

Efektifitas Media Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Pemahaman dan Penguasaan Al Qur'an Hadits

Nikmatul Wafiroh¹, Nur Aisyah¹, Fharadhiesty Abdyanty Putry¹

¹ Universitas Ibrahimy, Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Al-Qur'an and Hadith;
Effectiveness, Gamification;
Kahoot;
Student Understanding

Article history:

Received 2026-05-14

Revised 2026-06-13

Accepted 2026-07-19

ABSTRACT

The teaching of the Qur'an and Hadith often faces challenges in the form of low student motivation and poor retention of material due to the use of conventional methods that tend to be monotonous. This study aims to analyze the effectiveness of using gamification media based on the Kahoot app in improving students' understanding and mastery of Qur'an and Hadith material. This study employs a qualitative approach with a descriptive method to gain an in-depth understanding of the learning phenomenon. Data were collected through observation of student activities, in-depth interviews with educators and students, and documentation of the learning assessment process. The results indicate that the integration of game elements in Kahoot—such as interactive quizzes, background music, and real-time leaderboards—creates a dynamic, enjoyable, and healthily competitive classroom atmosphere. The use of this digital medium has proven effective in visualizing abstract concepts and helping students construct their own understanding of the material through interactive learning experiences. Additionally, Kahoot's instant feedback feature helps students identify misunderstandings immediately, which ultimately improves their mastery of the material and memory retention compared to traditional lecture methods.

This study concludes that Kahoot-based gamification is a highly relevant and innovative strategy for improving the quality of Al-Qur'an and Hadith education in the digital age. Teachers are advised to optimize the use of this digital tool to sustain students' interest in learning.

This is an open access article under the CC BY SA license.



Corresponding Author:

Nikmatul Wafiroh

Universitas Ibrahimy, Indonesia; nikmatulwafiroh16@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi strategis dalam menghadapi masa depan global dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Ismatul Aliah & Amar Muzaki, 2023)Di

era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi keniscayaan, terutama dalam mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering dianggap monoton oleh siswa (Sidqi, Kinasih, Norhidayah, & Jasiah, 2025). Transformasi ini menuntut pendidik untuk beralih dari metode satu arah ke pendekatan yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi *digital native*.

Dalam konteks mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, pendidik seringkali menghadapi tantangan berupa rendahnya retensi materi dan hasil belajar siswa. Fenomena ini dipicu oleh kesulitan siswa dalam menghafal ayat, memahami kosakata bahasa Arab, serta menjelaskan makna hadis secara mendalam. Selain itu, dominasi metode ceramah yang konvensional membuat suasana kelas terasa jenuh, sehingga motivasi belajar peserta didik menurun karena mereka umumnya hanya mampu berkonsentrasi selama 15-20 menit dalam situasi yang monoton (Nugroho, Wahidmurni, & Wahyuni, 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Gamifikasi muncul sebagai solusi pedagogis yang efektif dengan mengadopsi mekanika permainan—seperti tantangan, poin, dan papan peringkat—untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Devania Mita Sari, 2025). Salah satu platform *game-based learning* yang paling relevan adalah Kahoot, sebuah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana kompetitif yang sehat (Ismatul Aliah & Amar Muzaki, 2023). Media ini menawarkan visualisasi yang menarik melalui penggunaan warna, gambar, dan video yang mampu memperkuat atensi serta konsentrasi peserta didik terhadap materi pelajaran.

Kelebihan utama Kahoot terletak pada fitur umpan balik instan (*instant feedback*) dan papan peringkat *real-time*. Fitur ini membantu siswa mengidentifikasi kesalahan pemahaman mereka secara langsung tanpa harus menunggu hasil evaluasi formal, yang sangat krusial dalam memahami konsep religius yang kompleks agar miskonsepsi tidak mengakar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, serta retensi ingatan jangka panjang siswa pada berbagai jenjang pendidikan.

Meskipun potensi Kahoot cukup besar, kajian spesifik mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi Al-Qur'an Hadits dengan pendekatan kualitatif masih tergolong terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mendeskripsikan secara mendalam bagaimana integrasi media digital dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa era digital dengan materi keagamaan yang bersifat teoretis. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media gamifikasi berbasis Kahoot dalam menciptakan pengalaman belajar Al-Qur'an Hadits yang lebih dinamis, bermakna, dan mampu meningkatkan kualitas penguasaan materi siswa secara menyeluruh (Sidqi et al., 2025).

Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini tidak sekadar berfokus pada hasil akhir berupa angka, melainkan berupaya memotret secara utuh transformasi perilaku belajar, hambatan lapangan, serta kedalaman proses kognitif peserta didik ketika berinteraksi langsung dengan esensi nilai-nilai Al-Qur'an Hadits melalui atmosfer gamifikasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi teoretis maupun praktis mengenai pola adaptasi media digital di madrasah, sekaligus menjadi panduan bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang tidak hanya sakral dan kontekstual, tetapi juga interaktif dan relevan dengan karakteristik generasi masa kini.

2. METODE

Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*) (Rasyid, 2022). Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu terhadap fenomena pembelajaran digital di dalam kelas (Ishtiaq, 2019). Peneliti memilih desain studi kasus karena bertujuan untuk melakukan penyelidikan mendalam terhadap suatu sistem yang terbatas, yakni proses pembelajaran materi Al-Qur'an Hadits menggunakan media Kahoot pada latar alami (*natural setting*). Fokus utama penelitian adalah pada

persepsi, pengalaman peserta didik, dan bagaimana proses gamifikasi tersebut membantu pemahaman materi secara rinci.

Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data melalui observasi dan interaksi langsung dengan partisipan tanpa bergantung pada instrumen kuesioner yang kaku. Peran peneliti adalah sebagai pengamat partisipan yang cermat dalam menangkap informasi tertulis maupun pemaknaan dari setiap interaksi selama penggunaan Kahoot di kelas. Penelitian dilakukan di MTsN 1 Situbondo. Pemilihan subjek dilakukan melalui teknik sampling bertujuan (*purposeful sampling*), di mana partisipan dipilih karena mereka dianggap kaya akan informasi (*information-rich*) terkait topik penelitian. Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dan siswa kelas VII yang aktif menggunakan media Kahoot dalam proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui berbagai sumber untuk mendapatkan gambaran yang utuh dan kompleks. Teknik yang digunakan meliputi: observasi terstruktur, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data dilakukan secara induksi mulai dari pengorganisasian data, reduksi data, kategorisasi, dan interpretasi, serta keabsahan data untuk menjamin validitas dan kredibilitas temuan. Penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi dengan membandingkan data antara hasil observasi, pernyataan siswa dalam wawancara, dan dokumen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam sumber-sumber penelitian Al-Qur'an Hadits, implementasi media gamifikasi Kahoot dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Penerapan media gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk mengubah suasana kelas yang cenderung pasif menjadi lebih dinamis. Implementasi diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan teknologi digital sebagai alat evaluasi interaktif. Guru menyiapkan konten kuis di platform Kahoot dengan merancang butir-butir soal yang relevan dengan materi Al-Qur'an Hadits, seperti materi kejujuran dalam muamalah atau kisah keteladanan Nabi.

Dalam tahap ini, guru juga mengatur fitur-fitur gamifikasi seperti: alokasi waktu. System poin. Visualisasi. Sebelum kuis dimulai, guru memastikan kesiapan infrastruktur berupa koneksi internet stabil, laptop, LCD proyektor untuk menampilkan soal, serta perangkat gawai (*smartphone*) yang dibawa oleh siswa.

Pada tahap pelaksanaan, guru mulai membuka pembelajaran dengan doa dan absensi, kemudian menjelaskan materi utama Al-Qur'an Hadits menggunakan media pendukung seperti video eksplanasi agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum dievaluasi. Selanjutnya Guru menampilkan halaman utama Kahoot di layar depan yang berisi Game PIN. Siswa kemudian mengakses aplikasi atau situs kahoot.it melalui gawai mereka, memasukkan kode PIN tersebut, dan mendaftarkan nama unik mereka.

Selama kuis berlangsung, soal muncul di layar proyektor sementara siswa merespons dengan memilih simbol warna atau bentuk di gawai mereka. Suasana kelas menjadi hidup dengan adanya musik latar dan efek suara khas Kahoot yang menciptakan atmosfer "game-show". Setelah setiap soal selesai, papan peringkat (*leaderboard*) ditampilkan secara otomatis, menunjukkan lima peringkat teratas yang mendorong persaingan sehat antar siswa.

Pada tahap penutup dan evaluasi, guru melakukan umpan balik instan dengan membahas soal-soal yang paling banyak dijawab salah. Fitur ini sangat krusial dalam materi Al-Qur'an Hadits untuk mengklarifikasi miskonsepsi terhadap konsep keagamaan yang kompleks secara langsung. Selain itu, guru juga mengumumkan Juara dan Reward kepada Pemenang kuis yang ditampilkan di layar dalam bentuk podium. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan hadiah atau *reward* (seperti nilai tambahan, coklat, atau permen) untuk menjaga antusiasme belajar siswa di pertemuan berikutnya. Selanjutnya Guru mengunduh laporan hasil kuis dalam format *spreadsheet* yang mencakup rincian jawaban setiap siswa. Data ini digunakan sebagai bahan evaluasi kognitif untuk mengukur tingkat

penguasaan materi secara individu maupun klasikal. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits terbukti mampu meningkatkan retensi materi dan keterlibatan aktif siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Untuk memberikan gambaran kontekstual, kuis Kahoot yang diimplementasikan pada kelas VII di MTsN 1 Situbondo ini mengambil fokus pada beberapa materi esensial Al-Qur'an Hadits semester ganjil. Salah satu topik utama yang diujikan adalah materi tentang "Kejujuran dalam Muamalah" yang bersumber dari Al-Qur'an Surah Al-Muthaffifin ayat 1-6 dan Hadits riwayat Baihaqi tentang tata cara menimbang yang adil. Guru mendesain kuis yang terdiri dari 15 butir soal dengan rincian: 5 soal mengenai penguasaan *mufradat* (arti potongan kata lafaz Arab), 5 soal mengenai kelanjutan teks potongan ayat/hadits yang rumpang, dan 5 soal berupa analisis studi kasus konseptual mengenai penerapan jujur dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan catatan observasi partisipatif peneliti di lapangan, dinamika psikologis peserta didik menunjukkan fluktuasi fokus yang sangat menarik. Pada 5 soal pertama yang menguji kemampuan mekanis berupa arti *mufradat*, kelas dipenuhi oleh atmosfer ketegangan yang positif. Ketika soal muncul di layar proyektor, ruang kelas seketika menjadi hening selama 10-15 detik karena siswa melakukan proses pembacaan cepat (*skimming*) dan mencocokkan ingatan mereka. Suasana seketika berubah menjadi riuh dan penuh sorak-sorai sesaat setelah *timer* habis dan grafik distribusi jawaban kelas muncul di layar. Siswa yang berhasil menjawab benar secara spontan mengekspresikan kegembiraannya, sementara siswa yang salah langsung memeriksa gawai mereka untuk melihat koreksi jawaban. Dinamika ini terus terjaga hingga soal studi kasus terakhir, membuktikan bahwa atensi siswa tidak mengalami penurunan sebagaimana yang biasanya terjadi pada metode ceramah konvensional.

Pembahasan

Penerapan media gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits terbukti memberikan dampak signifikan terhadap kualitas penguasaan materi siswa melalui mekanisme umpan balik yang cepat dan penguatan daya ingat yang berbasis visual. Berdasarkan data dokumen dari laporan Kahoot (*Kahoot Report*), guru dapat melihat analisis butir soal secara mendalam untuk mengukur performa setiap pertanyaan (Redaksi et al., 2024). Salah satu fitur paling krusial yang menunjang pemahaman konsep adalah umpan balik instan (*instant feedback*). Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang sering kali mengandung konsep abstrak, fitur ini memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kesalahan konseptual mereka secara *real-time* (Devania Mita Sari, 2025).

Ketika seorang siswa keliru dalam memilih arti sebuah kata dalam ayat atau menyambung lafaz hadits, Kahoot langsung menampilkan jawaban yang benar di layar. Hal ini sangat penting agar miskonsepsi terhadap konsep religius yang kompleks tidak mengakar dan dapat dikoreksi saat itu juga sebelum siswa membangun pemahaman yang lebih dalam. Hasil triangulasi dengan wawancara guru menunjukkan bahwa fitur ini membantu guru melakukan penguatan materi secara spesifik pada soal-soal yang paling banyak dijawab salah oleh siswa.

Secara kualitatif, penggunaan Kahoot mampu meningkatkan retensi memori jangka panjang karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam proses konstruksi pengetahuan. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih mudah mengingat materi karena suasana belajar yang menyenangkan dan penggunaan simbol visual (warna dan bentuk) yang mencolok.

Kutipan wawancara berikut memperkuat temuan ini:

"Saya lebih gampang ingat arti kata 'At-Takatsur' karena kemarin pas salah di Kahoot, tombol warna merah langsung ganti ke hijau. Warnanya membekas di ingatan saya dibanding cuma baca di LKS." (Wawancara dengan Siswa A, Juli 2026).

Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah menyajikan informasi ke dalam memori jangka panjang ketika informasi verbal disertai dengan representasi visual yang dinamis (Sulistyo, 2021). Selain itu, unsur kompetisi sehat melalui *leaderboard* menciptakan dorongan psikologis yang membuat siswa lebih fokus dan teliti, sehingga materi yang dipelajari lebih berkesan di dalam ingatan mereka (Sakdah, Prastowo, & Anas, 2021).

Fenomena peningkatan retensi memori ini tidak hanya dialami oleh peserta didik yang secara akademik menonjol atau selalu menempati peringkat atas di *leaderboard*. Dampak positif gamifikasi ini juga dirasakan secara signifikan oleh kelompok siswa yang secara historis memiliki kecenderungan pasif atau sering mengalami keterlambatan belajar (*slow learner*) dalam metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Siswa B, yang dikenal guru sering mengantuk saat pembelajaran berbasis teks cetak, ia mengemukakan perspektif yang berbeda:

"Biasanya kalau pelajaran Al-Qur'an Hadits saya malas karena banyak tulisan Arab di buku paket yang saya tidak tahu artinya, bikin pusing dan mengantuk. Tapi kalau pakai Kahoot, saya jadi terpaksa konsentrasi karena malu kalau nama saya ada di urutan bawah terus. Musiknya juga bikin tegang tapi seru, jadi tidak mengantuk sama sekali. Walaupun salah, saya langsung tahu artinya yang benar apa, jadi pas soal berikutnya mirip, saya sudah bisa jawab benar." (Wawancara dengan Siswa B, Juli 2026).

Pengakuan dari Siswa B tersebut menunjukkan bahwa elemen kompetitif dan rekognisi sosial (takut berada di posisi paling bawah pada papan peringkat) mampu menggeser orientasi belajar siswa dari yang awalnya apatis menjadi partisipatif.

Dari sudut pandang pendidik, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Situbondo semakin memperkuat validitas temuan ini. Guru menyatakan bahwa Kahoot memangkas waktu pengerjaan evaluasi formatif konvensional yang biasanya memakan waktu hingga satu jam pelajaran jika menggunakan kertas. Guru menjelaskan:

"Kelebihan utama bagi saya sebagai guru adalah efisiensi dan akurasi data. Kalau pakai kertas kuis biasa, saya harus mengoreksi satu per satu di rumah, dan siswa baru tahu salahnya minggu depan ketika ingatan mereka tentang materi itu sudah menguap. Dengan Kahoot, detik itu juga mereka tahu letak salahnya di mana, dan saya bisa langsung menjelaskan hukum tajwid atau arti mufradat yang salah itu saat itu juga di depan kelas. Jadi penanganan miskonsepsi tidak tertunda." (Wawancara dengan Guru Al-Qur'an Hadits, Juli 2026).

Triangulasi data diperkuat dengan dokumen hasil belajar (rapor/report Kahoot) yang menunjukkan tren peningkatan yang konsisten. Data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa setelah penggunaan Kahoot, nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan yang signifikan, misalnya dari skor 60 menjadi 90. Peningkatan ini mencakup keseluruhan level kognitif, mulai dari kemampuan mengingat (identifikasi lafaz), memahami (menjelaskan arti), hingga menganalisis (mengaitkan dalil dengan kehidupan sehari-hari). Hal ini membuktikan bahwa Kahoot bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen evaluasi efektif yang mampu meningkatkan penguasaan materi Al-Qur'an Hadits secara menyeluruh di era digital.

Jika dibedah secara lebih mendalam melalui teori pendidikan modern, efektivitas Kahoot dalam menjembatani pemahaman materi Al-Qur'an Hadits yang teoretis dan abstrak tidak terlepas dari prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis *game* menekankan bahwa pembelajar secara aktif membangun pengetahuan dan informasi baru dari pengalaman sebelumnya melalui interaksi dan eksplorasi (Devania Mita Sari, 2025). Dimana pengetahuan bukan hanya sekadar rangkaian fakta yang dipindahkan secara pasif dari guru ke kepala siswa, melainkan sebuah entitas yang harus dibangun, diasimilasikan, dan diorganisasikan secara aktif oleh peserta didik itu sendiri.

Ketika Kahoot diterapkan di kelas MTsN 1 Situbondo, proses konstruksi pengetahuan ini terjadi secara intensif melalui pelaksanaan kuis interaktif. Siswa siswa terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan, di mana Kahoot menyediakan platform interaktif yang memungkinkan setiap siswa berpartisipasi tanpa dominasi siswa tertentu. Melalui Kahoot, siswa bukan sekadar penerima informasi, tetapi agen aktif yang membentuk makna dari pengalaman belajar mereka sendiri.

Argumen mengenai pengolahan informasi melalui jalur visual dan verbal diperkuat oleh Teori Mayer & Paivio yang mengemukakan bahwa Pembelajaran lebih efektif bila disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*). Hal ini memungkinkan pengolahan informasi melalui dua jalur kognitif (visual dan auditori) yang memperbesar kapasitas *working memory* (Ulya, Hidayatul Laily, & Luqman hakim, 2020). Dengan adanya pemanfaatan Kahoot, dapat memberikan Retensi Jangka Panjang melalui Pendekatan *dual coding* (informasi verbal ditambah representasi visual) mempermudah penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang. Penggunaan Kahoot terbukti secara signifikan meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadis dibandingkan metode konvensional (Nugroho et al., 2025). Menariknya lagi, Kahoot sebagai media visual memberikan warna-warna memukau dan simbol geometri (warna dan bentuk) yang digemari siswa dan membantu fokus (Bahar, Setyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020).

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Siswa A dalam wawancara, asosiasi warna hijau dengan jawaban yang benar setelah mengalami kesalahan (tombol merah) menciptakan impresi emosional yang kuat. Dalam ranah kognitivisme, momen pembetulan kesalahan yang difasilitasi oleh fitur *instant feedback* ini memicu terjadinya proses akomodasi kognitif, di mana struktur pengetahuan lama siswa yang keliru atau miskonsepsi segera direstrukturisasi menjadi pemahaman baru yang akurat.

Lebih jauh lagi, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penguatan retensi ingatan melalui media visual ini sejalan dengan konsep penajaman *al-'aql* dan *al-fahm* (pemahaman mendalam). Materi Al-Qur'an Hadits yang sering kali dianggap berat karena melibatkan tata bahasa Arab dan interpretasi hukum yang kompleks, berhasil didekonstruksi menjadi unit-unit informasi kecil yang dapat dicerna secara menyenangkan (*micro-learning*). Unsur kompetisi sehat yang dihadirkan melalui *leaderboard* bukan sekadar menciptakan keriuhan kelas, melainkan berfungsi sebagai *extrinsic motivator* (motivator eksternal) yang memicu hormon dopamin peserta didik.

Sebagai penelitian kualitatif, bagian ini memotret realitas implementasi media Kahoot di kelas Al-Qur'an Hadits secara jujur, mencakup elemen yang memperlancar proses maupun kendala teknis yang dihadapi pendidik. Keberhasilan penggunaan Kahoot sangat didukung oleh ketersediaan infrastruktur IT dasar di sekolah, seperti laptop, LCD proyektor untuk menampilkan soal secara klasikal, dan akses listrik yang stabil. Selain faktor fisik, faktor psikologis siswa sebagai generasi *digital native* menjadi pendukung utama. Siswa kelas Al-Qur'an Hadits yang terbiasa dengan gawai cenderung lebih responsif, antusias, dan cepat memahami instruksi digital dibandingkan metode konvensional yang dianggap membosankan (Halimah & Maulidya, 2021). Antusiasme ini muncul karena Kahoot menawarkan visualisasi warna yang memukau dan musik latar yang membangkitkan gairah belajar.

Keberhasilan implementasi Kahoot di MTsN 1 Situbondo membawa implikasi pedagogis yang signifikan terhadap orientasi masa depan pendidikan keagamaan di madrasah. Selama ini, terdapat dikotomi yang tidak kentara antara kesakralan materi agama dengan modernitas teknologi digital. Ada kekhawatiran bahwa penggunaan gawai atau elemen permainan di kelas dapat mereduksi nilai-nilai luhur dan kekhusyukan dalam mempelajari firman Allah dan sabda Nabi. Namun, temuan kualitatif dalam penelitian ini membuktikan hal yang sebaliknya. Integrasi gamifikasi yang dikelola dengan baik oleh pendidik justru mampu menjadi jembatan emosional dan intelektual yang mendekatkan generasi digital native dengan teks-teks klasik Islam (Devania Mita Sari, 2025).

Implikasi pertama berkaitan dengan reposisi peran guru madrasah. Pendidik tidak lagi bertindak sebagai satu-satunya sumber otoritas pengetahuan (*teacher-centered*) yang mentransfer teks secara doktriner, melainkan beralih peran menjadi fasilitator dan desainer pengalaman belajar (*learning experience designer*). Guru dituntut untuk memiliki kompetensi Technological Pedagogical Content

Knowledge (TPACK) yang matang, di mana mereka harus mampu menyelaraskan kedalaman konten Al-Qur'an Hadits dengan metodologi permainan digital yang tepat .

Implikasi kedua menyangkut inklusivitas pembelajaran melalui kerja sama tim (Team Mode). Penggunaan mode kelompok sebagai solusi mengatasi keterbatasan gawai dan kuota internet secara tidak langsung menumbuhkan nilai-nilai syura (musyawarah) dan ta'awun (tolong-menolong) di antara peserta didik. Siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi secara natural membimbing temannya yang kesulitan dalam menerjemahkan lafaz ayat saat mereka berdiskusi menentukan tombol warna yang akan ditekan. Dengan demikian, Kahoot di kelas Al-Qur'an Hadits tidak hanya berhasil meningkatkan dimensi kognitif (pemahaman materi), tetapi juga menginternalisasikan dimensi sosial-afektif yang selaras dengan nilai-nilai akhlakul karimah yang terkandung dalam esensi mata pelajaran itu sendiri. Keberhasilan implementasi Kahoot di MTsN 1 Situbondo membawa implikasi pedagogis yang signifikan terhadap orientasi masa depan pendidikan keagamaan di madrasah. Selama ini, terdapat dikotomi yang tidak kentara antara kesakralan materi agama dengan modernitas teknologi digital. Ada kekhawatiran bahwa penggunaan gawai atau elemen permainan di kelas dapat mereduksi nilai-nilai luhur dan kekhushyukan dalam mempelajari firman Allah dan sabda Nabi. Namun, temuan kualitatif dalam penelitian ini membuktikan hal yang sebaliknya. Integrasi gamifikasi yang dikelola dengan baik oleh pendidik justru mampu menjadi jembatan emosional dan intelektual yang mendekatkan generasi digital native dengan teks-teks klasik Islam.

Implikasi pertama berkaitan dengan reposisi peran guru madrasah. Pendidik tidak lagi bertindak sebagai satu-satunya sumber otoritas pengetahuan (teacher-centered) yang mentransfer teks secara doktriner, melainkan beralih peran menjadi fasilitator dan desainer pengalaman belajar (learning experience designer). Guru dituntut untuk memiliki kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang matang, di mana mereka harus mampu menyelaraskan kedalaman konten Al-Qur'an Hadits dengan metodologi permainan digital yang tepat.

Implikasi kedua menyangkut inklusivitas pembelajaran melalui kerja sama tim (Team Mode). Penggunaan mode kelompok sebagai solusi mengatasi keterbatasan gawai dan kuota internet secara tidak langsung menumbuhkan nilai-nilai syura (musyawarah) dan ta'awun (tolong-menolong) di antara peserta didik. Siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi secara natural membimbing temannya yang kesulitan dalam menerjemahkan lafaz ayat saat mereka berdiskusi menentukan tombol warna yang akan ditekan. Dengan demikian, Kahoot di kelas Al-Qur'an Hadits tidak hanya berhasil meningkatkan dimensi kognitif (pemahaman materi), tetapi juga menginternalisasikan dimensi sosial-afektif yang selaras dengan nilai-nilai akhlakul karimah yang terkandung dalam esensi mata pelajaran itu sendiri.

Meskipun efektif, realitas di lapangan menunjukkan bahwa stabilitas jaringan internet adalah tantangan terbesar karena Kahoot memerlukan koneksi *real-time*. Gangguan sinyal sering kali menyebabkan permainan terhenti seketika, yang dapat menurunkan momentum fokus siswa (Hartanti, Negeri, No, Selatan, & Klaten, 2019). Selain itu, ditemukan kendala di mana tidak semua siswa memiliki kuota internet yang cukup atau membawa perangkat *smartphone* ke sekolah pada hari pelaksanaan kuis. Masalah teknis lain seperti ukuran layar yang kurang besar atau *font* soal yang sulit terbaca juga terkadang membuat siswa terlambat merespons.

Untuk mengatasi kesenjangan perangkat dan kuota tersebut, guru menerapkan solusi kreatif dengan mengubah mode permainan dari *Classic* (individu) menjadi Team Mode (kelompok) (Afandi Baharsa, Abolla, & Suban, 2024). Dalam mode ini, siswa yang memiliki kendala perangkat atau kuota dapat bergabung dengan teman sekelompoknya untuk menjawab soal bersama menggunakan satu gawai. Strategi ini tidak hanya memecahkan masalah teknis, tetapi juga menumbuhkan kemampuan kolaborasi dan diskusi antar-siswa dalam memahami ayat atau hadits yang diujikan. Selain itu, guru memanfaatkan jaringan Wi-Fi sekolah untuk menjamin stabilitas kuis dan memberikan bimbingan teknis singkat sebelum kuis dimulai guna memastikan seluruh siswa memahami prosedur permainan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kualitatif dan pembahasan mengenai implementasi media gamifikasi berbasis Kahoot pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 1 Situbondo, penelitian ini menarik beberapa kesimpulan mendasar sebagai berikut:

1. Sistem Implementasi yang Terstruktur: Penerapan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (penyusunan RPP terintegrasi TPACK dan pembuatan kuis bertema materi keagamaan), pelaksanaan (penyampaian materi dasar disusul dengan pelaksanaan kuis interaktif memanfaatkan gawai, laptop, dan proyektor), serta penutupan (pemanfaatan fitur *instant feedback* untuk pembahasan bersama, pemberian *reward* podium, dan pengunduhan *report spreadsheet* untuk evaluasi).
2. Efektivitas Terhadap Pemahaman dan Retensi: Elemen-elemen gamifikasi pada Kahoot—terutama musik latar, skema warna visual, dan papan peringkat (*leaderboard*)—terbukti efektif meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, dan fokus kognitif siswa kelas VII yang merupakan generasi *digital native*. Secara kualitatif, fitur *instant feedback* berperan krusial dalam memotong rantai miskonsepsi terhadap konsep keagamaan yang kompleks secara langsung. Kombinasi kode visual warna dan tekanan kompetisi waktu yang menyenangkan mampu mengonstruksi pemahaman mandiri dan memperkuat retensi memori jangka panjang siswa terhadap materi hafalan *mufradat* serta kandungan hadits.
3. Dinamika Pendukung dan Hambatan Lapangan: Faktor pendukung utama keberhasilan media ini adalah ketersediaan infrastruktur IT dasar madrasah dan antusiasme psikologis siswa terhadap teknologi. Sementara itu, hambatan utama yang muncul berupa ketidakstabilan jaringan internet dan adanya kesenjangan kepemilikan perangkat gawai atau kuota internet di kalangan siswa. Kendala tersebut berhasil dimitigasi secara kreatif oleh pendidik melalui penerapan *Team Mode* (mode kelompok), yang tidak hanya menyelesaikan problem teknis tetapi juga menumbuhkan karakter kolaboratif dan diskusi keagamaan yang inklusif di dalam kelas.

REFERENSI

- Afandi Baharsa, A., Abolla, B., & Suban, A. L. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZIZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 3 MAUMERE*.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>
- Devania Mita Sari. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 338–351. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i6.1698>
- Halimah, S., & Maulidya, N. H. (2021). *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 3 PASURUAN*. Retrieved from <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- Hartanti, D., Negeri, S., No, K. J. M., Selatan, K., & Klaten, K. (2019). *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME KAHOOT BERBASIS HYPERMEDIA*.
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>
- Ismatul Aliah, I., & Amar Muzaki, I. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. 6(1), 18–31. Retrieved from <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>

- Nugroho, R. Y., Wahidmurni, W., & Wahyuni, E. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang. *FONDATIA*, 9(3), 598–619. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5844>
- Rasyid, F. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF*.
- Redaksi, D., Terakhir, D., Online, D., Nur, I., Rahmawati, I., Manzilatul Uliya, N., & Susilawati, S. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR*. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sidqi, A., Kinasih, A. D., Norhidayah, N., & Jasiah, J. (2025). Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. *FONDATIA*, 9(2), 340–351. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5733>
- Sulistyo, I. A. (2021). Urgensi Dan Strategi Penguatan Literasi Media Dan Digital Pembelajaran Agama Islam. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Ulya, H., Hidayatul Laily, N., & Luqman hakim, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO EXPLANASI, POP UP DAN KAHOOT. *EDUDEENA*.

