

Implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Maulida Fithria¹, Dimiyati Sajari²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Article Info

Kata Kunci:

Implementasi
Aplikasi Kahoot
Aqidah Akhlak

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, kelebihan dan kekurangan fitur *free* aplikasi Kahoot, serta faktor pendukung dan penghambat di MI Nurul Falah Sindangkarsa. Metode penelitian ini analisis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini kepala sekolah, wakil bidang kurikulum, guru Aqidah Akhlak dan siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak melalui kuis *multiple choice* dan *true or false*. Aplikasi Kahoot memiliki kelebihan dari segi fitur *free* yaitu: memiliki tampilan yang menarik, fitur yang tersedia, dan hasil penskoran (evaluasi). Adapun kekurangan aplikasi kahoot fitur *free* yaitu: penggunaan fitur *free* yang terbatas, dan kesulitan membaca *option/pilihan* ganda berbahasa Arab. Faktor pendukung dalam implementasi aplikasi Kahoot yaitu: ketersediaan perangkat pembelajaran, keterampilan guru, dan antusias peserta didik. Sedangkan faktor penghambat yaitu: kendala teknis, kapasitas perangkat pembelajaran/*gadget*, materi yang terlalu padat, dan keterbatasan waktu.

Keywords:

Implementation
Kahoot application
Aqidah Akhlak

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the Kahoot application in learning Aqidah Akhlak, the advantages and disadvantages of the Kahoot application free feature, supporting and inhibiting factors in MI Nurul Falah Sindangkarsa. This research method is qualitative descriptive analysis. The subjects of this study were principals, representatives for curriculum, teachers of Aqidah Akhlak and students of class VI. Data collection techniques were do by observation, interviews and documentation. Data analysis is do by reducing data, presenting data and drawing conclusions. The results of this study show that the implementation of the Kahoot application is one of the applications that is effectively used as a learning medium in Aqidah Akhlak subjects through multiple choice and true or false quizzes. The Kahoot application has advantages in terms of free features, namely: it has an attractive appearance, available features, and scoring (evaluation). The disadvantages of the kahoot application free features are: limited use of the free feature, and difficulty reading Arabic multiple choice. Supporting factors in the implementation of the Kahoot application are: the availability of learning tools, teacher skills, and student enthusiasm. Meanwhile, the inhibiting factors are: technical constraints, the capacity of learning devices, overcrowded material, and time constraints.

Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,
Program Studi Pendidikan Matematika,
Universitas Adiwangsa Jambi,
Jl. Sersan Muslim, Jambi, Indonesia.
Email: corresponding-author@unaja.ac.id

How to Cite:

Fithria, Maulida-1., Sajari-2, Dimiyati-2., (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Edukasi* 6(1), 62-76.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan ujung tombak kemajuan suatu negara, karena dalam pendidikan tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan saja melainkan penanaman nilai-nilai akhlak yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah pendidik. Seorang pendidik harus mampu memberikan pemahaman yang baik dan menarik agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Hal ini menjadi tuntutan sebagai pendidik agar terus berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan (Isnu, 2019).

Pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman di era literasi digital yang erat kaitannya dengan teknologi pendidikan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar tercapainya indikator pembelajaran kepada peserta didik (Suprayekti & Hanum, 2018). Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang interaktif dengan fitur menampilkan gambar, suara, video yang dikemas dari sebuah aplikasi. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot adalah platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator pada bulan Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka secara publik. Pada tahun 2014 Kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pegajar yang telah terdaftar dan 49 juta pengajar yang terdaftar menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media permainan edukasi dalam pembelajaran (Rofiyarti & Sari, 2017).

Aplikasi Kahoot memiliki alamat website yang berbeda yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pendidik dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik dan dapat digunakan untuk *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Untuk membuat akun Kahoot harus memiliki akun email atau akun google atau akun microsoft, serta diperlukan koneksi internet dalam penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran (Sumarso, 2019). Adapun pandangan pendidik dan peserta didik terkait aplikasi Kahoot adalah game edukasi yang dapat

membuat suasana kelas menjadi interaktif dan meningkatkan minat belajar peserta didik akan tetapi aplikasi Kahoot dapat digunakan hanya melalui internet (Galimova & Deberdeeva, n.d.) serta dapat memperkuat upaya dan keinginan seluruh siswa mengeksplor dan terlibat dalam proses pembelajaran (Yürük, 2020).

Aplikasi Kahoot merupakan permainan *online* yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena didalam aplikasi Kahoot merupakan sebuah laman daring yang edukatif dan menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Irwan et al., 2019), serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Ulum et al., 2020) dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta mudah dipahami oleh peserta didik (Putri & Muzakki, 2019). Aplikasi Kahoot dapat membantu pendidik dalam mengasah kreativitas dan berinovasi peserta didik melalui media pembelajaran (Chistiani, 2019) melatih sikap kompetitif (Bilgisi & Information, 2020) dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan nasionalisme anak di sekolah dasar Islam (Sartono, 2021). Selain itu pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi peserta didik melalui pembelajaran berbasis game online (Asniza et al., 2021). Tidak hanya itu, aplikasi Kahoot dapat meningkatkan pemahaman membaca bahasa Inggris sebagai bahasa asing (Korkmaz & Öz, 2021). Upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan platform digital khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun ruang lingkup Aqidah Akhlak meliputi aspek aqidah, akhlak, adab Islami, dan kisah teladan (Kemenag, 2019). Sebagaimana yang dikatakan Imam Al-Ghazali, akhlak dibagi menjadi dua yaitu akhlak terpuji (mahmudah) dan akhlak tercela (mazmumah) (Mz, 2018).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang mengacu pada waktu penelitian serta objek penelitian terkait implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Adapun penelitian terdahulu menyatakan aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengukur dan menilai kompetensi peserta didik untuk mengulang materi, serta sebagai evaluasi dalam pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran SKI di Madrasah Pembagunan tingkat MA (Samudera, 2020). bahwa terdapat tingkat efektivitas penerapan aplikasi Kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara (Khabidin, 2019).

Aplikasi Kahoot dapat digunakan dalam pembelajaran karena lebih mudah digunakan dan menyertakan link atau website sehingga dapat diakses oleh semua siswa dan membuat siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, siswa merasa termotivasi dan nyaman saat belajar menggunakan aplikasi Kahoot (Widya Ayuningtyas & Zulfah, 2021), selain itu aplikasi Kahoot dapat digunakan

sebagai alat penilaian formatif dan praktis untuk membuat pembelajaran menyenangkan (Ruiz & Rica, 2020), selain itu aplikasi Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan penilaian berbasis Maharah al-Istima dalam mata pelajaran bahasa Arab (Zubaidi, 2020). serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Nurhadianti & Pratolo, 2020). Aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris (Masoud et al., 2020) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran bahasa Inggris (Oktaria et al., 2021) serta meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris (Et.al, 2021). Hal ini juga dapat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Suryandari & Sudarmanto, 2020). Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, kelebihan dan kekurangan fitur *free* aplikasi Kahoot, serta faktor pendukung dan penghambat di MI Nurul Falah Sindangkarsa Tapos, Kota Depok.

Metode

Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Falah Sindangkarsa Tapos, Kota Depok, pada bulan September – Desember 2022 dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara dan observasi mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru bidang studi Aqidah Akhlak yang menggunakan aplikasi Kahoot, dan peserta didik kelas VI B sebanyak 10 orang serta data pendukung dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan beberapa tahap, *Pertama*, reduksi data yaitu proses pemilihan dalam menganalisis dengan menajamkan, menggolongkan, dan mengorganisasi data sehingga dapat ditarik menjadi sebuah kesimpulan. *Kedua*, penyajian data digunakan agar mempermudah apa yang terjadi dalam penelitian. *Ketiga*, kesimpulan/verifikasi yaitu menemukan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya dalam bentuk deskripsi kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan yang akurat berdasarkan data-data yang telah diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

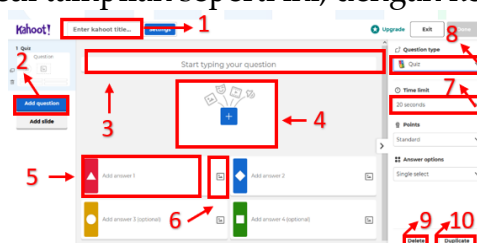
Peran pendidik sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidik sangat berupaya dalam mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pembelajaran, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik (Munadi, 2012). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar menjadi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Baszuk & Heath, 2020). Adapun proses implementasi aplikasi Kahoot sebagai media

pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak akan diuraikan ke dalam tiga indikator yaitu: pra pembelajaran, proses pembelajaran dan pasca pembelajaran.

a. Pra Pembelajaran

Pra pembelajaran merupakan tahap awal Bapak Nurmanul Hakim selaku guru di kelas VI B MI Nurul Falah menyiapkan seluruh materi bahan ajar untuk disampaikan kepada peserta didik. Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan perencanaan yang berisi garis besar (*outline*) yang akan dikerjakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan perencanaan dilakukan dengan mendiagnosis kebutuhan peserta didik, merumuskan tujuan dalam kegiatan proses pembelajaran, menetapkan media dan strategi yang ditempuh, serta evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan untuk merealisasikan tujuan yang telah dirumuskan (Majid, 2017). Pada bagian evaluasi pendidik menyiapkan instrumen pertanyaan yang dikemas dalam aplikasi Kahoot untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu aplikasi Kahoot dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi berbasis *online* (Lutfi et al., 2020). Pada pra pembelajaran guru memberikan pengarahan lima menit sebelum pembelajaran berlangsung dalam kegiatan pembelajaran *pre test* dan *post test* menggunakan aplikasi Kahoot. Berikut langkah-langkah pendidik dalam menyiapkan pertanyaan melalui aplikasi Kahoot.

1. Setelah menyelesaikan tahap diatas, langkah selanjutnya klik "Create".
2. Kemudian klik "Create" pada kolom *New Kahoot*".
3. Setelah itu, kan muncul tampilan seperti ini, dengan keterangan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Membuat Pertanyaan Melalui Aplikasi Kahoot

- 1) Pada kolom "Title" isi dengan nama kuis yang dibuat dengan jumlah maksimal 76 karakter, pada tampilan ini kita dapat menyisipkan gambar sebagai cover tampilan awal sebuah kuis.
- 2) Pilih jenis pertanyaan yang akan dibuat untuk versi gratis hanya ada 2 jenis pertanyaan yaitu: *quiz* dan *true or false*. Akun gratis memiliki masa percobaan untuk menggunakan fitur yang premium selama 7 hari.
- 3) Tulislah pertanyaan yang akan dibuat yang dibatasi dengan 120 karakter.
- 4) Pada sebuah pertanyaan kita dapat menambahkan gambar, gift, audio, dan video untuk memperjelas pertanyaan yang dibuat.
- 5) Tulislah jawaban dengan maksimal 75 karakter yang terdapat pada 4 kolom dengan pilihan (*option*) untuk menjawab pertanyaan tersebut.

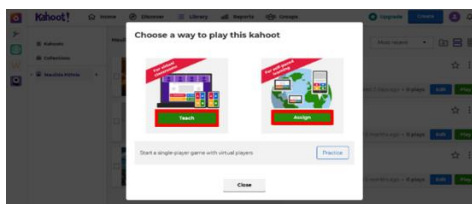
- 6) Pada setiap kolom *option* terdapat fitur untuk menambahkan gambar untuk menjawab pertanyaan diatas, jika sudah diisi maka bisa dipilih jawaban yang benar, agar sistem bekerja secara otomatis memilih jawaban yang tepat.
 - 7) Pada bagian ini dapat mengatur waktu untuk menjawab pertanyaan yang sudah dibuat.
 - 8) Kolom "*Add question*" digunakan untuk menambah pertanyaan yang akan dibuat.
 - 9) Kolom "*Delete*" untuk menghapus satu kolom pertanyaan, *option*, jenis pertanyaan dan durasi yang telah dibuat.
 - 10) Kolom "*Duplicate*" untuk memperbanyak kolom dan jenis pertanyaan serta durasi waktu yang telah dibuat sebelumnya.
4. Jika sudah terisi bagian tersebut, setelah itu dapat di klik kolom "*Done*" yang ada di bagian pojok kanan atas, dan kuis siap dimainkan pada saat proses pembelajaran.

b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan pelaksanaan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam materi pembelajaran dan penyampaian gaya bahasa yang mudah dipahami dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Kegiatan proses pembelajaran yang melibatkan penguasaan materi, pendekatan strategi pembelajaran, pemanfaatan media sebagai sumber belajar, pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik, dan penggunaan bahasa (Suprihatiningrum, 2013). Penerapan proses pembelajaran dibutuhkan kreatifitas pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis yang dapat dinilai dari segala aspek (Tasrif, 2021).

Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa proses pembelajaran berlangsung selama 80 menit dalam dua jam mata pelajaran Aqidah Akhlak, pendidik membagi waktu selama 5 menit dalam melakukan kegiatan pendahuluan yang berisi pendidik mengucapkan salam dan menyapa peserta didik, kemudian guru bertanya apakah sudah membantu orang tua, beribadah dan berdoa, selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa dapat bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Kemudian pada kegiatan inti memiliki waktu sebanyak 70 menit yang berisi pendidik melakukan kegiatan *pre test* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari. Berikut ini adalah langkah-langkah guru dalam memainkan kuis aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

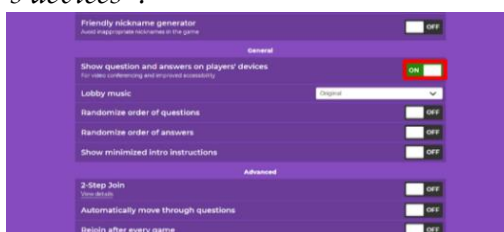
1. Buka website aplikasi Kahoot dengan akun yang sama seperti yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian klik "*Play*" pada kolom pertanyaan yang sudah dibuat.
2. Setelah itu akan muncul tampilan seperti di bawah ini



Gambar 2. Tampilan jenis kuis yang akan dimainkan

Jika ingin memainkan kuis secara langsung pada saat proses pembelajaran, maka klik kolom "Teach". Jika guru ingin memainkan kuis sebagai pekerjaan rumah maka klik kolom "Assign".

3. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, jika ingin menampilkan kalimat pada pilihan jawaban, maka harus mengaktifkan dengan cara klik "Show question and answers on player's devices".



Gambar 3. Pengaturan tampilan kuis

4. Apabila guru ingin melakukan permainan yang dikerjakan oleh siswa secara individu, maka guru memilih kolom "Classic". Jika ingin melakukan permainan bersama tim, maka guru dapat memilih kolom "Team mode".



Gambar 4. Tampilan pilihan dalam permainan

5. Kemudian akan muncul pin kuis seperti tampilan gambar dibawah ini, jika semua siswa sudah bergabung kedalam room Kahoot, lalu klik bagian "Start" untuk memulai permainan.



Gambar 5. Tampilan pin pada room Kahoot

6. Jika kuis sudah dimulai, maka guru harus klik "Next" pada bagian kanan atas untuk melanjutkan pertanyaan berikutnya, seperti pada tampilan dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan proses permainan

7. Setelah permainan selesai maka akan muncul podium pemenang tiga besar, seperti pada tampilan dibawah ini.



Gambar 7. Tampilan podium tiga besar pemenang kuis

Adapun langkah-langkah yang dilakukan siswa saat menggunakan aplikasi Kahoot, sebagai berikut:

1. Membuka website Kahoot <https://Kahoot.it> melalui laptop, *smartphone* atau mengunduh aplikasi Kahoot melalui *Play Store* atau *Apple Store*.
2. Selanjutnya guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memperhatikan kode yang ditampilkan oleh guru agar permainan dapat segera dimulai, masukkan nomor PIN dan nama panggilan (*nickname*) peserta didik sesuai instruksi dan arahan guru.
3. Siswa dapat menjawab pertanyaan pada kuis tersebut sesuai dengan arahan pendidik, setiap pertanyaan yang dijawab akan memperoleh poin, sehingga masing-masing peserta siswa dapat bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Pendidik menggunakan aplikasi Kahoot untuk *pre test* dan *post test* sebanyak 10 soal yang terdiri dari 5 *multiple choice* dan 5 *true or false* dengan durasi waktu sekitar 10 menit dalam membahas satu materi. Sedangkan pada penguatan materi yang membedakan hanya jumlah pertanyaan dalam penggunaan aplikasi Kahoot sebanyak 30 soal yang terdiri dari 20 *multiple choice* dan 10 *true or false* dengan waktu 20 menit yang mencakup *pre test* dan *post test*. Pada observasi kedua pendidik hanya memiliki waktu sekitar 30 menit untuk melakukan penguatan dengan materi yang sebelumnya dibahas dan diskusi tanya jawab.

Setelah melakukan *pre test*, langkah selanjutnya pendidik menyampaikan materi yang berupa powerpoint dengan keterampilan yang dimiliki pendidik dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif, setelah itu pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan diskusi tanya jawab, jika tidak

ada yang ingin bertanya maka pendidik akan bertanya kepada peserta didik, hal ini dilakukan untuk memastikan peserta didik dapat memahami materi yang sudah dijelaskan. Setelah diskusi, pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuka aplikasi Kahoot dalam melaksanakan kegiatan *post test* diakhir pembelajaran untuk mengukur kemampuan daya berfikir dan pemahaman siswa terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.

Pada bagian *pre test* dan *post test* menggunakan instrumen yang sama dengan mode *multiple choice* berupa instrumen studi kasus dan *true or false* merupakan pertanyaan dari implikasi materi dalam kehidupan sehari-hari. Diakhir kuis akan muncul tampilan podium tiga besar bagi peserta didik yang menjawab dengan cepat dan tepat. Kuis pada aplikasi Kahoot dapat menumbuhkan sikap kompetitif dan semangat belajar kepada peserta didik. Setelah selesai menggunakan aplikasi Kahoot, pendidik memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari. Setelah pembelajaran selesai, pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik dan menutup proses pembelajaran dalam waktu 5 menit terakhir dengan membaca doa selesai belajar secara bersama-sama dan diakhiri dengan salam.

c. Pasca Pembelajaran

Kegiatan setelah proses pembelajaran adalah pasca pembelajaran, yaitu pendidik melakukan evaluasi dari kegiatan yang sudah direncanakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik terhadap hasil belajar peserta didik untuk mengukur tingkat pencapaian siswa sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar peserta didik dan memperbaiki kegiatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu kualitas peserta didik (Suprihatiningrum, 2013). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nurmanul Hakim memaparkan bahwa penilaian dilakukan untuk mengukur dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Nilai kognitif diambil dari hasil kuis dari aplikasi Kahoot yang melibatkan kemampuan berfikir dan pemahaman peserta didik dalam bentuk studi kasus sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan aspek afektif dinilai dari keaktifan siswa bertanya, diskusi dan kehadiran siswa, tingkah laku pada saat pembelajaran berlangsung, seperti pengucapan salam, sopan dan santun dalam beretika. Sedangkan aspek psikomotoriknya bagaimana siswa dalam mengerjakan tugas penerapan sesuai materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari serta pengumpulan tugas dengan tepat waktu.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

Adapun kelebihan aplikasi Kahoot dari segi fitur yang dapat digunakan secara gratis, yaitu:

- 1) Tampilan Aplikasi yang Menarik

Aplikasi Kahoot memiliki tampilan yang menarik yang dapat dikemas dengan instrumen penilaian seperti *multiple choices* maupun *true or false* yang dapat disesuaikan waktunya dalam menjawab pertanyaan sehingga peserta didik pertanyaan dengan tepat dan cepat. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa peserta didik, mereka mengatakan sangat senang belajar menggunakan aplikasi Kahoot, selain tidak membosankan, aplikasi Kahoot memiliki tampilan yang sangat menarik. Tujuan pendidik dalam menggunakan aplikasi Kahoot agar peserta didik semakin bersemangat dan berkompetitif dalam proses pembelajaran.

2) Fitur yang Tersedia

Aplikasi Kahoot memiliki fitur menambahkan gambar, video, link maupun suara sehingga dapat memperjelas dari pertanyaan yang dimaksud, selain itu hasil penskoran sudah dianalisis berurutan sesuai yang tepat dan cepat dalam menjawab pertanyaan, fitur suara dan tampilan yang disajikan dapat membuat peserta didik sangat bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

3) Hasil Penskoran (Evaluasi)

Hasil penskoran atau evaluasi pembelajaran dari aplikasi Kahoot akan diakumulasi secara keseluruhan dalam menjawab pertanyaan, peserta didik akan mendapatkan poin berdasarkan urutan peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat serta dapat dijadikan penilaian formatif berbasis kuis yang memberikan peluang motivasi kepada peserta didik (Type, 2021). Pendidik mengatakan bahwa hasil evaluasi melalui aplikasi Kahoot dapat ditelaah masing-masing pertanyaan yang dijawab oleh peserta didik, sehingga guru dapat menganalisis pertanyaan yang masih dianggap sulit oleh peserta didik untuk dibahas kembali agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Adapun kekurangan aplikasi Kahoot dari segi fitur yang dapat digunakan secara gratis, yaitu:

1) Penggunaan Fitur *Free* yang Terbatas

Penggunaan aplikasi Kahoot dengan fitur *free* memiliki keterbatasan, hal ini dirasakan oleh pendidik dalam membuat pertanyaan yang dibatasi dengan 120 karakter dan bagian *multiple choice* hanya 75 karakter. Serta fitur yang dapat diakses hanya quiz yang berupa *multiple choice* dan *true or false*. Dalam mengatasi kekurangan tersebut pendidik dapat memanfaatkan fitur yang disajikan secara gratis dengan tepat, dengan menyisipkan gambar, audio, video maupun link website untuk memberikan pertanyaan dalam instrumen evaluasi. Sedangkan pada bagian *multiple choice* menyediakan fitur yang dapat menyisipkan gambar.

2) Kesulitan Membaca *Option*/Pilihan Ganda Berbahasa Arab

Penggunaan tulisan bahasa Arab pada *option* atau pilihan ganda membuat peserta didik mengalami kesulitan, karena tulisan tersebut terlalu kecil bagi peserta didik sehingga sulit untuk dibaca. Hal ini dapat diatasi oleh pendidik dengan menggunakan bahasa latin pada pilihan jawaban tersebut atau dengan menjadikan

tulisan bahasa Arab sebagai pertanyaan atau jawaban berupa gambar, sehingga tulisan bahasa Arab dapat terbaca dengan jelas.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Aplikasi Kahoot

Faktor pendukung dan penghambat melibatkan sarana dan fasilitas dari pendidik maupun peserta didik dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran. Adapun faktor pendukung dalam implementasi aplikasi Kahoot sebagai berikut:

1) Ketersediaan Perangkat Pembelajaran

Ketersediaan perangkat pembelajaran dari pendidik maupun peserta didik seperti komputer, laptop, *smartphone*, dan jaringan internet yang mendukung sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. MI Nurul Falah Sindangkarsa memberikan fasilitas wifi internet sekolah yang memadai untuk mengatasi gangguan jaringan agar pembelajaran dapat efektif dan efisien. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru maupun peserta didik penulis menyimpulkan bahwa lingkungan sekolah dan tempat tinggal guru maupun peserta didik berada di dataran sedang sehingga memiliki sinyal yang baik untuk melakukan pembelajaran.

2) Keterampilan Guru

Keterampilan guru di abad 21 dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital merupakan tantangan dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Eddy Jajang dalam melakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu: *Pertama*, mengadakan rapat kerja setahun 3 kali, evaluasi setiap bulan. *Kedua*, kegiatan rapat rutin untuk evaluasi dan supervisi, *in house training* (metode, teknik, dan media pembelajaran yang sesuai perkembangan teknologi digital. *Ketiga*, mengikuti kegiatan diklat, pengembangan kompetensi berkelanjutan, tentang pembelajaran numerasi dalam rangka meningkatkan kualitas guru. *Keempat*, kelompok Kerja Guru (KKG) tingkat madrasah. Hal ini sejalan dengan Waka Kurikulum bahwa pendidik rata-rata sudah bersertifikasi pendidik dan penguasaan IT sebanyak 80%, melakukan rapat evaluasi program, program pembahasan kurikulum madrasah, program kelas, dan minimal tiga kali dalam setahun mengikuti pelatihan keguruan. Berdasarkan paparan tersebut kualifikasi pendidik sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital, setiap pendidik diberikan kebebasan dalam menggunakan media sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan efisien.

3) Antusias Peserta Didik

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, peserta didik aktif dalam

berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat agar mendapatkan poin terbanyak dan menjadi tiga besar yang akan tampil setelah permainan kuis berakhir. Penulis mengamati bahwa ketika pendidik menginstruksikan peserta didik untuk membuka aplikasi Kahoot, peserta didik sangat antusias dan mengikuti arahan pendidik. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik aplikasi Kahoot mudah digunakan sebagai peningkatan efektivitas dalam proses pengajaran (*Student Perceptions of Technological Tools for Flipped Instruction : The Case of Padlet , Kahoot ! And Cirrus, n.d.*), dapat memberikan motivasi dan semangat belajar agar tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan serta peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Kesesuaian Materi dengan Media Pembelajaran

Aplikasi Kahoot digunakan hanya sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, aplikasi Kahoot memberikan banyak manfaat untuk peserta didik dalam melatih ketepatan dan kecepatan serta menumbuhkan sikap kompetitif peserta didik. Berdasarkan pengamatan penulis, pendidik menggunakan media powerpoint untuk menampilkan slide yang menarik dan metode ceramah dengan bahasa dan analogi yang mudah dipahami peserta didik dengan contoh-contoh dalam implementasi kehidupan sehari-hari. Pendidik di dalam proses pembelajaran menerapkan diskusi tanya jawab sehingga peserta didik sangat aktif dan antusias dalam pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan aplikasi Kahoot. Adapun faktor penghambat implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, yaitu:

1) Kendala Teknis

Kegiatan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien ditentukan oleh ketersediaan sarana seperti internet. Internet merupakan sumber utama dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Dalam pelaksanaannya peserta didik sudah dapat mengatasi kendala pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot, jika peserta didik tiba-tiba keluar dari aplikasi Kahoot pada saat evaluasi berlangsung, yang harus dilakukan dengan login kembali melalui aplikasi Kahoot dengan nama yang berbeda. Hal ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik bernama Muhammad Wildan bahwa permasalahan tersebut dapat diatasi dengan masuk kembali ke dalam aplikasi Kahoot dengan penambahan huruf dibelakang namanya, hal ini dilakukan agar dapat *login* kembali untuk mengerjakan pertanyaan di dalam aplikasi Kahoot. Kendala seperti ini sudah di atasi dengan cara pendidik mengizinkan kepada peserta didik yang memiliki jaringan kurang stabil untuk mematikan kamera pada saat penggunaan aplikasi Kahoot, pendidik sudah mengatur waktu pengerjaan persoal selama 10-20 detik, tiap soal berbeda waktu pengerjaannya, disesuaikan dengan bobot soal dalam indikator pembelajaran.

2) Kapasitas Perangkat Pembelajaran/*Gadget*

Sarana yang mendukung dalam pembelajaran melalui aplikasi Kahoot selain internet adalah kapasitas perangkat pembelajaran/*gadget* seperti, komputer, laptop, *handphone* dan sebagainya, yang harus memiliki kapasitas penyimpanan dalam mengunduh aplikasi Kahoot. Hal ini sudah diatasi oleh pendidik dengan menggunakan perangkat cadangan jika terjadi kendala seluruh sistem berhenti secara tiba-tiba atau yang lebih dikenal dengan istilah *hang*, jika hal ini dialami peserta didik, pendidik menyarankan peserta didik untuk menggunakan laptop, karena sebelumnya pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran sudah terlebih dahulu disosialisasikan kepada orang tua peserta didik untuk memastikan ketersediaan perangkat yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Materi yang Terlalu Padat

Pada pembelajaran Aqidah Akhlak yang harus dipelajari terlalu padat, terdiri dari lima bab dalam satu semester ganjil. Bab yang dipelajari yaitu: mengenal Allah melalui kalimat *tayyibah*, *Asmaul Husna*, *qoda* dan *qodar* Allah, akhlak terpuji (pemaaf, tanggung jawab, adil dan bijaksana) dan akhlak tercela (marah, fasik dan pilih kasih). Jika dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, maka pendidik akan memberikan penjelasan ulang dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik terkait materi yang sulit dipahami dengan menggunakan contoh dasar dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat mempraktekkan langsung di dalam kehidupannya sebagai bentuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4) Keterbatasan Waktu

Proses pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki alokasi waktu 80 menit selama dua jam pelajaran. Sebagaimana yang sebelumnya dipaparkan proses pembelajaran melalui tiga bagian, yaitu pendahuluan dengan durasi waktu 5 menit, kegiatan inti berdurasi 70 menit, dan kegiatan penutup dengan durasi waktu 5 menit. Meskipun demikian pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran tanpa mengurangi esensi pembelajaran dan diharapkan dapat tercapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan penulis, peran pendidik sangat dibutuhkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dengan mengolah media pembelajaran serta penyampaian materi dengan waktu yang terbatas. Pendidik dapat melakukan perannya dengan baik dalam menggunakan media aplikasi Kahoot agar peserta didik tidak mudah jenuh dan bosan, apabila waktunya terbatas maka permainan aplikasi Kahoot digunakan sebagai tugas pribadi di rumah untuk mengulas pelajaran yang sudah dipelajari.

Simpulan

Implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak berlangsung efektif, proses penerapannya melalui *pre test* dan *post test* yang meliputi kuis *multiple choice* dan *true or false*. Dari penggunaan aplikasi Kahoot dapat mengetahui hasil evaluasi sehingga dapat dijadikan penilaian bagi peserta didik.

Kelebihan aplikasi Kahoot dari segi fitur *free* yaitu: memiliki tampilan yang menarik, fitur yang tersedia seperti menambahkan gambar, video, link maupun suara sehingga dapat memperjelas dari pertanyaan yang dibuat, dan hasil penskoran (evaluasi). Adapun kekurangan aplikasi kahoot dari segi fitur *free* yaitu: *Pertama*, penggunaan fitur *free* yang terbatas, pendidik dibatasi dengan 120 karakter dalam membuat pertanyaan dan bagian *multiple choice* hanya 75 karakter, serta fitur yang dapat diakses hanya quiz yang berupa *multiple choice* dan *true or false*. *Kedua*, kesulitan membaca *option/pilihan* ganda berbahasa Arab, tulisan tersebut terlalu kecil bagi peserta didik sehingga sulit untuk dibaca.

Faktor pendukung dalam implementasi aplikasi Kahoot yaitu: ketersediaan perangkat pembelajaran, keterampilan guru mengintegrasikan teknologi digital dan antusias peserta didik, aplikasi Kahoot dapat memberikan motivasi dan semangat belajar. Sedangkan faktor penghambat yaitu: kendala teknis yang dirasakan peserta didik ketika menggunakan aplikasi Kahoot, kapasitas perangkat pembelajaran/*gadget*, materi yang terlalu padat, dan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak.

Daftar Pustaka

- Asniza, I. N., Zuraidah, M. O. S., Baharuddin, A. R. M., Zuhair, Z. M., & Nooraida, Y. (2021). Online Game-Based Learning Using Kahoot! to Enhance Pre-University Students' Active Learning: A Students' Perception in Biology Classroom. *Journal of Turkish Science Education*, 18(1), 145–160.
- Baszuk, P. A., & Heath, M. L. (2020). *Using Kahoot ! to increase exam scores and engagement*. 95(8), 548–552.
- Bilgisi, M., & Information, A. (2020). *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi The Gamification Tool for the Classroom Response Systems : Kahoot !* 35(3), 480–488.
- Chistiani, N. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!* CV Jejak.
- Et.al, C. K. S. S. (2021). A Review of Research on The Effectiveness of Using Kahoot To Enhance Students' Motivation To Learn English. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 201–207.
- Galimova, E. G., & Deberdeeva, N. A. (n.d.). *The Views of the Teacher Candidates on the Use of Kahoot as A Gaming Tool*. 158–169.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot ! to Improve Student Learning Outcomes]*. 8(1), 95–104.
- Kemenag. (2019). *Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Khabidin. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. 150.
- Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot To Improve Reading Comprehension of. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 8(2), 1138–1150.

- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Masoud, M. M. A., Aldahami, S. A., & Aljehani, W. M. A. (2020). The Effect of Using Kahoot! Web-Based Learning on Efl Secondary Students' Vocabulary Learning. *Educational Research International*, 9(1), 9–20.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Mz, S. R. (2018). Akhlak Islami Perspektif Ulama Salaf. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 67.
- Nurhadianti, & Pratolo, B. W. (2020). Students' perception toward the application of Kahoot! As an assessment tool in EFL class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 2150–2155.
- Oktaria, A. A., Rohmayadevi, L., & Murwantono, D. (2021). Online Game Quiz "Kahoot" in Teaching English for Students of Smp Muhammadiyah Yogyakarta. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(2), 290.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform "KAHOOT!" dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172.
- Ruiz, I. H., & Rica, C. (2020). *The experience of using the Kahoot ! With students who are starting to program*. 03(04), 4–8.
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Sartono, E. K. E. (2021). *The Effectiveness of Kahoot ! Based on Local Wisdom to Improve Creative Thinking Skill and the Spirit of Nationality of Students in Islamic Elementary School*. 8, 50–64.
- Student perceptions of technological tools for flipped instruction : The case of Padlet , Kahoot ! and Cirrus*. (n.d.). 17.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengam Combro*. Deepublish.
- Suprayekti, & Hanum, F. F. (2018). PENERAPAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI LEMBAGA PERSEKOLAHAN Suprayekti & Fathia Fairuza Hanum Universitas Negeri Jakarta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(2), 165–179.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Suryandari, G., & Sudarmanto, A. A.-G. (2020). Kahoot! Application in Medical Education: A Fact for Student Motivation Level. *Jurnal Medicoeticolegal Dan Manajemen Rumah Sakit*, 9(2), 173–179.
- Tasrif. (2021). *Pendidikan Keguruan Landasan Guru Milenial*. Kencana.
- Type, P. (2021). *A Comparative Review of Kahoot and Socrative*. 24(4), 1–12.
- Ulum, M., Hasnatin, N. I., & Masruroh, F. (2020). IMPROVEMENT OF STUDENT CRITICAL THINKING ABILITY WITH KAHOOT APPLICATION IN TRANSFORMATION. 5(1), 13–24.
- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisa Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32.
- Yürük, N. (2020). *JOURNAL OF LANGUAGE AND LINGUISTIC STUDIES Using Kahoot as a skill improvement technique in pronunciation*. 16(1), 137–153.
- Zubaidi, A. (2020). Development of Mahârah Al-Istimâ' Test Instrument for Electronic Based Arabic Student Using the Kahoot! Application. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(1), 61–77.