



**PENGARUH KOMPETENSI GURU DAN MEDIA GAME KAHOOT
DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL AL-QUR'AN HADIS
PADA SISWA KELAS 6 MIN KAIMANA**

Saeful Ahmad Agus Salim*
Madrasah Ibtidaiyah Negeri kaimana
[Email : saefulassalim@gmail.com](mailto:saefulassalim@gmail.com)

Hasbullah
Institut Agama Islam Negeri Sorong
[Email : hasbullah@iainsorong.ac.id](mailto:hasbullah@iainsorong.ac.id)
Koresponden*

Diterima : 2024-10-21

Direvisi : 2024-11-06

Disetujui : 2024-12-17

ABSTRACT

The objectives of this study are To determine the influence of teacher competencies and kahoot game media on improving the digital literacy of 6th grade students of MIN Kaimana, and. Determine the effect of the difference in increasing digital literacy between kahoot game media learning and conventional learning. This study uses a type of experimental quantitative research with one group pretest-posttest design. namely by giving pre-test and post test to 46 students as samples. The data analysis in this study was carried out descriptively through the t-test and paired sample t-test. Then the data was processed using SPSS version 25 for windows. The results of the study show that: 1) Teacher competence has an effect on the literacy of 6th grade students of MIN Kaimana. Kahoot game media has an effect on the digital literacy of 6th grade students of MIN Kaimana. There was a difference in the improvement of students digital literacy before and after being given kahoot game intervention. The evidence is supported by the results of a specific paired sample t-test, obtaining a significant value of p of 0.000.

Keyword: *Teacher Competence, Kahoot Game Media, Digital Literacy*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh kompetensi guru dan media *game kahoot* terhadap peningkatan literasi digital siswa kelas 6 MIN Kaimana, dan. Mengetahui pengaruh perbedaan peningkatan literasi digital antara pembelajaran media *game kahoot* dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. yaitu dengan memberikan pre-test dan post test kepada 46 siswa sebagai sampel. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif melalui uji t dan uji paired sample t-test. Kemudian data diolah menggunakan SPSS versi 25 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kompetensi guru berpengaruh terhadap literasi siswa kelas 6 MIN Kaimana. Media *game kahoot* berpengaruh terhadap literasi digital siswa kelas 6 MIN Kaimana. Terdapat perbedaan peningkatan literasi digital siswa sebelum dan sesudah diberi intervensi *game kahoot*. Bukti tersebut didukung dengan hasil uji *paired sample t-test* secara spesifik, memperoleh nilai signifikan p sebesar 0,000, Dengan kata lain, dalam hitungan statistik, nilai ($p < 0,05$) mengindikasikan bahwa penerapan media *game kahoot* sangat berpengaruh terhadap tingkat literasi digital siswa kelas 6 MIN Kaimana dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Media Game Kahoot, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan di bidang teknologi. Perkembangan yang begitu pesat dalam integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (Ai), internet of things (IoT), robotika, dan otomatisasi dalam berbagai sektor. Transformasi digital ini tidak hanya mengubah sudut pandang dunia pendidikan dalam menerapkan metode pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan produktivitas secara signifikan. Penggunaan data dan analitik canggih memungkinkan pengambilan kebijakan yang lebih cepat dan akurat. Perkembangan revolusi industri sangat erat kaitannya dengan society 5.0. Revolusi industri 4.0 menitik beratkan pada penggunaan teknologi sedangkan society 5.0 berpusat pada konsep masyarakat masa depan yang menggabungkan teknologi canggih dengan kehidupan sehari-hari untuk menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Pada era revolusi industri 4.0 yang serba modern saat ini, ketergantungan teknologi sangat berpengaruh terhadap implementasi pembelajaran. Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 telah mengubah wajah pendidikan, dimana seorang guru dan siswa diharapkan mampu mengaplikasikan dengan baik media pembelajaran digital. Sehingga transformasi pendidikan digital dapat merespon terhadap kebutuhan perkembangan era society 5.0 yang mana manusia dan teknologi

diselaraskan untuk menciptakan terobosan baru secara kreatif dan inovatif.¹

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), teknologi pendidikan adalah "studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai untuk mendukung belajar secara efektif dan relevan.² Di Indonesia pemanfaatan teknologi pendidikan dimulai dari tahun 1960-an dengan fokus pada program audio visual, poster, fotografi, slide, film, dan program audio untuk pembelajaran. Seiring perkembangan IPTEK, teknologi pendidikan pun berkembang untuk mendukung proses pembelajaran digital, Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan di abad 21 ini, pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan kreativitas seorang pendidik, orang tua serta media yang digunakan dalam pembelajaran.³

Kegelisahan akademik pendidikan tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif, emosional, dan fisik individu, tetapi juga merasuk ke dalam dinamika belajar-mengajar di dalam ruang kelas. Untuk mengurangi kegelisahan tersebut dapat dilakukan melalui suasana pembelajaran yang fleksibel, efektif dan menyenangkan. Menurut Ki-Hadjar Dewantara, pendidikan harus dilakukan dalam suasana mengembirakan, dimana siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dengan suasana menyenangkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, dan siswa dapat mencapai potensi maksimal tanpa tekanan berlebihan.⁴ Sehingga, jika konsep tersebut tidak diterapkan maka akan berpengaruh terhadap dinamika belajar mengajar yang negatif dan menyebabkan kegelisahan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. John Dewey selaku pakar pendidikan menjelaskan bahwa untuk menciptakan motivasi belajar siswa dapat melalui strategi penerapan merdeka belajar. konsep ini memberikan kebebasan kepada siswa, guru, dan satuan pendidikan untuk berinovasi secara mandiri dan kreatif. Dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel.⁵ Oleh karena itu, hal yang sangat penting untuk mengidentifikasi faktor-

¹ Nofia Henita and others, 'Manajemen Sumber Daya Manusia Pendidikan Era Industri Revolusi 4.0', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), h. 27.

² Salekun and Ahmad Shofiyuddin, 'Teknologi Pendidikan Ruang Lingkup Dan Telaah Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *An-Nafah Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 1.2 (2021), h. 70.

³ Ahmad Supras Styoyo, 'Efektivitas Media Literasi Digital Untuk Menstimulasi Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Vii Di Mts Darul Falah Kedungprimpem Kanor Bojonegoro' (Sarjana (S1) thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023).

⁴ Al Musanna, 'Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2.1 (2017), h. 33. <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i1.529>>.

⁵ Hasbullah, 'Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis)', *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10.1 (2020), h. 1-21.

faktor yang menyebabkan kegelisahan akademis dengan mengembangkan strategi yang efektif untuk membantu mereka mengatasi tantangan tersebut agar dapat mencapai potensi belajar mereka yang sebenarnya.⁶

Kompetensi guru menjadi isu penting dalam pendidikan karena berperan sebagai kunci dalam membentuk pengalaman belajar siswa. Tingginya kompetensi guru berdampak positif pada efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, dan potensi individual di dalam konteks pendidikan. Harapannya, guru-guru tersebut dilengkapi dengan keterampilan profesional yang mumpuni dalam menyusun materi pembelajaran yang efektif dan relevan, mengatur dinamika pembelajaran di kelas, memilih metode pembelajaran yang tepat, menetapkan strategi pembelajaran dan pengembangan kompetensi dengan efisien, serta menegakkan standar keberhasilan yang jelas bagi siswa. Dengan demikian, upaya meningkatkan kompetensi guru akan berdampak luas pada kemajuan akademik dan perkembangan pribadi para pelajar.⁷ Jadi, guru sebagai inspirator dapat berperan sebagai pemimpin transformasional karena dapat memotivasi dan menginspirasi siswa, sehingga siswa akan memiliki sifat antusias dan optimis. Pemimpin transformatif dalam perspektif al-Qur'an hendaklah cerdas, mampu meningkatkan pemahaman dan merangsang munculnya cara pandang baru dalam melihat permasalahan, berpikir, dan berimajinasi dalam menetapkan nilai-nilai kepercayaan. Menguatkan narasi tersebut, telah tercantum dalam Q.S. Al-Imran ayat 110 berikut:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ ۗ وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَّهُمْ ۗ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Terjemahnya: Kamu (umat Islam) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia, (karena kamu) menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka. Di antara mereka ada yang beriman, namun kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik. (QS. Al Imran/3: 110)⁸

Menurut Tafsir Al-Muyassar QS. Al-Imran ayat 110 menjelaskan bahwa Umat nabi

⁶ Fazila Farrasia and others, 'Tingkat Kecemasan Akademik Pada Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Gender', *Educate: Journal Of Education and Learning*, 1.2 (2023), h. 50. <<https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.319>>.

⁷ Lisa'diyah Ma'rifataini, "Implementasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Edukasi: Jurnal Penelitian Agama Dan Keagamaan* 16, no. 1 (2018): 111.

⁸ LPMQ Kemenag, 'Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019 (Juz 1-10), QS. Ali-Imran (3) : 110', h. 85.

Saeful, Hasbullah

Muhammad adalah sebaik-baik umat dan orang-orang yang paling bermanfaat bagi sekalian manusia, memerintahkan kepada yang ma'ruf dan melarang kemungkaran.⁹ Kompetensi guru melalui media pembelajaran digital akan memegang peranan penting dalam memajukan sistem pendidikan modern. Dengan adanya teknologi dan berbagai media yang inovatif, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional. Dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, pendidikan dapat arahkan dengan memotivasi siswa, dan membangun keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tuntutan masyarakat modern. Oleh karena itu, pengintegrasian media pembelajaran digital menjadi bagian integral dari sistem pendidikan yang akan membawa dampak positif dalam membentuk generasi yang terampil dan siap menghadapi era society 5.0. Sebagaimana firman Allah Q.S. Ar-Ra'd ayat 11 berikut:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ

Terjemahnya: Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (QS. Ar-Rad/13: 11)¹⁰

Berdasarkan laman NU ayat di atas digunakan sebagai ayat motivasi, bahwa Allah tidak akan mengubah nasib seseorang menjadi lebih baik kecuali dengan usaha dan jerih payahnya sendiri.¹¹ Menurut At-Thabari, tafsir dari potongan QS. Ar-Ra'd ayat 11 menjelaskan bahwa semua orang itu dalam kebaikan dan kenikmatan. Allah tidak akan mengubah kenikmatan kebaikan seseorang kecuali mereka mengubah kenikmatan menjadi keburukan sebab perilakunya sendiri dengan bersikap zalim dan saling bermusuhan kepada saudaranya sendiri.¹² Sehingga dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa keadaan dan kenikmatan manusia itu tidak dapat berubah atas kehendak Allah sebelum manusia tersebut mampu memperbaiki kondisinya sendiri.

Banyak ditemui bahwa dalam proses pembelajaran atau evaluasi, penggunaan perangkat gadget semakin relevan terhadap dunia pendidikan. Namun, minimnya pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan gadget dan aplikasi dalam evaluasi

⁹ Tafsir, *Tafsir Web* <<https://tafsirweb.com/1242-surat-ali-imran-ayat-110.html>>.

¹⁰ LPMQ Kemenag, 'Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019 (Juz 11-20), QS. Ar-Ra'd (13): 11', h. 345.

¹¹ Ahmad Mundzir, 'Tafsir Ar-Ra'd Ayat 11: Motivasi Mengubah Nasib?', *NU Online*, 2019 <<https://islam.nu.or.id/tafsir/tafsir-ar-ra-d-ayat-11-motivasi-mengubah-nasib-OcXb8>> [accessed 24 April 2024].

¹² Aisyah Nabila, Maya Sari Dewi, and Samsir Damanik, 'Tafsir Ayat-Ayat Tentang Motivasi Kerja', *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2.1 (2021), h. 78 <<http://pusdikrapublishing.com/index.php/jrss>>.

Saeful, Hasbullah

merupakan tantangan utama bagi guru yang tertinggal dalam hal teknologi. Pendidikan modern menuntut integrasi teknologi, mengingat perkembangan teknologi yang cepat. Daryanto menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang mencakup tempat belajar, media pembelajaran, sistem penilaian, serta fasilitas yang mendukung, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan belajar. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif dan kreatif untuk meningkatkan pengalaman siswa serta mendukung kegiatan evaluasi. Guru perlu mencari strategi terbaik, agar siswa tidak tertinggal, terutama dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memanfaatkan perangkat gadget mereka secara optimal. Salah satu pendekatannya adalah merancang kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang mengintegrasikan perangkat gadget siswa.¹³

Sulitnya memahami isi materi dari kurikulum mata pelajaran Al-Qur'an Hadis tingkat dasar Madrasah Ibtidaiyah (MI) akan cenderung membuat siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan. Cara mengatasi kejenuhan dalam belajar adalah dengan berani mengambil langkah inovasi menggunakan media pembelajaran digital. Sehingga, penyampaian materi dapat diserap dengan baik.¹⁴ Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan adalah permainan edukasi, seperti *game kahoot*. Dengan begitu, memudahkan siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan literasi digital siswa.

Perkembangan teknologi yang serba canggih memberi pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Guru dapat menerapkan metode dan media belajar yang lebih beragam, yang tentunya akan menarik minat belajar siswa menjadi lebih tinggi¹⁵. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. GBL dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan permainan atau pembelajaran berbasis *game*¹⁶. Pembelajaran dengan menggunakan metode ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, hal ini dapat dengan mudah menarik minat para siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih antusias. Salah satu penerapan metode GBL yang dapat di implementasikan yaitu dengan menggunakan *platform kahoot*.

¹³ Lutfi Syaiki Faznur, Khaerunnisa, and Aida Sumardi, 'Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2.2 (2020), h. 39-40. <<https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>>.

¹⁴ Cahyono, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), h.2.

¹⁵ Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020), h. 261.

¹⁶ Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020), h. 306.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis *game* yang didirikan pada tahun 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik, dalam proyek bersama dengan *Norwegian University of Science and Technology*. Para pendiri tersebut kemudian bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang dan bergabung dengan pengusaha Norwegia Åsmund Furuseth. Platform ini diluncurkan pada Maret 2013 dalam beta privasi pada acara SXSwedu dan kemudian dirilis publik pada September 2013.¹⁷ *Kahoot* dirancang untuk pembelajaran dan pelatihan peningkatan kompetensi berbasis teknologi, di mana siswa atau peserta pelatihan dapat berkumpul di sekitar layar umum seperti *whiteboard* interaktif atau proyektor, dan menggunakan perangkat *smartphone* atau *lap top* untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru atau host. Platform ini telah berkembang pesat dan digunakan di berbagai lembaga pendidikan dan pelatihan di seluruh dunia. Sejak diluncurkan, *kahoot* telah menyelenggarakan ratusan juta sesi belajar dengan lebih dari 10 miliar peserta dan lebih dari 200 negara. *Kahoot* telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa dalam penggunaannya di seluruh dunia. Platform ini sangat populer di kalangan kelompok pengguna, di bidang pendidikan lebih dari 1,2 juta siswa dan 115.000 guru di Indonesia telah menggunakan *kahoot* dalam sesi belajar mereka.¹⁸

Kahoot dapat diakses melalui dua cara, yaitu 1) melalui *website* <https://kahoot.com/> untuk membuat dan mengelola materi dijadikan games oleh host atau guru. 2) melalui *website* <https://kahoot.it/> untuk memulai games dengan cara memasukkan pin oleh peserta atau siswa. Kahoot juga tersedia dalam bentuk aplikasi android, dapat diunduh melalui aplikasi playstore *smartphone* versi android. Langkah-langkah sederhana untuk menggunakan platform kahoot sebagai media pembelajaran digital sebagai berikut: langkah pertama, kunjungi *website* <https://kahoot.com/> pada halaman kahoot akan diarahkan login akun, masuk opsi buat akun atau *continue with google*, kemudian pilih opsi *teacher* jika ingin membuat game kuis untuk kelas. Langkah kedua, setelah masuk dengan akun *google*, klik tombol *create a new kahoot* dan pilih *templates*. Kemudian masuk menu settings (sebelah kiri atas) isi judul kuis, isi deskripsi kuis dan klik tombol *done*, kemudian klik tombol *add question* untuk menambahkan pertanyaan dan jawaban. Klik tombol *add slide* untuk menambah halaman kuis. Kahoot telah dilengkapi dengan berbagai macam fitur

¹⁷ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, '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 (2021), <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>>.

¹⁸ Hetty J Tumurung and Francisca H Chandra, 'Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar', in *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 2022, h. 8

seperti tema, menampilkan gambar kuis, beberapa template pertanyaan, dan menetapkan durasi jawaban dalam setiap pertanyaan. Langkah ketiga, kemudian klik tombol *save and share*. Pada saat membagikan kuis kepada peserta akan tampil pin khusus. Pin ini yang dibagikan kepada peserta atau siswa untuk di input pada *website* <https://kahoot.it/>. Dari uraian petunjuk tersebut media game kahoot sangat mudah digunakan karena sangat sederhana diaplikasikan dalam game belajar interaktif, memungkinkan segala usia untuk mengakses hanya dengan memasukkan pin yang dibagikan host atau guru. Bahkan anak-anak hingga orang dewasa dapat menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan secara efektif dan interaktif.

Sesuai dengan namanya "*kahoot*," dalam bahasa inggris yang berarti bekerja sama atau berkolaborasi. Nama ini mencerminkan tujuan platform *kahoot* untuk mendorong pembelajaran kolaboratif dan interaktif di antara siswa dan pendidik. *Kahoot* terus berinovasi dengan menambahkan fitur-fitur baru seperti "*Jumble*," yang menantang pemain untuk menempatkan jawaban dalam urutan yang benar. Pembuat soal berbasis AI, mode belajar, pilihan bahasa dan integrasi dengan platform lain seperti *platform quizizz*, *microsoft teams* and *google classroom*. Selain digunakan pada dunia pendidikan, *kahoot* juga digunakan dalam lingkungan profesional dan sosial untuk pelatihan, rapat, dan kegiatan lainnya. Dengan meningkatnya penggunaan *kahoot* di seluruh Indonesia, dukungan bahasa Indonesia dan lokalisasi akan membuatnya lebih mudah diakses oleh pendidik, siswa, profesional, dan pelajar dari segala usia untuk menemukan, menciptakan, dan berbagi pengalaman belajar yang menarik dalam semua konteks.

Diatara kelebihanannya, *kahoot* juga terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah 1) *game kahoot* sering kali menekankan kecepatan menjawab, yang bisa membuat siswa lebih fokus menjawab dengan cepat dari pada memahami materi secara mendalam. Hal tersebut kurang ideal untuk evaluasi dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan analitis siswa. 2) *Kahoot* mendukung pertanyaan pilihan ganda, benar atau salah, dan jawaban singkat. Ini mungkin membatasi jenis penilaian yang dapat dilakukan, terutama untuk materi yang memerlukan pertanyaan dan jawaban esai atau analisis mendalam. 3) Selain itu *game kahoot* memerlukan koneksi internet yang stabil. Dalam kondisi di mana akses internet terbatas, maka bisa menjadi hambatan dalam penerapannya.

Belshaw mengidentifikasi delapan aspek kunci dalam pengembangan literasi digital, yaitu: pertama, pemahaman tentang beragam konteks pengguna di dunia digital; kedua, kemampuan kognitif dalam mengevaluasi konten; ketiga, kemampuan konstruktif untuk

menciptakan sesuatu yang orisinal dan relevan; keempat, pemahaman tentang dinamika jejaring dan komunikasi digital; kelima, memiliki kepercayaan diri yang bertanggung jawab; keenam, kemampuan kreatif untuk menghasilkan inovasi dengan metode baru; ketujuh, sikap kritis dalam menanggapi konten yang ditemui; dan terakhir, kesadaran sosial yang bertanggung jawab.¹⁹

Gerakan literasi digital di sekolah merupakan bagian integral dari kurikulum atau proses pembelajaran yang terhubung dengan era digital saat ini. Pentingnya meningkatkan keterampilan siswa, pengetahuan, dan kreativitas guru dalam literasi digital serta fasilitasi kepala sekolah dalam mengembangkan budaya literasi digital di sekolah tidak dapat dipandang remeh. Fasilitasi akses komputer dan internet di sekolah menjadi kunci utama dalam memajukan pengetahuan di era digital ini. Akses internet memungkinkan sumber belajar diakses dengan cepat dan efisien, mendukung kebutuhan belajar teknologi informasi dan komunikasi bagi siswa. Selain itu, penyediaan layar dan papan informasi digital di lokasi strategis sekolah dapat memberikan akses mudah terhadap informasi dan pengetahuan baru. Berbagai sumber tentang ilmu pengetahuan global, data sains aktual, berita terkini, permainan edukatif, dan konten lainnya dapat disajikan untuk memperkaya pengetahuan siswa dan warga sekolah.²⁰

Literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan menggunakan dan memanfaatkan media digital, seperti *computer*, *smartphone*, dan berbagai aplikasi digital lainnya. Literasi digital juga mencakup kemampuan untuk menavigasi internet, kemampuan mengevaluasi informasi dan menghindari berita *hoak*. Secara lebih luas literasi digital mencakup keterampilan menggunakan software produktivitas seperti keterampilan menggunakan *microsoft office*, memahami konsep keamanan *cyber* dan etika digital. Dengan literasi digital, seseorang dapat berkomunikasi, belajar, bekerja, dan bersosialisasi secara lebih efektif dalam lingkungan digital yang terus berkembang. Literasi digital sangat luas dan selalu ada sesuatu yang baru untuk dipelajari dengan kata lain kita harus selalu update informasi (*always update information*) tentang teknologi agar tidak tertinggal oleh informasi dan perkembangan zaman.²¹ Dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan

¹⁹ R. Hendaryan, Taufik Hidayat, and Shely Herliani, 'Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa', *Jurnal Literasi*, 6.1 (2021), h. 143.

²⁰ Roslinda Veronika Br Ginting and others, 'Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat Di Era Globalisasi', *Jurnal Pasopati*, 3.2 (2022), h. 119.

²¹ Heni Widiarti, 'Strategi Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus Peserta Didik Di SMAN 1 Kertosono Kab. Nganjuk)', *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 20.1 (2021), h. 101. <<https://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/lentera/article/view/441>>.

pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital sehingga dapat memahami teknologi serta memanfaatkan secara bijak, cermat, tepat dalam mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai hasil yang signifikan, relevansi penerapan teori pada penelitian ini ada tiga, yaitu 1) teori *game based learning* (Sembiring & Listiani): Menunjukkan bagaimana permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. 2) Teori Pedagogik (Rachmawati dkk): menyoroti pentingnya kompetensi guru dalam mengajar dan orientasi spiritualitas dalam profesi pendidik. 3) Metode 4C (Bashir & Bramastia): Membangun keterampilan berpikir kritis, kreatifitas, komunikasi, dan kolaborasi yang diperlukan untuk sukses di abad ke-21. Berdasarkan relevansi teori dan implementasi literasi digital, kompetensi guru yang profesional dapat meningkatkan lingkungan pembelajaran yang mendukung penguasaan literasi digital siswa terhadap isi kurikulum mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan memanfaatkan inovasi media *game kahoot*. Guru dapat mengintegrasikan isi kurikulum mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan teknologi interaktif, memfasilitasi keterlibatan siswa, dan merangsang pemahaman literasi digital mereka. Interaksi dinamis antara kompetensi guru dan media *game kahoot* memberikan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Penelitian tentang pengaruh kompetensi guru dan media *kahoot* dalam meningkatkan literasi siswa ini sudah pernah dilakukan dengan berbagai macam fokus, diantaranya peneliti mengambil referensi dari beberapa penelitian terdahulu, yaitu: 1) Iqbal meneliti tentang Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Kompetensi Profesional Guru PAI di SMK Negeri Se-Kota Parepare. 2) Sulistyarini dan Fatonah meneliti tentang Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era *Digital Learning*. 3) Nurkhasanah meneliti tentang Penggunaan Media *Game Online* Melalui Pro Profs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. 4) Putra, Rohman, Linawati, dan Hidayat tentang Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. 5) Ramadhan meneliti tentang Respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *kahoot* dalam menjawab soal pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 kota Parepare. Hasil penelitian menunjukkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berpengaruh positif dan simultan terhadap peningkatan literasi digital siswa.

Dengan demikian para pemangku kebijakan dalam dunia pendidikan perlu memperhatikan perkembangan teknologi pendidikan digital untuk memastikan sistem

pendidikan kita tetap relevan dan efektif bagi pelajar generasi milenial sehingga pembekalan sejak dini dalam menguasai literasi digital sudah siap menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan. Pelajar generasi milenial adalah kunci penerus perjuangan pendidikan yang akan membentuk citra masa depan pendidikan Indonesia yang penting bagi kemajuan untuk mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang relevan di era industri 4.0 dan society 5.0, Salah satu kontribusi dalam mengidentifikasi keterampilan esensial untuk abad ke-21 adalah *The Partnership for 21st Century Skills* yang menekankan pentingnya keterampilan: berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.²²

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Metode penelitian kuantitatif eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh atau sebab akibat antara variabel independen dan variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan.²³ Desain penelitian eksperimen melibatkan dua variabel independen yang menyebabkan pengaruh terhadap variabel dependen. Sehingga hasilnya dapat dianalisis secara statistik. Desain penelitian *one group pretest-posttest design* (O_1XO_2) dianggap tepat untuk mengukur efektivitas sebelum diberi intervensi atau perlakuan pada kelompok yang sama. Dengan demikian hasil perlakuan intervensi dapat diketahui dengan akurat untuk membandingkan keadaan sebelum diberi intervensi. Desain ini digunakan dengan tujuan yang ingin dicapai untuk mengetahui “Pengaruh Kompetensi Guru Dan Media Game Kahoot Dalam Meningkatkan Literasi Digital Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Pada Siswa Kelas 6 MIN Kaimana”.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Kaimana yang beralamat di Jalan Utarum Kampung Trikora Kelurahan Trikora Kecamatan Kaimana Kabupaten Kaimana Propinsi Papua Barat. MIN Kaimana merupakan salah satu ikon sentral pendidikan formal Agama dan pendidikan umum yang mulai berkembang dalam memanfaatkan media berbasis teknologi dalam penerapan proses evaluasi pembelajaran yang jarang dilakukan pada tingkat pendidikan dasar. Sehingga peneliti tertarik menjadikan tempat yang ideal ini untuk mengeksplorasi inovasi dalam metode pembelajaran berbasis teknologi.

²² Faqih Abdul Bashir and Bramastia Bramastia, ‘Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.6 (2023), h. 83. <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>>.

²³ Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta., *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta., 2019), h. 107.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua sumber data, meliputi sumber data primer, dan sekunder. Berikut ini gambaran terkait pengertian data primer dan sekunder. 1) Data primer merupakan sumber data yang dikumpulkan langsung dari sampel. Pada penelitian ini data primer didapatkan dari siswa kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kaimana dengan berbagai metode seperti survei, wawancara, eksperimen dan penyebaran kuesioner. 2) Data sekunder merupakan sumber data yang dikumpulkan, dioleh dan dipublikasikan oleh pihak lain. Data tersebut dari berbagai sumber diantaranya hasil penelitian terdahulu, referensi buku, database online, data statistik pemerintah yang berguna sebagai pelengkap literatur untuk melengkapi referensi data yang diharapkan peneliti, sehingga penelitian memberikan hasil yang sempurna.

Teknik dalam mengambil sampel penelitian ini menggunakan total sampling. Total sampling adalah cara pengambilan sampel dengan jumlah yang sama dengan populasi.²⁴ Alasan pengambilan sampel menggunakan total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100, Sehingga jumlah sampel sama dengan populasi, yaitu 46 siswa.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t dan uji sampel paired t-test. 1) Penggunaan uji t berfungsi untuk melihat apakah variabel bebas dan terikat saling mempengaruhi secara parsial atau masing-masing.²⁵ Rumus uji t dengan 2 sampel independen yaitu: $t = \frac{(X_1 - X_2) / S(x - x)}$. Hipotesis uji-t dengan membandingkan t hitung, t tabel, dan signifikansi yaitu hasil nilai t hitung > t tabel dengan signifikansi < 0,05, maka H0 ditolak Ha diterima. Kesimpulannya adanya pengaruh secara parsial. 2) Uji sampel paired t-test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data berpasangan.²⁶ Rumus paired sample t-test yaitu: $t = \frac{D}{SD \sqrt{N}}$ Uji sampel paired t-test untuk membandingkan perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berhubungan dengan menggunakan nilai p value < 0,05.²⁷

²⁴ Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 140.

²⁵ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS. 25.* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), h. 152.

²⁶ Priyatno, *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa Dan Umum* (Yogyakarta: Andi, 2018), h. 101.

²⁷ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS. 25.* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), h. 165.

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan teknik ukur untuk mengetahui data pada penelitian valid atau tidak. Uji validitas dilakukan sebanyak 2 kali yakni *pre-test* dan *post test*. Hasil uji validitas *Pre-test* semua item pernyataan variabel memperoleh nilai r hitung $> r$ tabel sebesar 0,361. Maka data penelitian dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan teknik ukur kuesioner untuk mengetahui reliabel pernyataan yang selalu konsisten sampai kapan pun. Uji reliabilitas dilakukan sebanyak 2 kali yakni *pre-test* dan *post test*. Hasil nilai *cronbach alpha* $> 0,600$, maka data penelitian dikatakan reliabel.

3. Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas berfungsi untuk melihat distribusi normal atau tidak pada variabel independen terhadap variabel dependen. Penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogrov smirnov. Hasil nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian dikatakan terdistribusi normal. Uji normalisasi dilakukan sebanyak 2 kali yakni *pre-test* dan *post test*. Hasil uji normalitas pada *pre-test* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,200, Pada *post test* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,200, Maka dapat disimpulkan penelitian terdistribusi normal.

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Hasil penelitian ini didapatkan dari *Deviation from linearity*. Hasil nilai signifikansi $> 0,05$ artinya linier. Uji linieritas dilakukan sebanyak 2 kali yakni *pre-test* dan *post test*. Hasil uji linieritas menunjukkan seluruh variabel dari *pre-test* dan *post test* memperoleh nilai signifikansi ($p > 0,05$). Maka dapat disimpulkan terdapat hubungan linier pada seluruh variabel.

4. Uji Hipotesis

a. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh pada masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika t hitung $> t$ tabel dengan signifikansi

Saeful, Hasbullah

$< 0,05$ maka, (H_0 ditolak dan H_a diterima) yang dapat diartikan terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini t tabel diperoleh sebesar 1,701. Uji t yang digunakan adalah nilai *post test*. Hasil uji t sebagai berikut: 1) Hasil uji t memperoleh nilai t hitung sebesar 3,105 dengan signifikansi 0,004. Hasil tersebut menunjukkan nilai t hitung $> t$ tabel sebesar 1,701 dengan signifikansi $< 0,05$ maka, (H_0 ditolak H_a diterima). Dapat disimpulkan kompetensi guru berpengaruh terhadap literasi digital. 2) Hasil uji t memperoleh nilai t hitung sebesar 3,035 dengan signifikansi 0,005. Hasil tersebut menunjukkan nilai t hitung $> t$ tabel sebesar 1,701 dengan signifikansi $< 0,05$ maka, (H_0 ditolak H_a diterima). Dapat disimpulkan media *game kahoot* berpengaruh terhadap literasi digital. 3) Koefisien determinasi digunakan untuk alat ukur seberapa jauh model dapat menerangkan variasi dari variabel independen.²⁸ Setelah mendapatkan hasil koefisien maka dikalikan dengan 100%. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Hasil koefisien determinasi (R^2) menggunakan nilai *R square* sebesar 0,974. Dari hasil tersebut besar pengaruh persepsi kompetensi dan media *game kahoot* terhadap literasi digital sebesar 0,974 atau 97,4% dengan sisa 2,6% dari variabel lain di luar penelitian.

b. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk alat ukur seberapa jauh model dapat menerangkan variasi dari variabel independen. Setelah mendapatkan hasil koefisien maka dikalikan dengan 100%. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Koefisien determinasi yang digunakan adalah nilai *post test*. Hasil koefisien determinasi (R^2) menggunakan nilai *R square* sebesar 0,974. Dari hasil tersebut besar pengaruh persepsi kompetensi dan media *game kahoot* terhadap literasi digital sebesar 0,974 atau 97,4% dengan sisa 2,6% dari variabel lain di luar penelitian.

c. Uji Paired Sampel t -test

Paired sample t-test merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang

²⁸ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. 25. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), h. 161.

berbeda.²⁹ Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian *pre-post* atau sebelum dan sesudah diberi intervensi. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka, H_0 ditolak H_a diterima yang dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil sebelum dan sesudah diberi intervensi. Hasil uji *paired sample t-test* sebagai berikut: 1) Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat diartikan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberi kompetensi guru. 2) Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat diartikan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberi intervensi media *game kahoot*. 3) Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat diartikan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberi intervensi literasi digital.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Peningkatan Literasi Digital Siswa Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kaimana

Hasil uji t memperoleh nilai t hitung sebesar 3,105 dengan signifikansi 0,004. Hasil tersebut menunjukkan nilai t hitung $> t$ tabel sebesar 1,701 dengan signifikansi $< 0,05$ maka, (H_0 ditolak H_a diterima). Dapat disimpulkan kompetensi guru berpengaruh terhadap literasi digital siswa. Semakin tinggi tingkat kompetensi guru dalam menguasai teknologi, maka output pembelajaran literasi digital pada siswa semakin baik.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Miliantoro Argo Pambudi dan Windasari, bahwa strategi yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan literasi digital adalah dengan melakukan modifikasi, transformasi dan inovasi pembelajaran, membentuk karakter dan tanggung jawab siswa dalam menggunakan media digital sebagai sarana edukatif psikomotorik seperti berpikir kritis, kreatif dan empati.³⁰

2. Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Peningkatan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 6 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kaimana.

²⁹ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. 25. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), h. 161

³⁰ Miliantoro Argo Pambudi and Windasari, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa', *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10.3 (2022), h. 636.

Hasil uji t memperoleh nilai t hitung sebesar 3,035 dengan signifikansi 0,005. Hasil tersebut menunjukkan nilai t hitung $> t$ sebesar 1,701 dengan signifikansi $< 0,05$ maka, (H_0 ditolak H_a diterima). Dapat disimpulkan media *game kahoot* berpengaruh terhadap literasi digital. Penggunaan media *game kahoot* sangat membantu keberhasilan literasi digital siswa, karena dengan media *game kahoot* siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan. Sehingga output dalam mengakses navigasi perangkat aplikasi website edukasi *game kahoot* menjadi mudah, output lainnya, siswa terlatih berpikir kritis dalam menganalisis soal dengan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan secara *real time*.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Ervina Ayulia Yunitasari Ermono dan Parrisca Indra Perdana, yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui *Game Based Learning* dapat meningkatkan literasi digital pada siswa dengan persentase 80%. Selain itu, siswa lebih tertarik dan menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game*.³¹

3. Perbedaan Dalam Peningkatan Literasi Digital Antara Siswa Yang Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Pembelajaran Media Game Kahoot Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Hasil uji *paired sample t-test* pada tabel 5.13 dan tabel 5.14 memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat diartikan terdapat perbedaan peningkatan literasi digital sebelum dan sesudah diberi pembelajaran media *game kahoot*. Melalui media pembelajaran *game* siswa secara otomatis akan menggunakan media tersebut secara langsung, sehingga dengan pembelajaran media *game* dapat meningkatkan literasi siswa dibandingkan sebelum mendapatkan pembelajaran media *game* yang hanya menggunakan media konvensional.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Muhamad Furqon Al Hadiq dan Chairul Umam Ramadhan, yang menunjukkan bahwa hasil Pre-test informasi tentang keterampilan literasi digital siswa kelas 6 MIN Kaimana dengan rata-rata 11,39, median sebesar 11, skor terendah 3, dan skor tertinggi 19. Sedangkan hasil post test menunjukkan keterampilan literasi digital siswa kelas 6 MIN Kaimana memiliki rata-rata 18,7, median sebesar 19, dengan skor terendah 15 dan skor tertinggi 20,

³¹ Ervina Ayulia Yunitasari Ermono and Parrisca Indra Perdana, 'Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL)', *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, h. 2022. <<https://jurnal.educ3.org/index.php>>.

Saeful, Hasbullah

Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post test* keterampilan literasi digital siswa kelas 6 MIN Kaimana setelah treatment menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.³²

PENUTUP

Penelitian ini memberikan gambaran tentang keberhasilan peningkatan literasi digital mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa kelas 6 MIN Kaimana. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh kompetensi guru dan media *game kahoot* yang secara signifikan menjadi strategi efektif dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang relevan sesuai dengan perkembangan pendidikan era digital. Al-Qur'an Hadis mungkin tampak sebagai subyek yang kurang cocok untuk gamefikasi, namun dapat diterapkan dengan sangat baik dengan hasil positif. Integrasi teknologi dengan pembelajaran gamefikasi melalui *game kahoot* dapat menciptakan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya meningkatkan kompetensi guru dan media *game kahoot* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sehingga dapat berpengaruh terhadap literasi digital siswa. Meskipun kurikulum berubah-ubah, ujung tombak pendidikan tetaplah seorang guru yang terus berusaha mengembangkan kompetensinya agar dapat mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai perkembangan zaman, mengasah kemampuan dengan berinovasi merancang media pembelajaran yang menarik, mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar lebih baik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Nofia Henita and others, 'Manajemen Sumber Daya Manusia Pendidikan Era Industri Revolusi 4.0', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), h. 27.

Salekun and Ahmad Shofiyuddin, 'Teknologi Pendidikan Ruang Lingkup Dan Telaah Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *An-Nafah Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 1.2 (2021), h. 70.

Ahmad Supras Styoyo, 'Efektivitas Media Literasi Digital Untuk Menstimulasi Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Vii Di Mts Darul Falah

³² Muhamad Furqon Al Hadiq and Chairul Umam Ramadhan, 'Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Investigasi Dengan Dukungan ChatGPT Terhadap Keterampilan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Elementary Education*, 06.06 (2023), h. 118.

Kedungprimpren Kanor Bojonegoro' (Sarjana (S1) thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023).

Al Musanna, 'Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2.1 (2017), h. 33. <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i1.529>>.

Hasbullah, 'Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis)', *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10.1 (2020), h. 1-21.

Fazila Farrasia and others, 'Tingkat Kecemasan Akademik Pada Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Gender', *Educate: Journal Of Education and Learning*, 1.2 (2023), h. 50. <<https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.319>>.

Lisa'diyah Ma'rifataini, "Implementasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Edukasi: Jurnal Penelitian Agama Dan Keagamaan* 16, no. 1 (2018), h. 111.

LPMQ Kemenag, 'Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019 (Juz 1-10), QS. Ali-Imran (3) : 110', h. 85.

Tafsir, *Tafsir Web* <<https://tafsirweb.com/1242-surat-ali-imran-ayat-110.html>>.

LPMQ Kemenag, 'Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019 (Juz 11-20), QS. Ar-Ra'd (13) : 11', h. 345.

Ahmad Mundzir, 'Tafsir Ar-Ra'd Ayat 11: Motivasi Mengubah Nasib?', *NU Online*, 2019 <<https://islam.nu.or.id/tafsir/tafsir-ar-ra-d-ayat-11-motivasi-mengubah-nasib-OcXb8>> [accessed 24 April 2024].

Aisyah Nabila, Maya Sari Dewi, and Samsir Damanik, 'Tafsir Ayat-Ayat Tentang Motivasi Kerja', *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2.1 (2021), h. 78. <<http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>>.

Lutfi Syauki Fznur, Khaerunnisa, and Aida Sumardi, 'Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2.2 (2020), h. 39-40. <<https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>>.

Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020), h. 261.

Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020), h. 306.

Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, '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 (2021), <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>>.

- Hetty J Tumurang and Francisca H Chandra, 'Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar', in *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 2022, h. 8.
- Heni Widiyanti, 'Strategi Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus Siswa Di SMAN 1 Kertosono Kab. Nganjuk)', *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 20.1 (2021), h. 101. <<https://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/lentera/article/view/441>>.
- R. Hendaryan, Taufik Hidayat, and Shely Herliani, 'Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa', *Jurnal Literasi*, 6.1 (2021), h. 143.
- Roslinda Veronika Br Ginting and others, 'Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat Di Era Globalisasi', *Jurnal Pasopati*, 3.2 (2022), h. 119.
- Faqih Abdul Bashir and Bramastia Bramastia, 'Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.6 (2023), h. 83. <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>>.
- Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.*, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.*, 2019), h. 107-140.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. 25. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), h. 51-167.
- Ulwiyah, Nur, Binti Maunah, and Zainul Arifin, 'Dimensi Kepemimpinan Transformasional Dalam Perspektif Al- Qur'an', *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7.2.
- Simanjuntak, Maria Dewi Ratna, 'Membangun Keterampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3 (2019), h. 29.
- Salganova, Elena, and Lyubov Osipova, 'Students' Digital Literacy: Competence-Based Approach', *Economic and Social Changes: Facts, Trends, Forecast*, 16.1 (85) (2023), h. 40 <<https://doi.org/10.15838/esc.2023.1.85.12>>.
- Rasulova, Zilola, 'Pedagogical Peculiarities of Developing Socio-Perceptive Competence in Learners', *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8.2 (2020), h. 70-89 <www.idpublications.org>.
- Miliantoro Argo Pambudi and Windasari, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa', *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10.3 (2022), h. 636.
- Ervina Ayulia Yunitasari Ermono and Parrisca Indra Perdana, 'Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL)', *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, h. 2022. <<https://jurnal.educ3.org/index.php>>.
- Muhamad Furqon Al Hadiq and Chairul Umam Ramadhan, 'Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Investigasi Dengan Dukungan ChatGPT Terhadap Keterampilan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Elementary Education*, 06.06 (2023), h. 118.