentu, tidak ada yang tercipta tanpa hikmah. Oleh karena itu, sikap yang seharusnya dimiliki oleh seorang Muslim setelah memahami hadits ini adalah ...

- A. Mensyukuri ciptaan Allah dengan menjaga dan memanfaatkannya secara bijak
 - B. Mengabaikan lingkungan karena semuanya akan kembali kepada Allah
 - C. Merasa takut berlebihan terhadap fenomena alam
 - D. Meragukan kebesaran Allah dalam penciptaan dunia
12. Menjaga lingkungan sebagai mplementasi hadits keteraturan alam menunjukkan ...
 - A. rasa cinta dan tanggung jawab
 - B. keengganan mempelajari agama
 - C. menyepelekan perintah Allah
 - D. ketidaksenangan terhadap ciptaan-Nya
13. Diskusi tentang kebesaran Allah dalam QS al-Anbiya/21:30 di kelas dapat meningkatkan ...
 - A. semangat berkolaborasi dan keimanan
 - B. persaingan tidak sehat
 - C. keraguan antarsiswa
 - D. kebingungan
14. Mendahulukan petunjuk al-Qur'an dalam kehidupan mencerminkan ...
 - A. ketaatan dan keteguhan iman
 - B. skeptisisme beragama
 - C. ketidakpedulian
 - D. kebingungan

15. Untuk menghafal QS an-Nahl/16:64, langkah yang paling efektif dilakukan siswa adalah ...
- Membaca ayat secara berulang dengan tartil
 - Membacanya satu kali lalu melanjutkan aktivitas lain
 - Hanya mendengarkan tanpa membaca atau menulis
 - Menghafal tanpa memahami arti ayat
16. Saat menulis potongan ayat “... أَطِيعُوا اللَّهَ ...” di buku latihan, langkah awal yang harus dilakukan adalah ...
- Memperhatikan bentuk dan ketepatan huruf Arab saat menulis
 - Menyalin langsung tanpa melihat contoh
 - Menulis dengan cepat tanpa pemeriksaan
 - Menerjemahkan tanpa menyalin lafazh Arab
17. Untuk memahami konsep pemisahan langit dan bumi dalam QS al-Anbiya/21:30, cara terbaik bagi siswa adalah ...
- Menggambar lustrasi proses pemisahan langit dan bumi
 - Hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa praktik
 - Mencari definisi teori Big Bang tanpa memahami ayat
 - Menuliskan ayat tanpa memahami maknanya
18. Makna Hadits berikut menjelaskan bahwa segala ciptaan Allah memiliki tujuan: *"Sesungguhnya Allah menciptakan langit dan bumi dengan haq (kebenaran), dan tidaklah Dia menciptakan apa pun di langit dan bumi tu sia-sia."* (HR. Al-Bukhari dan Muslim) Metode yang paling efektif untuk membantu siswa menghafal hadits ni adalah ...
- Membuat kartu hafalan lafazh Arab dan membacanya berulang
 - Menulis terjemahan satu kali tanpa menghafal
 - Mendengarkan lagu tanpa memahami konteks hadits
 - Menonton film tanpa mencatat poin penting
19. Untuk menerapkan makna QS an-Nisa/4:59 dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat ...
- Bermusyawarah sebelum mengambil keputusan di kelas
 - Memutuskan sesuatu tanpa mendengarkan pendapat teman
 - Mengabaikan nasihat guru dan orang tua
 - Menjalankan kehendak pribadi tanpa pertimbangan
20. Saat melatih pelafalan QS al-A'raf/7:54, teknik yang sebaiknya digunakan adalah ...
- Memperhatikan gerakan mulut dan tajwid saat melafalkan ayat
 - Hanya membaca terjemahannya dengan suara keras
 - Menyalin tulisan Arab tanpa mencoba melafalkan
 - Menerjemahkan ayat tanpa memperhatikan cara membacanya

B. Nilai *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits Kelas Eksperimen dan kontrol

No.	Nilai Retensi Materi Al-Qur'an dan hadits	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	100	100
2	100	95
3	95	85
4	95	65
5	90	75

6	75	75
7	95	90
8	80	60
9	95	80
10	80	75
11	95	65
12	80	85
13	90	70
14	80	75
15	75	75
16	90	85
17	80	85
18	85	85
19	85	85
20	100	85
21	80	75
22	90	75
23	85	75
24	85	70
25	85	70
26	95	65
27	95	70
28	85	75
29	75	55
30	90	50
31	90	50
32	85	

C. Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan kontrol

No	NILAI POSTTEST	
	KELAS EKSPERIMEN	KELAS KONTROL
1	100	90
2	100	85
3	100	85
4	100	80
5	90	85
6	95	70
7	80	75
8	80	80
9	85	80

10	90	85
11	80	80
12	85	65
13	85	85
14	80	70
15	90	75
16	85	60
17	85	55
18	80	60
19	70	65
20	80	65
21	90	75
22	80	60
23	90	75
24	70	70
25	85	70
26	90	50
27	85	45
28	75	45
29	80	30
30	70	50
31	85	50
32	80	

D. Nilai *Post-test* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	NILAI POSTTEST	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	100	90
2	100	85
3	100	85
4	100	80
5	90	85
6	95	70
7	80	75
8	80	80
9	85	80
10	90	85
11	80	80
12	85	65

13	85	85
14	80	70
15	90	75
16	85	60
17	85	55
18	80	60
19	70	65
20	80	65
21	90	75
22	80	60
23	90	75
24	70	70
25	85	70
26	90	50
27	85	45
28	75	45
29	80	30
30	70	50
31	85	50
32	80	

E. Foto Kegiatan *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits dan *Post-test* Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen



F. Foto Kegiatan *Post-test* Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits dan *Post-test* Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol



