
Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan

Irza Azmia¹⁾, Mario Kasduri^{2)*}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : azmiairza22@gmail.com
mariokasduri@yahoo.co.id

Abstrak

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berkembang pada zaman ini adalah aplikasi kahoot. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menghadirkan suasana yang meriah dan menyenangkan dalam kelas. Dengan menggunakan aplikasi kahoot pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang sulit dimengerti.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya melalui kegiatan yang sistematis. Evaluasi pembelajaran berguna untuk menggali informasi yang menjadi landasan dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar dari peserta didik, juga keefektifan pendidik dalam mengajar. Pengukuran dan penilaian menjadi sebuah kegiatan utama dalam evaluasi pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat terkhusus dalam bidang pendidikan, maka guru dituntut untuk dapat berinovasi, seperti dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana media pembelajaran dan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web atau aplikasi yang digunakan sebagai alat proses evaluasi berbasis online yang memudahkan guru meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi kahoot sebagai suatu alat permainan berbasis digital dalam proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta An-Nizam Medan.

Kata kunci: Aplikasi, Game Kahoot, Evaluasi

Abstract

Learning Media is a tool used to assist the teaching and learning process in achieving learning objectives. One of the learning innovations using learning media that is developing nowadays is the kahoot application. This application is a game-based learning media that is able to create a lively and fun atmosphere in the classroom. By using the Kahoot application, learning becomes very fun and makes students not bored when following lessons that are difficult to understand.

Learning evaluation is a process used to determine the level of achievement of predetermined learning objectives through systematic activities. Learning evaluation is useful for exploring information that becomes the basis for measuring the level of progress, development and learning achievements of students. also the effectiveness of educators in teaching. Measurement and assessment are the main activities in learning evaluation. Technological developments are increasingly rapid, especially in the field of education, so teachers are required to be able to innovate, such as by using technology as a learning media tool and as a learning evaluation tool. The Kahoot application is a web-based learning media or application that is used as an online-based evaluation process tool that makes it easier for teachers to increase students' interest in participating in evaluation activities. The aim of this research is to determine the process of using the Kahoot application as a digital-based game tool in the process of evaluating Islamic Religious Education learning at SMP Swasta An-Nizam in Medan.

Keywords: Application, Kahoot Game, Evaluation

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 yang menuju 4.1 membawa dampak yang besar terhadap perubahan diseluruh bidang kehidupan. Perubahan ini juga dirasakan dalam dunia pendidikan pada saat ini. Hal ini dapat dilihat dalam berbagai aspek perilaku individu dalam melakukan interaksi, seperti interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Dimana semua interaksi dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi yang tersambung kepada jaringan internet. Bukan hanya sekedar dalam proses pembelajaran saja, tetapi juga dalam proses evaluasi yang harus dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas.

Pembelajaran yang menerapkan berbasis teknologi dapat merangsang siswa buat lebih semangat dalam belajar serta mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran teknologi ada berbagai macam bentuk khayalan, penjelasan berupa grafik, serta beragam warna yg menambah kesan nyata sehingga muncul minat belajar siswa (Azhar, 2013). Pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan teknologi dapat mengembangkan potensi siswa. Salah satu bentuk fasilitas yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses pembelajaran digunakan untuk meringankan pendidik menyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat tercapaitujuan yang telah ditetapkan (Adam, S & Syastra, 2015). Kemudian penggunaan media sebagai alat pembelajaran berfungsi untuk penyajian yang lebih jelas mengenai informasi dan pesan dapat berjalan lancar dan membuat proses serta meningkat hasil belajar (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Untuk meningkatkan motivasi pelajar dalam belajar telah dilakukan salah satunya yaitu dengan menerapkan konsep gamifikasi pada pembelajaran elektronik, konsep ini yaitu proses dengan digunakanya sebuah mekanisme atau sebuah aturan dalam game tetapi pada aktivitas non game dan mempunyai tujuan untuk meningkatkan interaktivitas pengguna dalam penggunaan pembelajaran elektronik yang ada. Adapun macam-macam media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau online. Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, guru melakukan evaluasi (Mayudho & Supriyanto, 2020).

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Kahoot Adalah sebuah web tool yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini tersedia secara gratis dan dapat memudahkan guru untuk melakukan ujian atau kuis secara lebih efektif dan efisien (Sururoh, 2020).

Salah satu metode dan inovasi teknologi yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan evaluasi siswa yaitu menggunakan platform Kahoot!. Pada umumnya, kegiatan evaluasi siswa dilakukan dengan kegiatan ujian secara tertulis. Siswa menjawab berbagai pertanyaan yang telah disiapkan, dan menjawabnya pada selembar kertas. Dengan menggunakan Kahoot! Siswa tidak lagi menjawab atau melakukan ujian secara tertulis, tetapi dapat dilakukan secara online dengan menggunakan peralatan seperti handphone maupun laptop.

Dengan adanya evaluasi pembelajaran maka guru akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai data keberhasilan peserta didik, juga sebagai alat pengukur untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya. Selain itu juga, evaluasi bermanfaat untuk mengetahui metode apa yang

dapat dipakai oleh guru ketika hendak melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adanya media berbasis android ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Media berbasis android yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Dimana soal-soal Latihan dan kuis akan diakses langsung sehingga, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena dapat dilakukan dengan menarik. Kahoot adalah sebuah web tool yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini tersedia secara gratis dan dapat memudahkan guru untuk melakukan ujian atau kuis secara lebih efektif dan efisien.

Maka evaluasi dapat dikaitkan dengan kehadiran alat-alat telekomunikasi yang memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi. Contohnya saja kehadiran game Based Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman dalam evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dan pembelajaran. Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis android dimana media ini sangat diminati oleh pelajar di era sekarang ini karena pengguna internet dan juga android didominasi oleh kalangan usia muda.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran dan evaluasi siswa di sekolah. Penggunaan instrumen teknologi informasi yang terkini dapat digunakan sebagai bentuk kreativitas dan inovasi dalam dunia pendidikan. Kahoot diharapkan dapat menjadi sistem dan pola baru yang lebih kreatif, inovatif, dan memberikan pembaharuan dalam sistem pendidikan bagi siswa. Sehingga, sistem pendidikan atau pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dan memiliki berbagai kekurangan diharapkan mampu teratasi dengan penggunaan media pembelajaran dan evaluasi menggunakan Kahoot.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian deskriptif yaitu memberi gambaran deskriptif dari hasil penelitian yang telah dirancang secara sistematis, aktual dan faktual tentang fakta yang terjadi dilapangan serta fenomena yang diteliti. Sedangkan subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII SMP Swasta An-Nizam Medan. Sumber yang didapatkan dalam penelitian ini ialah berdasarkan studi literatur yang berkaitan dengan masalah, fenomena, dan ide yang terjadi dilapangan. Teknik pengumpulan data yaitu kajian Pustaka dan analisis data secara kuantitatif dari sumber-sumber yang diperoleh melalui penelitian yang dilaksanakan, dan juga melakukan penilaian terhadap ide dan masalah yang diteliti atau dibahas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai Digital Game Based Learning bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kahoot pada penelitian agar siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan penuh semangat dan ceria agar tidak merasakan pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Media pembelajaran Kahoot merupakan sebuah laman pembelajaran yang didalamnya tersedia berbagai fitur yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, Kahoot merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013.

peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau sebagai pengisi dari kegiatan kelas biasa. Kahoot juga termasuk kuis trivia.

Salah satu peran Pendidikan yaitu sebagai pendukung yang saling ada keterkaitan satu sama lain. Untuk terlaksananya system Pendidikan yang baik harus adanya dukungan dari berbagai system serta media pembelajaran yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, agar materi yang diajarkan bisa dipahami oleh siswa. Secara garis besar, media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik belum memaksimalkan penggunaan produk teknologi informasi dan komunikasi.

Konsep permainan Kahoot yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan dalam mengakses dan penggunaan Kahoot yang fleksibel juga menjadi kelebihan dalam penggunaan Kahoot. Kahoot menjadi pilihan bagi guru untuk dapat mengevaluasi siswamenjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan ujian pun tidak lagi harus dilakukan secara tertulis. Kahoot juga dapat melatih cepat tanggap siswa melalui sistem dan konsep kuis pada Kahoot itu sendiri.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti simpulkan bahwa dari pernyataan beberapa informan, dapat peneliti simpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi kahoot ditemukan faktor penghambat atau kendala dan kesulitan yang dihadapi yaitu kendala (1) sarana prasarana seperti jaringan wifi yang kurang karena kecepatan jaringan tidak sesuai dengan jumlah pemakai wifi. Ketersediaan infocus dalam setiap kelas sudah ada di seluruh kelas akan tetapi ada beberapa infokus dibeberapa kelas tidak dapat dioperasikan sehingga dibutuhkan perbaikan. (2) Keterbatasan waktu serta materi yang padat membuat penggunaan aplikasi kahoot tidak maksimal, karena dalam menggunakan kahoot seluruh komponen seperti infocus, laptop, gawai siswa harus saling terkoneksi ke aplikasi kahoot sehingga sebelum menggunakan kahoot cukup menyita cukup banyak waktu. (3) Manajemen kelas kontrol. Penggunaan aplikasi kahoot rentan dengan kebisingan sehingga dapat mengganggu lingkungan jika tidak diatur dengan sebaik mungkin sebelum penggunaan aplikasi kahoot, guru SMP Swasta An-Nizam Medan sudah memikirkan hal tersebut dengan membuat peraturan dalam penggunaan aplikasi kahoot ketika hendak dioperasikan. (4) belum terbiasa dengan digitalisasi. Banyak guru dan siswa yang belum terlalu terbiasa akan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi sehingga butuh pembiasaan secara baik.

Selain sebagai media pembelajaran ada juga manfaat teknologi berupa Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang akan memudahkan dan membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Proses evaluasi yang biasanya hanya berlangsung dengan menggunakan kertas dapat digantikan dengan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot yang dapat diakses melalui gawai peserta didik akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik karena penggunaan gawai itu sendiri merupakan salah satu ciri dari era revolusi industri 4.0.

Salah satu kekurangan kahoot dalam evaluasi pembelajaran adalah memiliki fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan di lingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop atau smartphone saat ini, atau tidak semua peserta didik yang di rumahnya terdapat jaringan internet. Serta harus tersedianya overhead projector serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media kahoot.

KESIMPULAN

Pada era digital ini, menjadi peluang besar bagi pendidik agama islam untuk dapat mengoptimalkan sumber dayanya dalam melahirkan generasi unggul di berbagai bidang kehidupan. Dengan merancang dan menerapkan strategi yang jitu dan komprehensif, pendidikan agama Islam diharapkan mampu survive di tengah peradaban dunia serta mampu menunjukkan eksistensinya dengan menawarkan solusi kreatif atas berbagai problem di kancah global yang terjadi di masa kini dan mendatang. Harapan itu menjadi beban moral bagi para pemangku kepentingan pendidikan agama Islam.

Setelah diadakan penelitian lebih mendalam tentang peran pembelajaran akidah akhlak dalam pengembangan nilai-nilai akhlak siswa SMP Swasta An-Nizam Medan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan agama islam di SMP Swasta An-Nizam Medan. Pembelajaran pendidikan agama islam bersifat aplikatif, sehingga dengan adanya pembelajaran Pendidikan agama islam dapat membiasakan diri dengan menerapkan sikap yang sesuai dengan al-qur'an dan sunnah Dengan pembelajaran Pendidikan agama islam memiliki tujuan untuk mengembangkan nilai-nilai akhlak siswa di SMP Swasta An-Nizam Medan diantaranya adalah nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, cinta tanah air, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Adapun faktor pendukung pembelajaran Pendidikan agama islam di SMP Swasta An-Nizam Medan, Adanya guru yang profesional dalam mengajar, Lingkungan madrasah yang kondusif dan strategis. Dan partisipasi masyarakat di sekitar lingkungan sekolah. Selain memiliki faktor pendukung ada juga factor penghambatnya yakni, Faktor penghambat Minimnya pendidikan agama di keluarga dan kurangnya kesadaran dari diri siswa dan minat siswa yang naik turun.

REFERENSI

- Alfanani, Aldian. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Negeri 1 Pare. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.
- Assyidiq, U. A. (2015). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Mojo Kediri, Tulungagung: Pendidikan Agama Islam. Skripsi.
- Azmi, Annisa & Rahman Yulia. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ampek Angkek Berbantuan Media Kuis Kahoot. Bukittinggi: Imdonesian Research Journal on Education.
- Aziz, A & Zakir, S. (2022). Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era 4.0 Bukittinggi: IRJE (Jurnal Ilmu Pendidikan).
- Hayi, Fauzih. (2019). Penerapan game kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII A di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung. UIN Sunan Gunung Djati Bandung : Digital Library.
- Maffati, Izzah & Hanif, Muhammad & Dewi, Mutiara Sari. (2021). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF KAHOOT PADA MATAPELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 6 SINGOSARI. Jurnal Pendidikan Islam.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (digital game based learning) jenis aplikasi Kahoot terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ma'ruf, Afiq & Alfurqan. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 2 PADANG. Universitas Negeri Padang: As-Sabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

- Noor Amirudin. (2019). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. Gresik: Prosiding Seminar Nasional.
- Noven Yudeansyah. (2022). Peranan Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mempertahankan Nilai Religiusitas Siswa Di Era Resolusi Industri 4.0 (Studi Pada SMA Negeri 5 Bengkulu Selatan). Bengkulu: An-Nizom.
- Octafany, Assya. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara. Undergraduate (S1) thesis, UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Puspitasari, Rina & Suparman Suparman & Fahrunita Fahrunita. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. Edukatif Jurnal Pendidikan
- Rahmad, Yoga Nugroho & A'yun, Qurroti & Sufiyana, Atikah Zuhroti. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN FIQH DI SMP NEGERI 6 SINGOSARI MALANG. Malang: Jurnal Pendidikan Islam.
- Sayidah, Rahma Diana (2022) PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI KELAS VIII SMP N 2 BAMBANGLIPURO BANTUL.UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA : Skripsi, Thesis.