

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Based Learning* pada Mata Pelajaran SKI

the Effectiveness of Using the Kahoot! application as Digital Based Learning in SKI Subjects

Siti Azizah^{1*}, Asnil Aidah Ritonga²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan Estate, Indonesia

*siti0301191008@uinsu.ac.id

Naskah diterima tanggal 18/01/2023, direvisi akhir tanggal 08/03/2023, disetujui tanggal 22/04/2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi kahoot sebagai *Digital Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAS Proyek Univa Medan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Eksperimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 30 orang. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji N-Gain untuk mengukur efektivitas media ataupun metode pembelajaran dan peningkatan keterampilan antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kahoot efektif sebagai *Digital Based Learning* dan hasil belajar siswa secara signifikan. Mata pelajaran SKI kurang diminati oleh peserta didik karena dirasa membosankan dan guru seringkali menggunakan metode ceramah atau metode kisah. Maka dari itu, Kahoot sendiri dijadikan guru sebagai media dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam bentuk soal, yang bisa disesuaikan guru apakah soal tersebut dalam bentuk pilihan berganda atau *true or false* (benar atau salah). Melalui *Smartphone* masing-masing, siswa dapat mengeksplorasi dan mengeskpresikan mata pelajaran SKI di kahoot dengan memuaskan. Penggunaan kahoot mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik dengan visualisasi yang menarik sehingga aplikasi kahoot menarik perhatian peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, kahoot!, *Digital Based Learning*, Sejarah Kebudayaan Islam

Abstract

This study aims to measure the effectiveness of using learning media, namely the kahoot application as Digital Based Learning in the subject of Islamic Cultural History at the MAS Proyek, Univa Medan. The approach used in this research is a quantitative method. The type of research used in this research is experimental research. The experimental research design used was a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The number of samples in the experimental class and control class each amounted to 30 people. Data analysis techniques used the normality test and homogeneity test as well as the N-Gain test to measure the effectiveness of the media or learning methods and skills improvement between before and after learning. The results of this study indicate that the use of kahoot media is effective as Digital Based Learning and significant student learning outcomes. SKI subjects are less attractive to students because they are considered boring and teachers often use the lecture method or the story method. Therefore, Kahoot itself is used as a teacher as a medium in Islamic cultural history lessons in the form of questions, which the teacher can adjust whether the questions are in the form of multiple choices or true or false. Through their respective smartphones, students can explore and express SKI subjects in kahoot satisfactorily. The use of kahoot is easy for educators and students to use with attractive visualization so that the kahoot application attracts the attention of students.

Keyword: learning media, kahoot!, *Digital Based Learning*, history of Islamic culture

How to cite (APA Style): Azizah, S., & Ritonga, A. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Based Learning* pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23 (2), 110-121. doi: <https://doi.org/10.17509/jpp.v23i2.60524>

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia karena pendidikan menjadi hal yang paling awal yang ditempuh manusia untuk dapat menjalani kehidupan yang layak. Apabila seseorang menginginkan kehidupan yang layak maka jalan yang harus ditempuh yaitu dengan memiliki ilmu, yang dimana ilmu tersebut didapatkan dari jalur pendidikan. Pendidikan tidak hanya membentuk individu yang berbeda dengan individu yang lainnya yang dapat beraktivitas, berpakaian dan memiliki rumah untuk tinggal, hal inilah yang disebut dengan memanusiakan manusia (Marisyah 2019).

Umat muslim harus mengetahui bagian penting yang telah dilewati di masa lampau dan tidak mungkin dipisahkan dari zaman ke zaman. Dengan memahami sejarah islam dengan baik, maka kaum muslim dapat mengambil pelajaran dan memperbaiki kekurangan dan kesalahan untuk mencapai kejayaan dan kemuliaan. Pembelajaran SKI masih cenderung mengabaikan konsep, gagasan, dan kemampuan berpikir peserta didik. Aktivitas pendidik harus lebih menonjol daripada peserta didik karena pendidik cenderung menggunakan metode ceramah atau metode kisah. Hal tersebut menjadikan SKI terasa kurang menarik dan tidak bermakna, sehingga SKI kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Maka dari itu, seorang pendidik menggunakan metode atau media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Terlepas dari metode dan media apa yang digunakan, pendidik harus mempertimbangkan bahwa metode dan media tersebut tidak hanya difokuskan pada aktivitas pendidik saja, akan tetapi peserta didik juga harus terlibat didalamnya. Proses pengajaran yang menggunakan bermacam-macam metode, yang mengutamakan keaktifan peserta didik dan potensi yang ada pada dirinya, baik itu fisik, mental, emosionalnya, serta pengetahuan dalam mencapai pendidikan yang efektif (Syaparuddin and Elihami 2020). Salah satu upaya yang strategis dalam mengembangkan keterampilan dan minat peserta didik, dilakukan melalui pendekatan saintifik (Estuhono, Festiyed, and Bentri 2019). Desain pembelajaran yang asyik memberikan dampak positif yang akan membangkitkan keinginan belajar peserta didik (Estuhono 2017).

Berdasarkan pencarian penelitian terdahulu yang relevan mengenai Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Based Learning* pada Mata Pelajaran SKI, terdapat beberapa penelitian skripsi dan jurnal yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lime yang berjudul “Pemanfaatan Media Kahoot! pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dan disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot pada model kooperatif STAD sangat baik dan menghasilkan kerja sama antar tim dan peserta didik dengan baik. Sementara itu, penggunaan aplikasi Kahoot pada model kooperatif STAD tergolong pada kategori baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti yaitu sama-sama peserta didik.
2. Media pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan aplikasi Kahoot.

Sedangkan perbedaannya sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian ini adalah MAS Proyek Univa Medan, sedangkan pada penelitian yang sebelumnya yaitu SMP Negeri 5 Yogyakarta.
2. Teori pada penelitian ini adalah tentang SKI, sedangkan pada penelitian sebelumnya menggunakan teori kooperatif STAD.
3. Fokus pada penelitian ini adalah efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Based Learning* pada mata pelajaran SKI, sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah Pemanfaatan Media Kahoot! pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa.

Selain itu, jurnal penelitian yang dilakukan oleh Irma Rasita Barus dan Tatie Soedewo yang berjudul “Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris, Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor”. Metode deskriptif kualitatif digunakan pada penelitian ini. Jurnal tersebut menghasilkan beberapa temuan bahwa dengan menggunakan media kahoot pelajaran Bahasa Inggris akan memberi banyak manfaat kepada mahasiswa, karena lebih dimudahkan untuk mengingat materi yang diberikan dan menjadi lebih bersemangat dan tidak merasa jenuh serta menjadi aktif dalam soal-soal yang diberikan.

Persamaan penelitian ini adalah pada media pembelajaran aplikasi kahoot.

Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian ini berada di MAS Proyek Univa Medan, sedangkan pada penelitian yang sebelumnya yaitu Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor
2. Teori pada penelitian ini adalah tentang SKI, sedangkan pada penelitian sebelumnya menggunakan teori Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris.
3. Fokus dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Based Learning* pada mata pelajaran SKI, sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris.

Saat ini di zaman yang semakin maju, sudah ada berbagai macam media maupun aplikasi yang bisa dijadikan guru untuk mengevaluasi pembelajaran dan dapat diakses oleh setiap guru maupun calon guru. Peran media dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan, selain itu juga dapat mengatasi problematik yang bisa saja terjadi pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat mendukung tujuan yang akan dicapai, selain itu juga mengatasi masalah ketika kegiatan belajar sedang dilaksanakan. Bisa dilihat di zaman yang sudah maju kehidupan umat manusia tidak terlepas dari teknologi.

Teknologi menjadi bagian yang sangat penting dari semua aspek kehidupan manusia. Hampir semua aktivitas manusia terdapat peran teknologi di dalamnya. Teknologi dapat membantu serta memudahkan kehidupan manusia, penggunaan teknologi itu sendiri menunjang berbagai aspek kehidupan. Teknologi memiliki banyak ragam, dari yang sederhana sampai yang canggih. Teknologi sekarang ini sangat canggih dan berkaitan dengan komputer. Komputer membantu manusia dalam melakukan beberapa kegiatan manusia seperti olah kata, membuat data, sarana dalam berkomunikasi serta dalam mencari hiburan (Pribadi 2017).

Pemerintah Indonesia diharapkan untuk memberikan internet gratis disekolah-sekolah seperti halnya negara Korea Selatan. Pemerintah Korea Selatan sudah memasang internet gratis sejak tahun 2011 di tempat umum seperti, sekolah, pasar dan fasilitas pendidikan. Selain Korea Selatan, Singapura juga memberikan internet gratis kepada penduduknya secara umum sejak 2006 lalu. Pemerintah Indonesia diharapkan mampu untuk memperbaiki kualitas serta menunjang pengajar dalam kegiatan proses belajar mengajar seperti memperbaiki fasilitas di sekolah-sekolah.

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Aliyah merupakan satu bagian yang penting pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memahami, menghayati, serta mengenal apa-apa saja sejarah kebudayaan Islam yang pada akhirnya akan menjadi dasar dalam pandangan hidupnya melalui kegiatan-kegiatan yaitu, pengajaran, latihan, pengamatan, dan pembiasaan. Mata pelajaran SKI kurang diminati oleh peserta didik karena dirasa membosankan dan guru sering kali menggunakan metode ceramah atau metode kisah. Maka dari itu, Kahoot sendiri dijadikan guru sebagai media dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam bentuk soal, yang bisa disesuaikan guru apakah soal tersebut dalam bentuk pilihan berganda atau *true or false* (benar atau salah). Kemudian, Guru dan siswa dapat mengandalkan fasilitas internet dari sekolah untuk pengembangan bahan ajar, pencarian sumber belajar, *google clasroom*, termasuk *kahoot!*. aplikasi kahoot ini bisa

digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat pendidikan. Salah satunya yaitu mata pelajaran SKI.

METODE PENELITIAN

Metode

Pendekatan kuantitatif digunakan di penelitian ini, yang mana jenis penelitian menggunakan eksperimen. Desain eksperimen yakni dengan jenis *Quasi Eksperimental Design*. Serta bentuk desain yaitu menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*.

O_1 X O_2
 O_3 O_4

Keterangan:

- O_1 : Pretest kelas eksperimen
- O_2 : Post test kelas eksperimen
- O_3 : Pretest kelas kontrol
- O_4 : Post test kelas kontrol
- X : Penggunaan media

Penelitian ini dilaksanakan di Mas Proyek Univa Medan yang terletak di Jl. Sisingamangaraja, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20217. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Februari-15 Mei 2023. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X di Mas Proyek Univa Medan yang berjumlah 120 siswa. Teknik *sampling* dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Kelas X IIA menjadi kelas kontrol dan kelas X IIS menjadi kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Dalam mengumpulkan data digunakan teknik berupa kuesioner/angket, tes, dan observasi. Diberikan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 20 butir soal dalam bentuk pilihan berganda. Untuk melihat adanya efektivitas dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai *digital based learning* pada mata pelajaran SKI maka diberikan tes dan angket yang sesuai dengan variabel yang relevan dalam penelitian ini dengan kriteria “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Ragu-ragu”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji normalitas data berfungsi untuk mengetahui apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Uji Normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Test of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest Eksperimen	.116	30	.200*	.947	30	.139
	PostTest Eksperimen	.141	30	.133	.954	3.0	.220
	PreTest Kontrol	.155	30	.064	.948	30	.152
	PostTest Kontrol	.151	30	.080	.942	30	.101

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 1 tersebut didapatkan data *pretest* kelas eksperimen diuji menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai *statistic* 0,116 dengan tingkat signifikansi 0,200. Pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,947 dengan tingkat signifikansi 0.139. Data *post-test* di kelas eksperimen diuji dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai *statistic* 0,141 dan tingkat signifikansi 0,133. Pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,954 dengan tingkat signifikansi 0,220. Pada uji *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen diperoleh tingkat signifikansi >0,05, maka didapatkan H_0 diterima disimpulkan data nilai *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Pada data *pretest* kelas kontrol telah diuji dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai *statistic* 0,155 dengan tingkat signifikansi 0,064. Pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,948 dengan tingkat signifikansi 0,152. Data *post-test* kelas kontrol di uji dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai *statistic* 0,155 dan tingkat signifikansi 0,948. Pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,942 dengan tingkat signifikansi 0,101. Pada uji *pretest* dan *post-test* kelas kontrol diperoleh tingkat signifikansi >0,05 maka didapatkan H_0 diterima disimpulkan data nilai *pretest* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
 Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.148	1	58	.081
	Based on Mean	2.168	1	58	.146
	Based on Median and with adjusted df	2.168	1	51.388	.147
	Based on trimmed mean	3.095	1	58	.084

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak, dengan asumsi H_0 diterima jika >0,05.

Tabel 2 menunjukkan bahwa uji homogenitas diperoleh nilai *Levene statistic* 0,314, $df_1=1$, $df_2=2$, dan signifikansi adalah 0,081. Maka, H_0 diterima dan didapatkan data nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen
 Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain_Score	30	.56	1.00	.7359	.12288
N-gain_persen	30	55.56	100.00	73.5949	12.28755
Valid N (listwise)	30				

Pengujian N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang signifikan. Nilai N-Gain score tercatat sebesar 0,7359, menandakan tingkat efektivitas yang tinggi, dilihat dari parameter di mana nilai g di atas 0,7 dianggap tinggi. Dalam bentuk persentase, nilai N-Gain adalah 73,5949%. Menggunakan batasan kategori di mana nilai g lebih dari 56% menunjukkan efektivitas yang cukup, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot telah terbukti cukup efektif. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti Kahoot dalam proses pembelajaran mendapat apresiasi positif berdasarkan evaluasi ini, memberikan gambaran bahwa inovasi metode pembelajaran dengan alat digital dapat memberikan hasil yang memuaskan dan relevan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain_Score	30	.23	.75	.5090	.13093
N-gain_persen	30	23.08	75.00	50.8973	13.09338
Valid N (listwise)	30				

Data dari hasil uji N-Gain kelas kontrol, nilai N-Gain score yaitu $g = 0,5090$ maka nilai efektivitasnya dalam metode konvensional sedang karena standar nilai g , $0,3 \leq g \leq 0,7$ dan nilai N-Gain persen yaitu $g = 50,8973$ untuk kategori N-Gain persen dengan persentase 40-55% kurang efektif maka hasil pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dinilai kurang efektif.

Pembahasan

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila setiap indikator pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Apabila ada pembelajaran yang kurang baik, maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran tersebut belum efektif (Miarso 2016).

Menurut Carrol dikutip oleh (Supardi 2013) dengan buku sekolah efektif, mengatakan efektivitas pembelajaran terdiri dari 5 faktor, yaitu:

1. Keinginan serta keterampilan peserta didik pada pembelajaran.
2. Minat peserta didik dalam mempelajari pengetahuan yang diberikan dan akan dipelajari.
3. Ketekunan yakni sikap tekun oleh peserta didik.
4. Peluang yakni sesuatu yang diberikan guru dalam mengajarkan suatu konsep.
5. Proses pengajaran memiliki mutu adalah pengajaran yang disampaikan dengan efektif.

Efektivitas pembelajaran menurut (Supardi 2013) yaitu: kejelasan, variasi, orientasi tugas, terlibatnya siswa pada pembelajaran, kesuksesan siswa. Pembelajaran dapat menjadi efektif apabila komponen, fasilitas, dan sumber pembelajaran dikelola dengan baik. Dengan adanya media dalam pembelajaran akan memberikan motivasi, minat dan keinginan belajar siswa (Saefuddin 2014).

Media merupakan sarana yang digunakan seseorang kepada obyek untuk memberikan pesan atau informasi. Sementara itu, media pada pembelajaran yakni alat oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diberikan. Media pada pembelajaran memiliki sesuatu yang penting untuk pembelajaran karena media berperan untuk menyampaikan ilmu dari seorang guru kepada para peserta didiknya. Keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sebagai guru tentu tidak hanya mengetahui alatnya saja, akan tetapi seorang guru juga harus memiliki pemahaman tentang penggunaan media tersebut.

Proses pengumpulan data dan informasi mengenai pertumbuhan minat peserta didik dalam belajar pada unsur sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan inilah yang dikenal dengan asesmen. Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk memastikan apakah peserta didik telah memenuhi kriteria kompetensi kelulusan bidang akademik, sosial, dan spiritual pendidikannya ditinjau dari pengetahuan dan kemampuannya. Penilaian hasil belajar dilakukan secara objektif, teratur, dan berkesinambungan sepanjang proses pembelajaran, dari hasil belajar siswaini sendiri. Mengevaluasi segala sesuatu pada hakekatnya menganalisis segala tindakan yang meliputi pembelajaran untuk mengetahui indikator-indikator yang menunjang keberhasilan atau kegagalan tujuan pendidikan. Indikator-indikator ini kemudian dikumpulkan untuk menjadi bahan penelitian di masa mendatang yang dapat dimanfaatkan oleh pembuat kebijakan (Ginanjari 2013).

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memiliki indikator. Menurut Rivai (Pratiwi and Meilani 2018) ada indikator dalam membuat media pembelajaran yang efektif yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan sarana dan prasarana, kebermanfaatan.

Kahoot merupakan salah satu *platform* pendidikan yang berisikan kuis-kuis pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dengan menggunakan internet (Christiani, 2019). Kahoot merupakan permainan edukasi yang berbasis *website* yang sangat mudah untuk digunakan secara *online* dan *free* dalam penggunaannya, dapat digunakan melalui laptop maupun *handphone*, dengan adanya kahoot, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih mengasikkan dan tidak membosankan karena mereka bisa belajar sambil bermain.

Aplikasi kahoot dibuat dari kerjasama Jamie Brooker, Morten Vervsvik, dan Johan Brand dalam suatu ide bersama *Norwegian University of Science and Technology* tahun 2013, yang hingga sekarang di Indonesia sendiri aplikasi kahoot masih minim digunakan sebagai media pembelajaran, akan tetapi aplikasi kahoot ini menjadi media pembelajaran baru bagi pendidik untuk diterapkan dalam kegiatan proses pengajaran karena kahoot dapat meningkatkan dan membangun minat belajar peserta didik dan dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan aktif, serta menjadi unsur yang penting bagi pendidik untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi untuk guru di zaman yang *millenial* ini, dimana teknologi berkembang dengan sangat pesat.

Aplikasi kahoot yakni aplikasi berbasis *game* pembelajaran yang sangat direkomendasikan untuk digunakan di kelas karena mempunyai tampilan dan berbagai *background* yang unik, berikut terdapat manfaat yang dapat dirasakan oleh pendidik dan peserta didik dalam aplikasi kahoot:

1. pendidik dapat memanfaatkan kahoot sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran.
2. Kahoot dapat membuat minat belajar peserta didik sehingga lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
4. pendidik bisa membuat pre-test, post-test, latihan soal, memberikan penguatan materi, remedial, dan lainnya.

Kelebihan Aplikasi Kahoot

1. Suasana kelas lebih menarik dan tidak bosan.
2. Para peserta didik dilatih agar dapat memanfaatkan teknologi untuk media belajar.
3. pendidik tidak perlu mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara manual karena dengan aplikasi kahoot nilai peserta didik langsung tersimpan secara otomatis.
4. Meningkatkan semangat belajar peserta didik.
5. Dapat menambah wawasan tentang materi yang telah diberikan.
6. Peserta hanya perlu mengakses *website kahoot.it* tanpa harus membuat akun. Peserta hanya perlu memasukkan pin yang telah diberikan oleh guru dan mengisi *nickname*.

Kekurangan Aplikasi Kahoot

1. pendidik dan peserta didik yang kurang *update* terhadap media teknologi.
2. Koneksi jaringan internet yang terputus-putus.
3. Tidak dapat terhubung kembali ke *game* apabila koneksi jaringan internet terputus.
4. Peserta didik dapat membuka aplikasi lain pada saat *quiz* di berikan.
5. Fitur yang terbatas disebabkan adanya fitur premium.

Sejarah merupakan cerita masa lalu yang menjadi sumber kejadian penting yang terjadi di masa lampau sehingga akan terus dikenang sepanjang masa. Seperti akar pohon yang baik akan menghasilkan batang pohon yang baik, bahkan akan menghasilkan buah yang baik pula (Hanafi 2009). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi upaya sangat penting untuk mengembangkan dan menumbuhkan aspek individu untuk mempersiapkan kehidupan yang mulia dan berhasil dalam kehidupan bermasyarakat.

Sejarah merupakan catatan peristiwa penting yang telah terjadi di masa lampau. Belajar SKI berarti mengetahui kembali peristiwa-peristiwa dan kebudayaan yang telah terjadi dan dialami oleh

umat islam di masa lampau baik itu perkembangan dan masa kejayaan hingga masa kemundurannya. Kebudayaan tidak bertentangan dengan Islam karena ayat al-qur'an cukup banyak membahas agar manusia lebih giat untuk belajar dan menggunakan akal nya untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat di kehidupan bermasyarakat. Islam membenarkan penalaran akal dan mendorong semangat intelektualisme (Mahfud 2011).

Proses pembelajaran SKI dapat dinyatakan berhasil apabila memenuhi tujuan pembelajaran, bahan dan materi ajar yang sesuai maka akan mencapai prestasi belajar yang tinggi baik itu secara individu maupun kelompok. Salah satu problematika dari pembelajaran SKI adalah adanya persepsi siswa bahwa pelajaran SKI merupakan pelajaran yang membosankan dan tidak enak karena mengundang ngantuk dan sebagainya. Adapun upaya oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut, diantara lain:

- a. Memperbaiki strategi pembelajaran.
- b. Memberikan motivasi belajar.
- c. Melakukan penilaian setiap pertemuan.
- d. Menggunakan berbagai pendekatan dengan siswa.

Pendidikan di era modern dengan perkembangan zaman yang sudah semakin maju ini identik dengan teknologi dan internet. Guru dapat memanfaatkan hal tersebut sebagai mitra dalam menyampaikan materi pelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mencapai pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan belajar mengajar tersebut berlangsung. Apabila teknologi digunakan dengan semestinya, maka akan meningkatkan kinerja pembelajaran baik itu bagi pendidik maupun peserta didik. Bapak Salam selaku guru SKI bahwa guru harus mampu untuk menyesuaikan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran, selain itu teknologi juga sangat penting untuk belajar karena dapat memudahkan untuk belajar. Bukan hanya sekedar mengetahui teknologinya saja, akan tetapi harus mengetahui bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan. Allah Swt telah memerintahkan agar umat manusia membaca dan memperhatikan yang ada di alam sekitar kita. Surah al-Alaq mengajarkan manusia agar menggunakan teknologi karena manusia akan melakukan berbagai jenis penelitian. Berikut adalah firman Allah Swt dalam Qs. al-Alaq ayat 5:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Selain itu, Allah Swt juga menyampaikan dalam Qs. Yunus ayat 101:

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ١٠١

101. Katakanlah (Nabi Muhammad), "Perhatikanlah apa saja yang ada di langit dan di bumi!" Tidaklah berguna tanda-tanda (kebesaran Allah) dan peringatan-peringatan itu (untuk menghindarkan azab Allah) dari kaum yang tidak beriman.

Penerapan teknologi dalam pendidikan, antara lain yaitu, media pembelajaran. Ada sejarah yang panjang tentang teknologi sebagai penggunaan media pembelajaran, dengan adanya teknologi maka dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dapat digunakan untuk membangkitkan semangat ataupun minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu, teknologi telah memasuki kepada ranah digital sebagai hasil dari adanya kemajuan ilmiah.

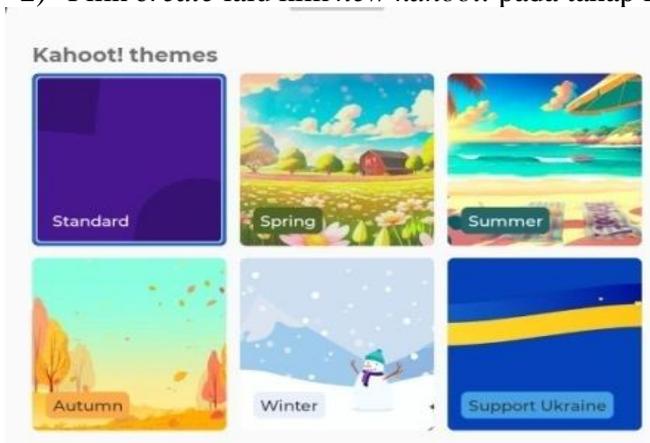
Proses kognitif dan keterampilan berfikir siswa dapat ditingkatkan dan didukung dengan menggunakan teknologi digital (Lestari 2018). Internet merupakan salah satu contoh teknologi digital. Guru dapat menggunakan internet agar pelajaran lebih menarik serta menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *Digital Based Learning* saat ini juga marak digunakan. Internet berfungsi sebagai media untuk pelajaran, selain itu siswa juga dapat dengan ebbas mengakses informasi dunia pendidikan dengan bebas dan sesuai dengan yang mereka butuhkan untuk belajar. Proses kognitif dan kemampuan berfikir siswa dapat ditingkatkan sebagai hasil pembelajaran menjadi lebih individual (Lestari 2018).

Penggunaan teknologi pembelajaran dimanfaatkan dari fasilitas sekolah yaitu dengan adanya internet gratis yang disediakan oleh sekolah dan dibebaskannya seluruh siswa boleh membawa *smartphone* ke sekolah. Mas Proyek Univa mempunyai jaringan internet dimana dapat diakses oleh seluruh siswa. Fasilitas internet disekolah ini sudah tersedia sejak lama, akan tetapi fasilitas internet yang dapat diakses oleh seluruh siswa baru diperbarui sejak tahun 2019-sekarang. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada peserta didik, hanya 57% siswa yang dapat mengakses internet gratis di sekolah, dan hanya 43% siswa yang dapat mengakses internet dengan lancar. Bapak Ahmad Yani selaku kepala sekolah menyampaikan bahwa penyebab jaringan internet yang tidak bisa diakses oleh sebagian siswa dikarenakan ruang kelas yang berada jauh dari kantor sekolah, karena pusat internet tersebut berada di kantor tersebut sehingga menyebabkan jaringan internet tidak dapat diakses atau tidak berjalan dengan lancar.

Teknologi pembelajaran tidak hanya berpatokan pada *hardware* saja, akan tetapi *software* juga bisa sebagai media pembelajaran, seperti kahoot yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Selain kahoot, Mas Proyek Univa juga pernah menggunakan berbagai jenis aplikasi media pembelajaran lainnya seperti, *google classroom*, *zoom*, *google meet* yang digunakan pada masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang lalu.

Sebelum guru menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran, ada hal yang dipersiapkan terlebih dahulu, yaitu guru terlebih dahulu membuat soal di kahoot dengan menggunakan laptop atau *smartphone*, sedangkan siswa akan menjawab soal yang diberikan oleh guru dengan lebih mudah dapat menggunakan *smartphone* masing-masing. Adapun tahapan yang harus dilakukan guru, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru mengunduh aplikasi kahoot di *playstore* atau *appstore*. Jika belum memiliki akun, guru dapat mendaftar dengan menggunakan akun *Gmail* atau *Facebook*.
- 2) Pilih *create* lalu klik *new kahoot*. pada tahap ini guru bisa memilih *themes* yang telah tersedia.



Gambar 1. Laman untuk membuat kahoot

- 3) Buat pertanyaan serta jawabannya, selain itu guru dapat menambah gambar, video ataupun *link* didalamnya. Setiap pertanyaan guru dapat mengatur waktu pengerjaan sesuai dengan tingkat kesulitan setiap pertanyaan.



Gambar 2. Membuat butir soal di kahoot

- 4) Jika sudah membuat pertanyaan, selanjutnya guru dapat memilih mode *quiz* dengan *classicmode* atau *team mode*.



Gambar 3. Memilih mode *quiz* di kahoot

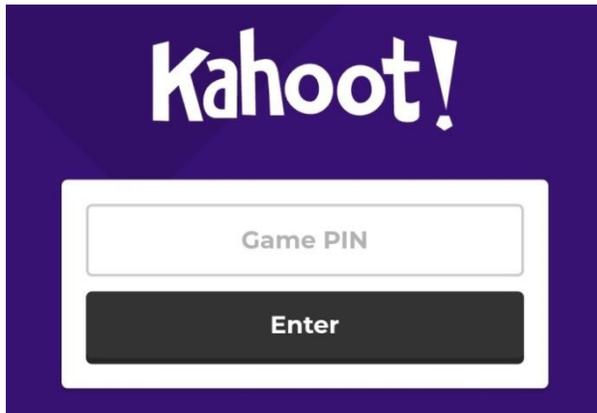
- 5) Guru mendapatkan PIN yang kemudian akan diberikan kepada peserta dan *quiz* siap untuk dimainkan.



Gambar 4. PIN yang tertera untuk masuk ke *quiz*

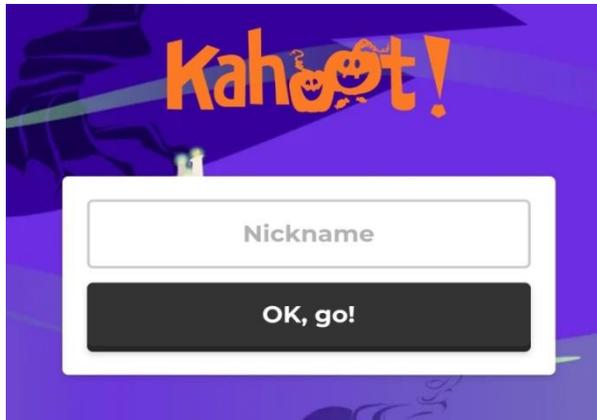
Untuk siswa tidak perlu *menginstal* aplikasi kahoot dan mendaftarkan seperti guru. Peserta hanya membutuhkan PIN yang telah diberikan oleh guru. Berikut merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa untuk menggunakan kahoot, sebagai berikut:

- 1) Ketik <https://kahoot.it> pada *browser* masing-masing.
- 2) Masukkan pin yang telah diberikan oleh guru pada kolom pin.



Gambar 5. Laman PIN untuk mengakses kahoot

- 3) Setelah itu tunggu hingga muncul kolom *nickname*. Kemudian siswa dapat mengisi kolom tersebut dengan memasukkan nama masing-masing.



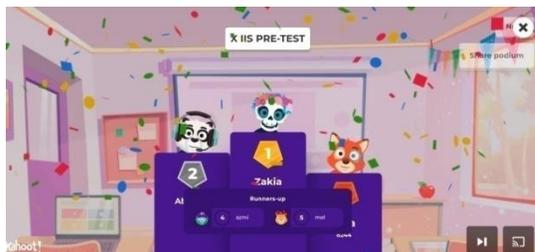
Gambar 6. Tampilan layar *nickname*

- 4) Setelah itu tunggu arahan dari guru, ketika semua siswa sudah masuk maka permainan dimulai.



Gambar 7. Tampilan layar siswa saat menjawab soal

- 5) Diakhir *quiz* setiap siswa dapat melihat nilai akhir dan pemenang sebagai nilai tertinggi sesuai dengan jumlah skor dan kecepatan dalam menjawab soal. Di akhir permainan, kahoot menunjukkan *leaderboard* dengan 5 peringkat teratas.



Gambar 8. Tampilan *leaderboard* kahoot

Mare Prensky mengemukakan dalam resumennya bahwa pembelajaran berbasis *game* bukan hanya tentang menggunakan *game* saja, akan tetapi sebagai alat evaluasi dan penguatan materi. Selain itu, kahoot juga membuat siswa lebih bersemangat karena adanya tampilan yang menarik dan *timer* yang membuat siswa lebih tertantang. Selain kahoot, contoh media pembelajaran yang mendukung *Digital Based Learning* adalah Hangman, Quizziz, Scrabble dan lain sebagainya.

Konsep pembelajaran *Digital Based Learning* memberikan dampak yaitu, menemukan serta meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran yang sulit agar mereka dapat dilatih dengan baik karena sangat membosankan dan sangat rumit. Dengan begitu, membuat siswa akan lebih tertarik untuk melatih diri mereka. Selain itu guru, para ahli dan juga perancang akan bekerjasama untuk menciptakan mutu pendidikan yang akan lebih baik lagi, sehingga pada akhirnya berpengaruh pada nilai kompetensi dan perilaku siswa (Astawan *et al.* 2021).

Aplikasi kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan untuk mewujudkan bentuk digitalisasi pendidikan, terutama sebagai media pembelajaran. Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran sehingga siswa akan lebih terarah untuk memecahkan masalah secara sederhana melalui *quiz* berbasis permainan. Sebagaimana penerapannya di Mas Proyek Univa, kahoot akan terus digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Kepala sekolah menjelaskan bahwa ia memberikan kebebasan kepada para pendidik untuk terus berinovasi dan berkreasi didalam kelas. Menurutnya, dengan adanya media pembelajaran yang inovatif maka hasil pembelajaran akan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan kahoot ini bukan hanya dimanfaatkan sebagai permainan saja, melainkan berkaitan dengan sistem penilaian guru itu sendiri. Bapak Salam memanfaatkan kahoot sebagai bahan evaluasi dan nilai tambahan. Selanjutnya nilai tersebut digunakan untuk nilai Tengah Semester, Penilaian Akhir Semester bahkan untuk nilai Ujian Akhir Kelas dan juga sebagai pengambilan nilai sikap siswa selama mengikuti pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Digital Based Learning dianggap sebagai bentuk penerapan inovasi pendidikan yang tentunya tidak terlepas dari penggunaan berbagai *platform digital*. *Platform digital* yang biasanya digunakan yaitu, *zoom meeting*, *google classroom*, *whatsapp group*, *youtube*. *Platform digital* telah terbukti menjadi sarana yang efektif di tingkat pendidikan. Selain itu, dalam proses penggunaan *platform digital* diperlukan *software* dan *hardware* pendukung untuk mendukung. Keunggulan teknologi sangat berdampak bagi kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan karena dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil angket yang telah disebarkan kepada peserta didik, hanya 57% siswa yang dapat mengakses internet gratis di sekolah, dan hanya 43% siswa yang dapat mengakses internet dengan lancar. Maka dari itu, diharapkan agar pemerintah Indonesia untuk

memberikan internet gratis disekolah-sekolah seperti halnya negara Korea Selatan. Pemerintah Korea Selatan sudah memasang internet gratis sejak tahun 2011 di tempat umum seperti, sekolah, pasar dan fasilitas pendidikan. Selain Korea Selatan, Singapura juga memberikan internet gratis kepada penduduknya secara umum sejak 2006 lalu. Pemerintah Indonesia diharapkan mampu untuk memperbaiki kualitas serta menunjang pengajar dalam kegiatan proses belajar mengajar seperti memperbaiki fasilitas di sekolah-sekolah. Al-qur'an sendiri juga memerintahkan agar manusia dapat berpikir dan melakukan penelitian agar manusia dapat mengembangkan berbagai jenis teknologi melalui pengetahuan. penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran SKI digunakan pada awal pembelajaran, guru menggunakan aplikasi kahoot untuk mengulas materi pada pertemuan sebelumnya yang bertujuan untuk memicu peserta didik agar siap untuk menerima materi pelajaran yang baru. Selain itu, guru juga memanfaatkan hasil dair permainan kahoot sebagai *saving points* bagi setiap siswa yang nantinya akan digunakan sebagai tambahan nilai pada hasil rapor siswa. Penggunaan kahoot ini bukan hanya dimanfaatkan sebagai permainan saja, melainkan berkaitan dengan sistem penilaian guru itu sendiri. Konsep pembelajaran *Digital Based Learning* memberikan dampak yaitu, menemukan serta meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran yang sulit agar mereka dapat dilatih dengan baik karena sangat membosankan dan sangat rumit. Dengan begitu, membuat siswa akan lebih tertarik untuk melatih diri mereka. Bapak Salam memanfaatkan kahoot sebagai bahan evaluasi dan nilai tambahan. Selanjutnya nilai tersebut digunakan untuk nilai Tengah Semester, Penilaian Akhir Semester bahkan untuk nilai Ujian Akhir Kelas dan juga sebagai pengambilan nilai sikap siswa selama mengikuti pembelajaran tersebut, serta beliau menyampaikan bahwa sekolah perlu menyediakan dan mendukung guru untuk mempersiapkan fasilitas ataupun sarana yang mendukung proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dari hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *Digital Based Learning* ini sangat cocok untuk dipraktikkan didalam kelas maupun diluar kelas dan dapat menjadi opsi guru agar dapat memvariasikan media pembelajarannya. Disamping itu, kegiatan pembelajaran menggunakan media kahoot didukung oleh kesiapan, fasilitas, dan kompetensi guru di Mas Proyek Univa Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawan, I G, Program Studi, Pendidikan Dasar, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2021. "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11 (1): 1–9. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621.
- Christiani, N. M.P.H.A.S.S.M.K.T.L.D.A.S.T.M.T. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*. Suka Bumi: CV Jejak (Jejak Publisher). h. 5
- Estuhono. 2017. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Gasing (Gampang Asyik Menyenangkan) Berbantuan Animasi Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan IPA." *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru* 4 (1): 8–13.
- Estuhono, Festiyed, and A. Bentri. 2019. "Preliminary Research of Developing a Research-Based Learning Model Integrated by Scientific Approach on Physics Learning in Senior High School." *Journal of Physics: Conference Series* 1185 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012041>.
- Ginanjar, M. Hidayat. 2013. "Keseimbangan Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Anak." *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* 02: 230–42. <https://doi.org/10.30868/ei.v2i03.27>.
- Hanafi, M. 2009. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral. h. 7

- Lestari, Sudarsri. 2018. “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi.” *Edureligia* 2 (2): 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Mahfud, Rois. 2011. *Al-Islam : Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Erlangga. h. 198
- Marisyah, A; Firman ; Rusdinal R. 2019. “Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3 (3): 1514–19. <https://doi.org/tps://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.395>.
- Miarso, Yusufhadi. 2016. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. 8th ed. Jakarta: Kencana. h. 632
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. 2018. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 (2): 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. h. 242
- Saefuddin, Asis; Haji Ika Berdiati; Adriyani Kamsach. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. h. 186
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Peraktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. h. 252
- Syaparuddin, Syaparuddin, and Elihami Elihami. 2020. “Peningkatan Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Siswa Sekolah Dasar SD Negeri 4 Bilokka sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Diri dalam Proses Pembelajaran PKn.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (1): 11–29. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.325>.