



IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH ATAS AL RIFA'IE GONDANGLEGI MALANG

Holifatul Hasanah¹, Maskuri², Nur Hasan³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam
Malang

e-mail: ¹22001011218@unisma.ac.id , ²maskuri@unisma.ac.id ,
³nurhasan.@unisma.ac.id

Abstract

Islamic Religious Education is often considered as a less interesting subject for some students because of the large amount of theoretical material and monotonous delivery of material and monotonous delivery of material. So that students feel lazy, bored and sleepy in the learning process. The focus of the research includes (1) How are the steps to utilize kahoot media in Islamic religious education learning to increase students' interest in learning at SMA Al Rifa'ie (2) how is the Implementation process of utilizing kahoot media in Islamic religious education learning to increase students' interest in learning at SMA Al Rifa'ie. A qualitative approach with case studies was used to obtain significant data through observation, interviews, and documentation of observation results. It shows that the kahoot media utilization training at Al Rifa'ie senior high school has succeeded in improving teachers' creativity to create a more interactive interesting and effective learning atmosphere so that they are ready to implement kahoot in Islamic religious education learning to improve the quality of learning and student's learning motivation.

Kata Kunci: Implementasi, Kahoot , Minat Belajar, PAI

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat penting. Teknologi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media interaktif yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah kahoot, sebuah platform kuis daring yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media yang sangat tepat sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman materi dan meningkatkan minat peserta didik (Hidayatullah, 2021). Pendidikan Agama Islam sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bagi sebagian peserta didik karena banyaknya materi yang bersifat teoritis. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran tersebut. Implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie Gondanglegi Malang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang rinci dan lengkap melalui data tertulis atau lisan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya secara holistik. Pendekatan ini dilakukan secara deskriptif menggunakan kata-kata dan bahasa dalam konteks alami yang tertentu serta memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moeleong 2016). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus yaitu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, rinci, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, atau aktivitas (Rahardjo 2017). Data dalam studi kasus ini mencakup wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie Gondanglegi Malang pada tahun ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghimpun berbagai informasi dan data terkait implementasi pemanfaatan media kahoot dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah tersebut. Sumber data ini diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Objek yang diamati dan didokumentasikan adalah implementasi pemanfaatan media kahoot dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie Gondanglegi Malang. Subjek wawancara mencakup kepala sekolah, guru PAI dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti pendekatan Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono 2018).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Langkah-langkah Pemanfaatan Media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti tentang pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie, langkah-langkah yang digunakan oleh guru PAI dalam pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam adalah sebagai berikut:

a. Pemahaman Aplikasi Kahoot

Guru di Sekolah Menengah Atas Al-Rifaie Kabupaten Malang setelah menguakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Atas Al-Rifaie, Evaluasi menunjukan peningkatkan minat belajar peserta didik. Mereka lebih antusias dan aktif karena materi di sajikan secara interaktif dan menarik minat peserta didik dalam belajar. Unsur permainan dan kompetisi memotivasi peserta didik untuk memahami materi lebih dalam agar dapat menjawab dengan benar dan meraih skor tinggi. Dari segi pehaman peserta didik juga lebih cepat mengingat pelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Mustikawati 2019). Penggunaan teknologi seperti smartphone dan laptop dalam proses pembelajaran mampu menarik minat siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan hasilnya lebih optimal. Beragam aplikasi online yang terus berkembang pesat dapat dimanfaatkan dalam pendidikan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Kahoot.

b. Perencanaan Guru dalam Menggunakan Aplikasi Kahoot

Guru di Sekolah Menengah Atas Al-Rifaie Kabupaten Malang selalu melakukan persiapan matang sebelum menggunakan media kahoot dalam pembelajaran. Mereka memastikan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta menyusun soal-soal di kahoot yang relevan dan menarik untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu guru juga memeriksa persiapan perangkat seperti proyektor dan jaringan internet sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (A'yun 2022). Sebelum memulai pembelajaran dengan media Kahoot, guru perlu menyiapkan soal pre-test dan post-test yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Untuk menggunakan Kahoot, guru bisa mengakses situs <https://kahoot.com>. Jika belum memiliki akun, guru harus mendaftar terlebih dahulu. Namun, jika sudah memiliki akun, guru dapat langsung masuk dengan mengklik "Log In".

c. Pemahaman Alur Penggunaan Aplikasi Kahoot bagi Peserta Didik
Alur penggunaan media kahoot di Sekolah Menengah Atas Al-

Rifaie bagi peserta didik di mulai dengan memberikan kode PIN khusus untuk setiap kuis. Peserta didik kemudian mengakses halaman atau aplikasi kahoot dan memasukan kode PIN tersebut untuk bergabung dalam kuis yang telah disiapkan oleh guru. Setelah masuk mereka menjawab serangkaian pertanyaan yang yang ditampilkan secara interaktif. Guru pendidikan agama islam memberikan penjelasan tambahan mengenai cara penggunaan kahoot yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memanfaatkan platform ini sebagai media pembelajarannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Sagara 2021). Peserta didik tidak perlu membuat akun seperti halnya guru. Mereka hanya memerlukan PIN atau tautan yang diberikan oleh guru dari akun saat membuat kuis untuk dapat mengaksesnya. Proses ini memudahkan peserta didik untuk langsung bergabung dalam aktivitas pembelajaran tanpa hambatan teknis, sehingga mereka dapat fokus pada materi yang disajikan. Dengan menggunakan PIN atau link tersebut, peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis atau permainan interaktif dengan cepat dan mudah, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik.

2. Proses Implementasi Pemanfaatan Media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti tentang proses implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie yang digunakan oleh guru PAI adalah sebagai berikut:

a. Fitur-fitur dalam Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie

Guru pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Atas Al-Rifaie Kabupaten Malang juga memanfaatkan fitur- fitur dalam media kahoot sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan berbagai fitur interaktif di kahoot memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipasi bagi siwa. Hal ini membuktikan bahawa kahoot efektif di gunakan dalam pembelajaran agama islam di sekolah tersebut.

Hal ini sejalan dengan pendapat lain yang disampaikan oleh (Hanief 2021) bahwa guru membuat inovasi pembelajaran dengan menggunakan game kahoot sebagai kuis interaktoif yang menyajikan fitur-fitur menarik dan dapat diakses peserta didik melalui gadget masing-masing dengan tujuan agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Mekanisme Penggunaan Aplikasi Kahoooot

Mekanisme pelaksanaan kahoot dalam proses pembelajaran dimulai dengan meminta peserta didik untuk mengambil laptop dari perpustakaan dan mempelajari materi yang akan diujikan terlebih dahulu, sehingga mereka memiliki pemahaman dasar sebelum memulai kuis. Setelah itu, guru menjelaskan tata cara penggunaan Kahoot, yang berupa soal-soal pilihan ganda yang harus dijawab dalam waktu yang telah ditentukan. Peserta didik dituntut untuk menjawab dengan cepat dan tepat, karena skor yang diperoleh dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu kecepatan

dalam menjawab serta ketepatan jawaban. Hasil skor tersebut akan langsung ditampilkan secara real-time, sehingga peserta didik dapat melihat peringkat mereka secara langsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Bahar 202). Mekanisme penggunaan aplikasi Kahoot dimulai dengan menyiapkan perangkat seperti laptop dan LCD. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan tentang Kahoot serta panduan penggunaannya. Setelah itu, Kahoot diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mendukung aktivitas belajar. Selain itu, guru juga dapat memberikan contoh soal atau kuis yang relevan dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik lebih memahami konteks penggunaannya. Setelah kuis selesai, guru dapat memberikan umpan balik langsung berdasarkan hasil yang diperoleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan mereka secara praktis.

c. Desain Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pemanfaatan aplikasi kahoot untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di SMA Al-Rifaie terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan fitur interaktif yang dimilikinya kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Sufiyana 2022) pemanfaatan aplikasi kahoot dalam pembelajaran bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kahoot pada penelitian agar peserta didik melaksanakan proses pembelajaran dengan penuh semangat dan ceria agar tidak merasakan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Sehingga proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat menarik minat

peserta didik dalam belajar.

3. Implikasi Implementasi Pemanfaatan Media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang implikasi implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie, implikasi dari implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendididkan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie Malang adalah sebagai berikut:

a. Pelatihan Pemanfaatan Media Kahoot

Pelatihan yang diselenggarakan oleh kepala sekolah selama tiga hari memberikan berkat berharga bagi para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran termasuk aplikasi kahoot, guna menciptakan proses belajar yang lebih intraktif dan menarik bagi peserta didik. Para guru diajarkan untuk merancang kuis dan aktivitas berbasis game yang dapat meningkatkan partisipasi serta semangat belajar peserta didik sehingga diharapkan pembelajaran menjadi lebih afektif dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Fujiarti 2024) bahwa pelatihan dilakukan kepada guru mulai dari pengenalan hingga proses uji coba membuat soal. Hal tersebut dilakukan dengan harapan guru mampu dan merasa tidak kesulitan untuk mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih afektif dan menyenangkan

b. Pendampingan Pemanfaatan Media Kahoot

Pendampingan pemanfaatan media kahoot bagi guru bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan bimbingan teknis praktik dan langsung kepada guru tentang cara menggunakan

kahoot sebagai media interaktif yang dapat menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Inggriani 2020) bahwa pendampingan penggunaan literasi digital dengan menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

D. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti tentang implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Al Rifa'ie, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut: 1) Langkah-langkah implementasi pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama Islam melalui pemanfaatan, perencanaan, dan pemahaman penggunaan alur aplikasi; 2) implementasinya melalui pemanfaatan fitur menarik, interaktif berbasis umpan balik, dan memperhatikan efektifitas penggunaannya; implikasinya adalah meningkatnya keterampilan dan kreatifitas guru PAI.

Daftar Rujukan

- A'yun, Qurroti. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP Negeri 6 Singosari Malang." *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 2022: 30.
- Bahar, D S Herwina. "Efektivitas Kahoot bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Kancanegara: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 202: 158.
- Fujiarti, I D Ari. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Guru di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang ." *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2024: 151.
- Hanief, Muhammad. "Penggunaan Media Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari." *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 2021.
- Hidayatullah, M. F. (2020). *Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Multidimensional: Teori dan Aksi Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Literasi Nusantara.

Inggriani, N F Febri. "Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar." *Jurnal Publikasi Pendidikan* , 2020: 59-64.

Moeleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya , 2016.