



Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Kualitas Hafalan Al-Quran Siswa Pada Program Tahfidz di SMP Muhammadiyah 57 Medan

Rizka Abdillah R Padang
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: abdillahpadang12@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-04 Keywords: <i>Media Kahoot; Kualitas Hafalan Alquran; Program Tahfidz.</i>	The purpose of this research is to analyze the impact of the use of Kahoot media on the quality of memorization of the Quran. The research will be conducted at SMP Muhammadiyah 57 Medan. The population of this research includes all students in Class VII at SMP Muhammadiyah 57 Medan, with a total of 116 students. The sample was taken from two classes, namely Class VII-A and VII-B, from a total of 56 children who will be used as research samples. The sampling technique used a quasi-experiment that provides a comparison of the results of the experimental class questionnaire and the control class. The requirements for the analysis test include validity, normality, homogeneity, and data are analyzed through an independent t-test hypothesis test. From the results of normality using Shapiro-Wilk, it can be concluded that the Pre-Test data from the experimental class and the control class are normally distributed. So, the significance values of the two classes are 0.166 and 0.121, where both values are greater than 0.05. The Post-Test values from the experimental class and the control class also show normally distributed data. The significance value obtained is 0.169 and 0.245, where the result is greater than 0.05. Through the results of the homogeneity test conducted through SPSS 24.0 For Windows, a value of 0.240 was obtained, and greater than 0.05. This illustrates that both groups have homogeneous variances. Based on the results of the hypothesis test, it can be seen that H_a is accepted and H_0 is rejected, which is indicated by a significance value of 0.000, smaller than 0.05. This means that there is a significant influence from the use of media.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-04 Kata kunci: <i>Media Kahoot; Kualitas Hafalan Alquran; Program Tahfidz.</i>	Tujuan dari riset ini yakni agar menganalisa pengaruh dampak pemanfaatan media Kahoot pada kualitas hafalan Al-Quran. Penelitian akan dilakukan di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Populasi dari riset ini mencakup semua anak didik Kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan, dengan total 116 siswa. Sampel yang diambil melalui dua kelas, yakni Kelas VII-A serta VII-B, dari total 56 anak yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan quasi-eksperimen yang memberi perbandingan hasil angket kelas eksperimen serta kelas kontrol. Persyaratan uji analisis meliputi uji validitas, normalitas, homogenitas, dan data dianalisis melalui uji hipotesis independent t-test. Dari hasil normalitas pada penggunaan Shapiro-Wilk, bisa ditarik simpulan data Pre-Test dari kelas eksperimen serta kelas kontrol terdistribusi normal. Maka, nilai signifikansi kedua kelas yakni 0,166 serta 0,121, di mana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Nilai Post-Test dari kelas eksperimen serta kelas kontrol juga menunjukkan data yang terdistribusi normal. Nilai signifikansi yang didapatkan yakni 0,169 serta 0,245, dimana hasilnya lebih besar dibanding 0,05. Melalui hasil uji homogenitas yang dilakukan melalui SPSS 24.0 For Windows, didapatkan nilai 0,240, dan lebih besar dibanding 0,05. Ini menggambarkan kedua kelompok bervariasi yang homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis, bisa diketahui H_a diterima di serta H_0 ditolak, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dibanding 0,05. Artinya, ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media.
I. PENDAHULUAN Pendidikan adalah sarana yang bijak dalam meningkatkan bakat individu dan meraih kesejahteraan hidup. Pendidikan yang berkualitas tinggi nantinya menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dalam aspek spiritual, kepribadian, keterampilan, dan kecerdasan.	Sistem pendidikan nasional diatur oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 "Pendidikan yakni upaya terencana dalam menciptakan kondisi belajar sehingga siswa berpartisipasi meningkatkan potensi diri pada nilai religius, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang dibutuhkan bagi dirinya,

masyarakat, bangsa serta negara yang diharapkan lahirnya sumber daya manusia bermutu yang bisa meningkatkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara menuju lebih baik". Al-Ghazali menyampaikan pendidikan yakni usaha pendidik dalam menghilangkan perilaku buruk serta mengajarkan perilaku yang baik dengan anak didik, agar anak mendekatkan dirinya pada Allah serta meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat. (Fasya & Harfiani, 2023) Masalah pendidikan Indonesia sangat luas dan abstrak. Kurikulum, mutu pendidikan yang buruk, dan kompetensi di tingkat atas dan tingkat rendah adalah beberapa masalah pendidikan Indonesia. (Nasution, 2008)

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia terlihat melalui indeks kemajuan manusia (HDI) yang dirilis oleh Program Pembangunan Dunia (UNDP) pada tahun 2010, Indonesia berada di posisi ke-108 dari 169 negara. Salah satu cara dalam mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia yakni melalui meningkatkan sumber daya manusia dengan kegiatan belajar. Kegiatan belajar ini adalah aktivitas pendidikan oleh pendidik dengan tujuan membantu siswa memahami ide-ide melalui proses internalisasi. (Mardiati, 2021). Seorang pendidik harus menguasai materi, menggunakan media, dan memiliki pengetahuan teknologi untuk mendukung proses belajar serta peningkatan capaian belajar anak didik. Bagi siswa, penguasaan teknologi informasi membantu dalam proses berpikir dan menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi, karena akses media informasi bisa dilakukan di mana saja maupun kapan saja saat ini. Pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat mengembangkan potensi siswa, dan media juga membantu pendidik untuk mengajarkan bahan ajar pada siswa. (Mafatih, 2021). uru menggunakan berbagai fasilitas untuk meningkatkan pembelajaran, salah satunya adalah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat bagi para pendidik untuk mengajarkan pelajaran pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Ma'ruf & Alfurqan, 2022). Peranan pendidik sekarang ini tidak hanya selaku pengajar, namun juga sebagai fasilitator, kolaborator, pelatih, pengarah, mentor, serta rekan belajar anak didik. Pendidik dapat bertanggung jawab pada pilihan yang besar anak didik agar berpartisipasi saat proses pelajaran. Siswa sering beranggapan belajar konvensional membuat bosan, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran yang berorientasi dengan siswa, salah satunya melalui penggunaan media belajar.

(Puspitasari et al., 2023) Proses pembelajaran melibatkan subjek serta objek yang berpartisipasi, dinamis, serta interaktif baik di dalam ataupun di luar kelas. Pendidik dan anak didik saling mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan serta proses mentransfer pengetahuan yang tidak membosankan. Hal ini dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan lebih cepat dibandingkan jika tidak menggunakan media informasi digital. (Angkek, 2023).

Era ini, banyak sekali variasi media pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran, penyelenggaraan akan menjadi menarik bagi siswa, mendorong mereka untuk terus meningkatkan semangat belajarnya. (Afidah & Anggraini, 2022) Masalah umum dalam dunia pendidikan adalah bahwa pendidik umumnya menerapkan pendekatan konvensional, misalnya ceramah serta kegiatan bertanya jawab klasik, serta kadang-kadang diskusi kelompok. Ketika guru memberikan penjelasan di kelas, buku ajar tetap menjadi sumber utama, menyebabkan siswa tidak lagi termotivasi untuk belajar dan sulit memusatkan perhatian mereka pada pelajaran. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya kualitas hafalan siswa (Irhas, M., Mahmud, M., & Romainur, 2021). Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran harus sesuai pada keadaan serta keperluan anak didik serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Aktifitas menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, baik dengan keseluruhan ataupun sebagian, telah meningkat di zaman sekarang ini. Hal ini terjadi sebab banyaknya institusi pendidikan Islam. (Rezeki & Zulfatmi, 2021). Menghafal Al-Qur'an perlu dilakukan dengan benar, memahami kaidah tajwid atau hukum bacaannya. Jika tidak, maknanya bisa berubah. Karena proses menghafalkan Al-Qur'an memerlukan waktu dan tenaga yang besar, seorang penghafal Al-Qur'an harus mempertahankan hafalannya, paham dengan yang dihafalnya, serta mengimplementasikannya. Ini adalah proses yang panjang karena kewajiban penghafal Al-Qur'an berlangsung seumur hidup mereka. Proses hafalan Al-Qur'an juga membutuhkan metode serta teknik yang bisa membantu proses tersebut. Maka, metode yang digunakan merupakan salah satunya faktor yang berpengaruh dengan tingkat keberhasilan hafalan Al-Qur'an (Maktumah, 2021). sejalan dengan penelitian (Zulkhi dan teman-temannya di tahun 2023, mereka melakukan studi tentang Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam di Sekolah Dasar. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa pemanfaatan media Kahoot pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar berdampak positif dengan respons serta capaian belajar anak. Riset ini menemukan sebagian besar anak didik menilai "baik" pada penggunaan media Kahoot untuk pelajaran. Media Kahoot ini berefek positif, terkhusus untuk menjadikan pelajaran lebih menarik serta relevan pada usia anak-anak sekolah dasar. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil wawancara, siswa merasa positif pada pemanfaatan media Kahoot untuk pelajaran agama Islam di sekolah dasar dan membuat guru lebih mudah melakukan evaluasi dan pembelajaran.

Metode Muroja'ah digunakan oleh siswa untuk meningkatkan kefasihan dan mempertahankan daya ingat. Mengulang-ulang hafalan membantu indera lain, seperti telinga dan lisan, menjadi lebih baik. Mereka belajar membaca lafaz dengan benar dan akhirnya membacanya secara lisan. Jika lafaz tidak dapat diingat atau terlupa, mereka dapat menggunakan sistem refleksi, yaitu mengikuti gerak bibir serta lisan mereka seperti biasa dengan tidak harus mengingat hafalannya. (Muthohharoh, 2019) Mutu hafalan dimaksudkan agar adanya peningkatan hafalan yang menjadi upaya dalam membenarkan serta memberi koreksi yang terbaik. Mutu hafalan juga ditetapkan dari berbagai unsur yang berpengaruh saat menghafal. Hafalan ditetapkan pada lingkungan dengan nuansa bacaan penghafal hafalan dengan orang lain, usia, tempat yang nyaman. (Bahrin, 2022) Penentuan media belajar menjadi aspek krusial untuk pendidik untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Salah satu media yang sedang berkembang di era globalisasi dan teknologi serta mendapat perhatian lebih adalah media pembelajaran Kahoot. (Rudi Setiawan, 2023)

Kahoot adalah platform yang dikembangkan Johan Brand, Jamie Brooker, serta Morten Versvik pada kerja sama Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Profesor Alf Inge Wang juga turut serta dalam pengembangan platform ini, selanjutnya bergabung bersama pengusaha Asmund Furuseth dari Norwegia. Versi beta pertama Kahoot diluncurkan secara pribadi di SXSWedu pada Maret 2013, dan versi beta kedua pertamanya dirilis untuk umum pada September 2013. (Irwan, dkk., 2019). Aplikasi Kahoot memberi ruang pendidik dalam memberikan kuis, memungkinkan anak didik untuk memberi tanggapan pertanyaan, dan selanjutnya melihat peringkat mereka secara langsung di layar depan

kelas. Skor peserta didik ditetapkan berdasarkan kecepatan serta ketepatan jawaban mereka untuk memberi jawaban kuis (Syafiyatul et al., 2019). Skor yang lebih tinggi diberikan pada siswa yang menjawab cepat serta tepat. Guru dapat menetapkan batas waktu maksimal untuk menjawab setiap kuis. Selain itu, guru memiliki kemampuan untuk mengunduh hasil kuis siswa dengan mudah. (Zulkhi, dkk., 2023). Media Kahoot! digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar karena peserta didik memerlukan suasana yang tidak monoton. Pendidik bisa memanfaatkan media Kahoot agar mendukung kegiatan belajar di dalam kelas, sehingga anak-anak lebih termotivasi serta merasa senang selama proses belajar. Dari pengembangan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berdampak positif sebab bisa meningkatkan antusiasme anak terhadap pembelajaran, membuatnya lebih seru serta tidak jenuh. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan adalah Kahoot (Nugroho, 2022). Kahoot, yang dikenal dengan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan (gamified), telah diselidiki untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi selama pelatihan digital (Afandi, 2023).

Program Tahfidz merupakan program unggulan yang diterapkan SMP Muhammadiyah 57 Medan. Program yang sudah berjalan selama satu tahun terakhir ini, menggunakan sistem metode talaqi, setoran, dan murojaah. Metode yang digunakan dianggap monoton bagi sebahagian siswa yang kurang tertarik dengan program tersebut. Kewajiban mengikuti program Tahfidz adalah alasan sebahagian siswa menghafal Al-Quran, sehingga hafalan Al-Quran siswa tersebut kurang berkualitas baik dari segi bacaan maupun penerapannya. Kasus ini adalah tolak ukur peneliti berasumsi bahwa penggunaan media kahoot dikelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan dalam program Tahfidz sangat cocok untuk dilaksanakan, maka berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, penulis meneliti Pengaruh Media pembelajaran berbasis Aplikasi Kahoot pada untuk meningkatkan kualitas hafalan Al-Quran di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

II. METODE PENELITIAN

Metode riset ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dalam mengulas apakah mutu hafalan Al-Qur'an anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kahoot. Riset ini termasuk dalam jenis quasi

eksperimen, di mana hasil angket kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok siswa diberikan angket untuk menilai kualitas pemahaman Al-Qur'an mereka. Riset ini dilakukan di kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi mencakup semua kelas VII yang berjumlah 142 peserta didik di SMP Muhammadiyah 57 Medan, dengan dua kelas yang berpartisipasi pada riset ini. Kelas A dipilih menjadi kelas eksperimen dengan 29 anak, sedangkan kelas B dipilih menjadi kelas kontrol

Riset ini memanfaatkan angket serta dokumentasi menjadi alat pengumpulan data. Angket diberikan kepada siswa melalui daftar pernyataan yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran Kahoot menarik bagi siswa dan apakah mereka lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakannya dalam pelajaran saat ini. Selain itu, angket ini digunakan untuk mengukur seberapa menarik kuis Kahoot bagi siswa. Kahoot menarik bagi siswa: 1) materi yang disajikan relevan pada soal pada media belajar, 2) memberi anak kemampuan untuk belajar secara mandiri melalui media, dan 3) proses belajar, membuat media lebih menarik, 4) membuatnya lebih mudah untuk dioperasikan, 5) sangat mudah untuk navigasi pada media belajar, 6) instruksi penggunaan media sangat jelas dan mudah dimanfaatkan, 7) ukuran serta jenis huruf pada media, 8) pemanfaatan bahasa pada media, serta 9) gambar dan animasi pada media (Nisa', 2022). juga dengan 29 anak. Teknik pengambilan sampel yakni teknik *cluster sampling*, di mana semua kelas memiliki kesempatan yang sama Item agar dipilih menjadi sampel pada penelitian ini. Menurut (Sugiyono, 2019) jika subjek kurang dari 100 orang maka diambil secara keseluruhan, apabila jika subjeknya lebih dari 100 orang maka diambil 10-15% maupun 20-25% atau lebih. Dengan demikian, peneliti menetapkan sampel yaitu kelas VII A serta kelas VII B SMP Muhammadiyah 57 Medan. Berbagai indikator tersebut menjadi tolak ukur untuk pembuatan butir instrumen pada angket. Dokumentasi digunakan dalam menghimpun visualisasi gambar yang berkenaan pada pengimplementasian media Kahoot. Metode analisis data penelitian ini dimulai dengan memeriksa validitas setiap angket, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis melalui *independent samples t-test*. Sebelum kuesioner disebarkan,

pertama-tama diuji dahulu agar memastikan bahwa kuesioner valid serta bisa diandalkan. Data dianggap valid bila relevan. Valid berarti bahwa alat ukur yang dimanfaatkan yakni benar. Kemudian tahap selanjutnya. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik (pretest dan posttest angket), dokumentasi, uji prasyarat data melalui pengujian validitas. Sementara teknik analisa data yakni uji normalitas serta uji homogenitas. Pada uji hipotesis menggunakan *independent sample t- test* melalui SPSS 16.0. (Arikunto, 2017).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapatkan didalam kelas selanjutnya diolah agar melihat hasil riset. Sampel yang diugunakan adalah 2 kelas. yakni kelas VII-A serta VII-B yang berjumlah masing masing 29 orang. Pengumpulan data tentang pengaruh media pembelajaran kahoot dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest angket kepada resopen yang berumlah 58 anak kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan. Setelah melakukan proses tabulasi data maka diperoleh nilai sebelum menerapkan media kahoot yang biasa disebut pretest (X) dan kualitas hapalan Al-Quran (Y).

Tabel 1. Data Hasil Angket

No	Kelas		N	SD	Mean	Median	Min	Max
1	Eksperimen	Prettest	29	10.57	81.55%	87	67	92
		Posttest	29	8.77	92.12%	93	83	100
2	Kontrol	Prettest	29	14.66	37.93%	38	35	42
		Posttest	29	12.06	43.26%	40	33	47

1. Uji Validitas Instrumen

Riset ini memanfaatkan instrumen non tes dengan menghimpunkan data agar tidak diperlukan standarisasi instrumen, hanya untuk validitas isi. Validitas isi menggambarkan bagaimana instrumen mampu mewakili seluruh isi yang akan diriset. Uji ini memanfaatkan pendapat para ahli (*Experts judgement*) dalam mengkaji apakah materi instrumentsudah layak menjadi variabel penelitian dari teknik perhitungan menurut Sugiantoro dan Achmadi Hasyim (2019) menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Adapun hasil dari uji validitas ini adalah $P = \frac{F}{N} \times 100$, $P = \frac{35}{36} \times 100\%$, $P = 98\%$. Hasil

validasi ini di peroleh skor 36 pada persentaseny 98 % dengan kategori layak serta memiliki keterangan tidak dibutuhkan revisi.

2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.120	29	.200*	.948	29	.166
Pre Test Kontrol	.163	29	.048	.943	29	.121
Post Test Eksperimen	.119	29	.200*	.949	29	.169
PostTest Kontrol	.100	29	.200*	.955	29	.245

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji melalui Shapiro-Wilk, dapat dikatakan bahwa data Pre-Test kelas eksperimen serta kelas kontrol terdistribusi normal, yang ditunjukkan daribnilai signifikan dari kedua kelas tersebut adalah 0,166 serta 0,121, dimana kedua nilai tersebut lebih besar dibanding 0,05. Sedangkan pada nilai Post-Test kelas eksperimen serta kontrol, data juga terdistribusi normal. Perolehan nilai signifikansi 0,169 serta 0,245, yang tentunya lebih besar (>0,05).

3. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kualitas Hafalan	Based on Mean	1.423	3	112	.240
	Based on Median	1.097	3	112	.354
	Based on Median and with adjusted df	1.097	3	58.331	.358
	Based on trimmed mean	1.303	3	112	.277

Dari hasil uji homogenitas yang telah diperoleh berdasarkan pengolahan data yang dilakukan menggunakan SPSS 24.0 For Windows, memperoleh nilai signifikan 0,240 Dengan artian, lebih dari 0,05, artinya kedua kelompok mempunyai varians yang sama (Homogen).

4. Uji Hipotesis Independent Sample T-Test

Uji hipotesis diterapkan melalui uji *Independent Sample T-Test*, hal ini dikarenakan pada pengujian, peneliti mengambil 2 kelas menjadi sampel, yakni kelas kontrol serta kelas eksperimen. Di mana kelas kontrol ialah kelas percobaan yang diberikan angket Pre-Test serta Post-Test tanpa adanya perlakuan, sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan angket Pre-Test dan Post-Test dengan mengalami perlakuan. Adapun dasar penentuan Keputusan yakni bila nilai Sig. kurang dari 0,05 maka Ha

diterima serta H0 ditolak. Sementara bila nilai Sig. lebih dari 0,05, maka Ha ditolak serta H0 diterima.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, bisa ditarik Kesimpulan Ha diterima, dan H0 ditolak, hal ini ditunjukkan melalui nilai signifikan yang didapatkan adalah 0,000, di mana nilai tersebut lebih kecil dibanding (<0,05). Maka jika didefinisikan secara sederhana terdapat pengaruh signifikan dari Media Pembelajaran Kahot Pada Kualitas Hafalan Alquran Pada Program Tahfidz Di Smp Muhammadiyah 57 Medan. Fokus penelitian ini adalah agar melihat bagaimana model pembelajaran Kahoot mempengaruhi kualitas hafalan Al-Qur'an di Smp Muhammadiyah 57 Medan. Peneliti menyebarkan angket untuk melihat bagaimana model Kahoot memengaruhi kualitas hafala Al- Quran siswa dalam belajar. Peneliti menguji validitas lembar angket instrumen penelitian sebelum melakukan penelitian tambahan. Hasil riset yaitu mutu hafalan Al-Qur'an anak masih rendah baik sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran Kahoot, seperti yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata 42 %. Selanjutnya, peneliti melihat bagaimana proses belajar dengan model Kahoot berdampak pada kualitas hafalan siswa, dan mereka memperoleh skor posttest rata-rata 92 %. Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data untuk mengukur kualitas hafalan Al-Qur'an. Data ini dianalisis secara kuantitatif dengan memberi nilai kepada responden untuk setiap item angket dengan skala Likert 4,3,2,1, yang menunjukkan sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Peneliti juga menguji hipotesis. Hasilnya menunjukkan bahwa perhitungan hipotesis dari uji sampel t independen dengan signifikansi 0,05 menghasilkan nilai sig (-tailed), yaitu 0,00 < 0,05, dan hipotesis dianggap diterima H_a dan H₀ ditolak. Hasil analisa data menggambarkan adanya perbedaan signifikansi dari pretest dan posttest. Ini menunjukkan bahwa model Kahoot berdampak pada kualitas hafalan Al-Qur'an di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kahoot pada kegiatan belajar di program tahfiz SMP Muhammadiyah 57 Medan meningkatkan kualitas hafalan Al-Qur'an dibandingkan dengan versi sebelumnya. Belajar adalah kualitas aktif bertindak dan aktif berpikir. Studi sebelumnya sejalan dengan ini Zulkhi (2023). Mereka melakukan studi pada tahun

2023 tentang Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Hasil penelitian mereka menunjukkan pemanfaatan media Kahoot pada pelajaran berdampak positif dengan feedback serta capaian belajar anak. Riset ini menemukan sebagian besar siswa menilai "baik" pada penggunaan media Kahoot untuk pelajaran Pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan dasar. Pada riset ini media Kahoot memiliki efek positif, terkhusus saat pelajaran lebih seru serta relevan pada usia anak-anak sekolah dasar. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil wawancara, siswa merasa positif pada pemanfaatan media Kahoot untuk pelajaran agama Islam di sekolah dasar dan membuat guru lebih mudah melakukan evaluasi dan pembelajaran. Penelitian lain Raihaniah (2022) yang berjudul Pengaruh Motivasi Eksternal Terhadap Kualitas Hafalan Al-Quran kelas XI Madrasah Aliyah Tahfidzil Quran Medan memiliki hasil dimana tingkatan motivasi eksternal yang diterima siswa kelas XI Madrasah Aliyah Tahfidzil Quran Medan adalah baik, pada rerata 105,91, serta mutu hafalan Al-Quran anak didik kelas XI Madrasah Aliyah Tahfidzil Quran Medan yakni tinggi, pada rerata 89,10. dan peneliti Rahmadani (2022) memiliki hasil bahwa Alat SPSS versi 25 digunakan untuk menganalisis hasil penelitian. Hasil riset menggambarkan rerata kelas eksperimen melalui metode tasmi lebih tinggi daripada rerata kelas kontrol baik dalam hal tanda waqaf, tajwid, kefasihan huruf, kelancaran hafalan, dan kemampuan untuk mengingat bacaan hafalan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mutu hafalan Al-Qur'an anak didik di MTs N 4 Madina Kecamatan Siabu berbeda kelas yang menerapkan metode tasmi' serta kelas yang tidak menerapkan metode tasmi'.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisa data uji hipotesis yang sudah dilaksanakan media pembelajaran kahoot mempengaruhi mutu hafalan Al-Qur'an siswa Pada Program Tahfidz di Smp Muhammadiyah 57 Medan dengan hasil dilakukan uji t. Uji tersebut mendapatkan t-hitung = 0.00 serta t-tabel = 0,05, jadi t-hitung (0.01) < t-tabel (0.05). Maka Ho ditolak serta Ha diterima yang artian Media Pembelajaran Kahot mempengaruhi mutu Hafalan Alquran

Siswa Pada Program Tahfidz Di Smp Muhammadiyah 57 Medan.

B. Saran

Hasil riset menggambarkan pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat efektif jika dilihat dari indikator kualitas hafalan alquran. Partisipasi anak didik untuk menggunakan Kahoot menjadi media akan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memproses konten pendidikan, dan juga peningkatan pengalaman, motivasi, perhatian, serta kepuasan anak didik dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan membandingkan berbagai media edukatif dalam proses pembelajaran. Disarankan juga bagi peneliti lain yang ingin menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi untuk mengkombinasikannya dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2023). *An analysis of Kahoot use in Maximizing the Effectiveness of Digital Marketing Training*. 56868.
- Afidah, S. I., & Anggraini, F. S. (2022). Implementasi Metode Muraja'Ah Dalam Peningkatan Kualitas Hafalan Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Amanatul Qur'an Pacet Mojokerto. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 7(1), 114–132. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v7i1.192>
- Angkek, A., Media, B., & Kahoot, K. (2023). *IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. 3(1), 717–722.
- Arikunto. (2017). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*.
- Bahrin, S. R. (2022). Upaya Guru Tahfidz Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Qur'an Pada Santri Tahfidz Di Pondok Pesantren Ibn Jauzi. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(1), 90–104. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.10038>
- Fasya, S. Al, & Harfiani, R. (2023). Implementasi Pendidikan Agama Islam dalam Penanaman Akhlak Siswa Sekolah Darul Muhmin Thailand. *Journal on Education*, 5(2), 3699–3714. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1051>
- Irhas, M., Mahmud, M., & Romainur, R. (2021). *Media Audio Speaker Al-Quran Di Hsg*

Khoiru. I(1), 55–75.

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Mafatih, I. dkk. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 138–147.
- Maktumah, L., Tamam, B., & Laili, S. N. (2021). Manajerial Murojaah untuk Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Quran. *Fenomena: Jurnal Penelitian*, 13(2), 143–156.
- Mardiati, S. (2021). *Efektifitas metode halaqah terhadap kualitas Hafalan alquran siswa/I sd it al muna dikel. Tanah Enamratus, Kec. Medanmarelan, Medan*. 103.
- Muthohharoh, N. (2019). Pengaruh Kegiatan Tasmi. *Pengaruh Kegiatan Tasmi' Dan Kedisiplinan Guru Terhadap Kualitas Hafalan Al-Qur'an*, 1–163.
- Nasution, E. (2008). Problematika Pendidikan di Indonesia Oleh: *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon*, 1–10.
- Nisa', R. (2022). Pengaruh Kuis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.30736/atl.v6i1.681>
- Nugroho, R. Y., A'yun, Q., & Sufiyana, A. Z. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran FIQH Di SMP Negeri 6 Singosari Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(9). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/18002>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Rahmadani, R. (2022). Pengaruh Metode Tasmi' Terhadap Kualitas Hafalan Al-Qur'an Siswa Di MTs N 4 Madina Kecamatan Siabu. *Skripsi*.
- Raihaniah, R. (2022). Pengaruh Motivasi Eksternal Terhadap Kualitas Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas XI Di Madrasah Aliyah Tahfizhil Qur'an Medan. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan* <https://journal.cdfpublisher.org/index.php/edumaniora/article/download/39/37>
- Rezeki, M. P., & Zulfatmi. (2021). Kontribusi OrangTua dalam Peningkatan Kuantitas dan Kualitas Hafalan Al-Quran Anak di TPA Al Mukhayyarah Darussalam. *Takammul*, 10(2), 45–60.
- Rudi Setiawan, H., Harfiani, R., Sormin, D., Darwis, M., Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, F., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah Tapanuli Selatan, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di MTs Muhammadiyah 15 Medan. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 347–357.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Alfabeta.
- Syafiyatul, M., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019*. *Vicratina*, 4(1), 65–71.

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