

# Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI

Irwansyah Suwahyu  
Universitas Negeri Makassar  
irwansyahsuwahyu@unm.ac.id

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran PAI. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, dimana pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan angket dan juga wawancara kepada mahasiswa. Penelitian ini menemukan bahwa aplikasi kahoot sangat membantu proses tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara kognitif. Hal ini dibuktikan dengan bagaimana para mahasiswa mulai untuk lebih sering membaca bukunya dan juga menambah referensi lainnya terkait dengan materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung. Hal ini juga dikarenakan aplikasi kahoot memberikan pengalaman belajar dengan kuis yang menarik bagi mereka.

**Kata Kunci:** Aplikasi Kahoot, Pembelajaran PAI

## I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, teknologi adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sarana penghubung yang sangat efektif dalam kehidupan manusia modern. Kebutuhan akan informasi yang cepat menjadikan manusia terus melakukan inovasi dan kemudian menciptakan kreativitas agar dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses pekerjaan sehari-hari. Kemudahan demi kemudahan menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dengan masyarakat modern yang senantiasa selalu ingin berpacu dengan waktu.

Dalam dunia pendidikan, kemajuan dari perkembangan teknologi juga berdampak sangat signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran [1]. Hal tersebut berpengaruh positif karena memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan [2]. Ini sesuai dengan pemanfaatan internet sebagai bagian dari mempercepat tersampainya sebuah informasi, maka teknologi dalam komunikasi dapat memudahkan pembaca di internet untuk dengan mudah mengakses situs-situs pembelajaran. Minimnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan gawai dan aplikasi dalam proses evaluasi adalah kendala terbesar bagi seorang guru yang tertinggal akan perkembangan teknologi saat ini. Pendidikan saat ini mengharuskan pelibatan teknologi baik secara langsung maupun tidak, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat [3].

Salah satu dari situs pembelajaran yang bermanfaat adalah kahoot. Sebagai salah satu platform pembelajaran, Kahoot dapat digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas oleh guru/dosen dan siswa/mahasiswa. Kahoot akan memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang mungkin selama ini dianggap terlalu monoton dengan pembelajaran model lama tanpa memanfaatkan perkembangan teknologi.

Aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran mampu memberikan warna baru. Hal ini dikarenakan kahoot merupakan media pembelajaran yang berisikan kuis dan game yang memiliki arti jika kahoot ini adalah media

pembelajaran yang interaktif [4]. Pembelajaran interaktif perlu dipadukan oleh guru dan juga dosen di zaman sekarang. Hal ini agar memudahkan tersampainya pesan kepada para pendengarnya.

Hal inilah yang menjadikan penulisan terkait penggunaan aplikasi kahoot ini menarik jika digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena dari beberapa literatur yang sudah ada penggunaan aplikasi kahoot ini sudah digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia [5] [3] dan pada pembelajaran matematika [6] serta pada pembelajaran Bahasa Mandarin [7]. Hasil dari semua penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh para peserta didik dengan menerapkan aplikasi kahoot ini. Sehingga menjadi menarik untuk melihat bagaimana pengaruh dari penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran Pendidikan agama Islam.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, dengan subjek penelitian adalah satu kelas di Teknik Komputer. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dimana data dikumpulkan berdasarkan angket dan wawancara terhadap mahasiswa mahasiswa di kelas Teknik Komputer. Dari angket dan hasil wawancara kepada mahasiswa kemudian penulis melakukan analisis dari jawaban-jawaban yang diberikan terkait bagaimana penggunaan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui aplikasi Kahoot [7].

Kahoot pada dasarnya adalah sebuah aplikasi di dalam media online yang menghadirkan fitur-fitur edukatif dan bisa digunakan sebagai media yang mendukung dalam proses pembelajaran [8]. dimana kahoot dapat digunakan oleh segala usia karena fitur yang menarik yang ditawarkan pada aplikasi ini. Fitur yang tidak hanya menarik tetapi juga mudah untuk digunakan menjadi daya tarik bagi kalangan pelajar mulai dari anak sekolah dasar sampai dengan mahasiswa [9]

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur seperti game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan postest. Aplikasi kahoot juga dapat diakses dengan mudah pada telepon genggam sehingga memudahkan peserta didik dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun [10].

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang berbasis online yang dapat digunakan untuk membuat media evaluasi pembelajaran berbasis kuis online yang interaktif dan menyenangkan [11]. Menurut Sutirna, media pembelajaran kahoot merupakan webtool untuk membuat berbagai macam aktivitas seperti kuis, diskusi, dan survei secara menarik. Kahoot bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menjadikan peserta didik termotivasi untuk belajar. Kahoot juga membantu untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari di kelas [12].

#### **Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran**

Pada dasarnya Kahoot adalah media pembelajaran dengan jenis visual. Dimana sebagai media pembelajaran visual, Kahoot mempunyai fungsi atensi. Dimana Fungsi atensi adalah media visual yang merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran yang diberikan. Kahoot dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang efektif yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar para generasi digital [5]. Kahoot merupakan salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah bisa menjadi kreatif dan tidak membosankan peserta didik maupun pengajar karena pada dasarnya aplikasi kahoot membuat gaya dalam belajar menitikberatkan peran aktif dalam partisipasi peserta didik dengan sejawatnya dalam hal persaingan mendapatkan nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya

#### **Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi pembelajaran yang wajib diajarkan di perguruan tinggi umum. Setiap mahasiswa pasti akan mendapatkan sks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi

umum, jumlah sks yang diberikan itu berkisar antara 2 sampai dengan 3 sks. Dimana dalam satu pekan terdapat satu kali pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan kepada mahasiswa.

Mahasiswa di Universitas Negeri Makassar khususnya di fakultas Teknik juga wajib mengikuti perkuliahan Pendidikan agama Islam. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kriteria kelulusan setiap mahasiswa selama menempuh Pendidikan di Universitas Negeri Makassar. Sebagai mata kuliah wajib, Pendidikan Agama Islam diajarkan oleh dosen-dosen yang memiliki latar belakang Pendidikan dan kompetensi di bidang agama Islam. Hal ini untuk memberikan pelayanan dalam hal pembelajaran kepada mahasiswa sesuai dengan kebutuhannya.

Materi yang diajarkan telah disusun oleh para ahli yang berasal dari kementerian. Hal ini mengikuti kurikulum yang sudah dibuat. Materi materi Pendidikan agama Islam di perguruan Tinggi umum membimbing mahasiswa agar mampu memahami setiap permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan dan mampu untuk memberikan solusi sesuai dengan ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis.

#### **Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran PAI**

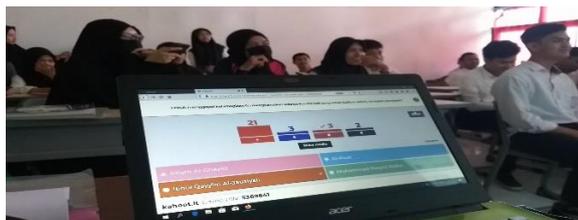
Dalam praktik penggunaan aplikasi kahoot, terdapat beberapa hal menarik yang dapat dijadikan sebagai acuan bahwa aplikasi kahoot ini mampu memberikan pengalaman baru dan menarik bagi mahasiswa dalam pembelajaran PAI. *Pertama*, pada pembelajaran PAI sebelum-sebelumnya, evaluasi terkait proses pembelajaran hanya dilakukan di akhir semester. Tapi dengan adanya aplikasi kahoot ini, dosen dapat memberikan evaluasi pada setiap pekan pertemuan PAI.

*Kedua*, Saat dilaksanakannya proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot, mahasiswa sangat antusias untuk menguji sampai sejauh mana tingkat pemahaman mereka dengan materi yang telah disampaikan oleh dosen PAI. Hal ini menjadikan mereka belajar terlebih dahulu dan memperhatikan dengan seksama penjelasan dosen agar dapat menjawab soal-soal yang ditampilkan di aplikasi kahoot secara cepat dan benar.

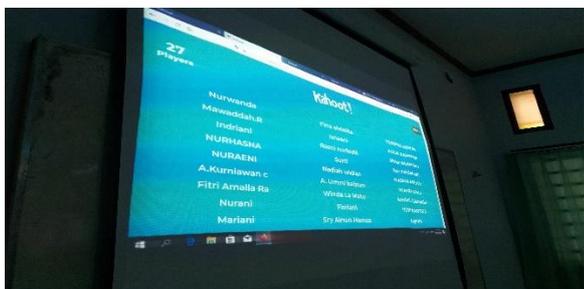
*Ketiga*, hadirnya aplikasi kahoot ini menjadikan pembelajaran PAI menjadi lebih bervariasi dalam prosesnya. Pembelajaran PAI menjadi tidak lagi monoton dengan hadirnya aplikasi ini. Terlebih mahasiswa di zaman sekarang sangat dekat dengan gadget yang mereka miliki. Hal ini bisa menjadi modal utama agar mereka dapat menggunakan gadget mereka dalam hal pelajaran.



Gambar 1. Mahasiswa melakukan login di aplikasi kahoot.



Gambar 2. Mahasiswa menyaksikan hasil jawabannya



Gambar 3. Tampilan Kahoot dengan penggunaan proyektor di kelas



Berdasarkan gambar di atas terdapat 62% mahasiswa yang sangat setuju bahwa penerapan evaluasi menggunakan aplikasi kahoot membuat mahasiswa lebih sering membaca buku PAI, 38% mahasiswa menyatakan setuju sedangkan 0% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.



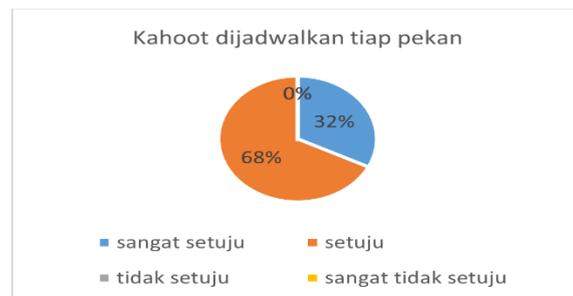
Berdasarkan gambar di atas terdapat 53% mahasiswa yang sangat setuju jika kahoot digunakan untuk melakukan evaluasi tiap pekannya agar dapat menambah motivasi belajar mahasiswa. 47% mahasiswa menyatakan cocok sedangkan 0% mahasiswa yang menyatakan tidak cocok dan sangat tidak cocok. Hal ini juga berdampak pada motivasi belajar mahasiswa yang meningkat.



Gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat 23.68% mahasiswa yang menyatakan setuju bahwa evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI memberikan pengalaman baru yang menarik, 11.32% menyatakan sangat setuju dan 0% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.



Pada gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat 53% mahasiswa yang sangat setuju bahwa aplikasi kahoot merupakan model aplikasi yang mampu mengevaluasi tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang di ajarkan, 47% mahasiswa menyatakan setuju sedangkan 0% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.



Gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat 68% mahasiswa yang sangat setuju bahwa aplikasi kahoot sudah sangat layak untuk digunakan tiap pekan dalam proses pembelajaran PAI. 32% mahasiswa menyatakan setuju sedangkan 0% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

#### IV. KESIMPULAN

Kahoot mampu memberikan kesan yang menarik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Agama Islam menjadi lebih menyenangkan dengan memberikan variasi baru dalam hal evaluasi. Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan

oleh dosen mampu lebih cepat diketahui dengan menggunakan aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot ini juga memudahkan pelaksanaan evaluasi secara kognitif yang dilakukan setiap minggunya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Hidayat and H. Khotimah, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran," *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 10–15, 2019, doi: 10.33751/jppguseda.v2i1.988.
- [2] U. H. Salsabila and N. Agustian, "Dalam Pembelajaran PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN," *Lentera Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 124–132, 2021.
- [3] L. S. Faznur, Khaerunnisa, and A. Sumardi, "APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI," *JPMT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 39–44, 2020, doi: 10.24853/jpmt.2.2.39-44.
- [4] SRIYANTI, "PEMBELAJARAN BERBASIS IT DENGAN KAHOOT DAN QUIZZ," 2020. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-berbasis-it-dengan-kahoot/>
- [5] F. Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," in *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 2019, pp. 99–104. [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- [6] M. Ardiansyah, "Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif," *JuMlahku: Jurnal Matematika Ilmiah*, vol. 6, no. 2, pp. 145–155, 2020.
- [7] N. Supriadi, D. Tazkiyah, and Z. Isro, "PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR BAHASA MANDARIN BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI PURWOKERTO," in *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX" 19-20 November 2019 Purwokerto*, 2019, pp. 28–36. [Online]. Available: <https://kahoot.com>,
- [8] R. Anviani and Pujiriyanto, "PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *Jurnal EPISTEMA*, vol. 3, no. 1, pp. 2723–8199, 2022, doi: 10.21831/ep.v3i1.31746.
- [9] S. A. Licorish, J. L. George, H. Owen, and B. K. Daniel, "'Go Kahoot!' Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games," in *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education. New Zealand: Asia-Pacific Society for Computers in Education*, 2017, pp. 755–764. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/322150947>
- [10] M. S. Sakdah, A. Prastowo, and N. Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, Dec. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1845.
- [11] N. H. Ilmiyah and M. S. Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal Information Engineering and Educational Technology*, vol. 03, no. 1, pp. 46–50, 2019, [Online]. Available: <https://create.kahoot.it/>.
- [12] Sutirna, "GAME EDUCATION: APLIKASI PROGRAM KAHOOTDALAM TAHAP APERSEPSI PROSES BELAJAR MENGAJAR," *Jurnal Semanasriatek*, 2018.