

Penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Akmila Aning Rahmadanti^{1*}, Erfi Laili²

¹Program Studi Akuntansi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; ²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: ^{*}akmila.aning@gmail.com, ²erfilaili@gmail.com

Kata Kunci:

penerapan; media; Kahoot;
minat belajar; akidah akhlak

Keywords:

application; media; Kahoot;
learning interest; akidah
akhlak

ABSTRAK

Disekolah, pembelajaran adalah komponen utama pendidikan yang tujuannya untuk mengubah perilaku, yang meliputi perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan komunikasi interaktif antara seorang guru dan siswa serta pembelajaran yang aktif dan partisipasi siswa. salah satu elemen penting dalam desain kegiatan belajar adalah media pembelajaran, yang berfungsi untuk merencanakan dan merancang kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas

penyampaian materi serta informasi, dapat memperjelas dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini menjadi tantangan bagi seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru ialah media kahoot. Kahoot adalah media pembelajaran online yang didalamnya berisi soal-soal kuis dan games. Media kahoot ini juga mampu untu membantu pada kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, seru, dan mudah untuk melihat secara langsung hasil belajar siswa. sehingga memudahkan seorang guru dalam proses kegiatan pembelajaran

ABSTRACT

At school, learning is the main component of education whose purpose is to change behavior, which includes cognitive, affective, and psychomotor changes. This learning activity requires interactive communication between a teacher and students as well as active learning and student participation. one of the important elements in the design of learning activities is learning media, which serves to plan and design learning activities. The benefits of learning media are to clarify the delivery of material and information, can clarify and improve learning outcomes. This is a challenge for an educator to achieve learning objectives and create fun, interesting, and active learning. One of the learning media that can be used by a teacher is kahoot media. Kahoot is an online learning media that contains quiz questions and games. This kahoot media is also able to assist in learning evaluation activities to be fun, interesting, exciting, and easy to see student learning outcomes directly. making it easier for a teacher in the process of learning activities.

Pendahuluan

Pendidikan adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak dalam mempersiapkan diri mereka untuk kehidupan di masa yang akan datang. Meskipun



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pelaksanaanya sangat sederhana, bahkan proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada. Namun, hal ini menunjukkan bahwa proses pendidikan sudah ada sejak lama, dikarenakan proses nya begitu sederhana sehingga orang tidak tahu apa yang dilakukan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai pemberian pengetahuan dan keterampilan saja. Tetapi, juga dipandang secara luas sebagai upaya untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, serta kemampuan setiap individu untuk mencapai pola kehidupan pribadi dan sosial yang memuaskan (Rahman et al., 2022). Pendidikan bukan hanya semata-mata untuk mempersiapkan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak-anak pada masa sekarang yang sedang berkembang menuju ke tingkat kedewasaannya. Yang dimaksud dengan “*isi pendidikan*” adalah materi pendidikan itu sendiri. Jika tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, meningkatkan nilai-nilai, sikap, dan pandangan hidup materi. Sedangkan materi pendidikan adalah keterampilan, seorang guru bidang studi apapun harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan ketiga tersebut selama kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran akidah akhlak adalah mata pelajaran yang bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, penghayatan, dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani oleh umat Islam. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat bersikap dan berperilaku sesuai dengan ajaran Al-Qur’an dan Hadist dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran akidah akhlak juga salah satu usaha yang dilakukan dengan secara sadar untuk menyiapkan peserta didik agar beriman kepada ke Esaan Allah SWT, dengan melalui pendidikan yang mengajarkan keimanan (Ginjar & Kurniawati, 2017).

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menuntut agar guru mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, yang seharusnya sesuai dengan perkembangan zaman. Seorang guru sebaiknya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun terkenal sederhana, tetapi tetap penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan melalui berbagai saluran dan merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik. Hal ini dapat membantu untuk mendorong proses belajar yang efektif dengan menanamkan informasi baru pada diri siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi antara seorang guru dan siswa sehingga belajar berjalan lebih baik. pesatnya kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, yang berfungsi sebagai jembatan antara peserta didik dan sumber belajar, baik dari pendidikan maupun sumber belajar. Game Based Learning menjadi salah satu metode yang memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan kolaboratif peserta didik. Kahoot adalah contoh game interaktif berbasis pendidikan yang memiliki berbagai ikon yang dapat dikembangkan.

Kahoot adalah game sederhana namun menyenangkan yang dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai keperluan pembelajaran dan pelatihan. Kahoot dapat

digunakan sebagai media evaluasi, pemberian tugas dirumah, atau hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran akidah akhlak. kahoot merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi pendidik atau peserta didik (Mustikawati, 2019).

Oleh karena itu, peneliti membahas mengenai 'Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 7 Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Mts Ma'arif NU Kota Malang'.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang hasil dari pengamatannya tidak dapat diukur menggunakan hitungan atau cara statistik. Adapun cara mengumpulkan datanya yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi (Nasution, 2023). Peneliti memilih metode kualitatif deskriptif karena hal tersebut sesuai dengan alasan, rumusan masalah, dan juga tujuan dari peneliti, yang pada dasarnya penelitian ini adalah untuk mengkaji suatu objek yang tidak dapat diukur secara kuantitas dan hanya dapat meneliti suatu objek yang terjadi secara alamiah. Sehingga penulis memiliki keyakinan, bahwa dengan menggunakan metode penelitian ini dapat memberikan data deskripsi yang sesuai dengan rancangan yang dimiliki peneliti.

Pembahasan

Analisis Kebutuhan

Sebelum penugasan Asistensi Mengajar dilaksanakan kami mengikuti sosialisasi yang diberikan oleh tim microteaching Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Sekolah yang menjadi sasaran penugasan Asistensi Mengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan semester 6 yaitu Mts Ma'arif NU Kota Malang, provinsi Jawa Timur. Setelah mengikuti sosialisasi kami melakukan observasi ke sekolah.

Kondisi disekolah tempat penugasan Asistensi Mengajar semester 6 yang saya jalankan mengenai kondisi pendidik yang ada disekolah tempat saya melaksanakan Asistensi Mengajar bisa dikatakan pendidik yang maju, sebab guru disekolah tersebut memiliki pengetahuan yang cukup dalam memberikan pengajaran kepada siswa. Para guru di sekolah saya melaksanakan Asistensi Mengajar juga sudah mengetahui adanya kurikulum yang sedang disosialisasikan oleh kemendikbud, selain itu juga sekolah tempat penugasan juga telah menerapkan kurikulum merdeka di tingkat kelas VII.

Mengenai kondisi siswa di sekolah tempat penugasan sudah cukup baik, terdapat 3 tingkatan disekolah MTs Ma'arif NU. Akan tetapi pada tahun 2019 terjadi virus covid 19 yang mana sekolah-sekolah di Indonesia ditutup dan pembelajaran dilakukan secara daring. Dari peristiwa tersebut terjadi penurunan peserta didik yang sangat drastis pada sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang. Pada kejadian tersebut sekolah dibuka kembali dan yang tersisa hanya 34 siswa. Untuk kelas VII beranggotakan 8 anak, untuk kelas VIII beranggota 7 anak, dan yang untuk kelas IX beranggota 19 anak, yang rata-rata berasal

dari desa atau daerah sekitar sekolah. Kondisi siswa di sekolah tempat penugasan mereka memiliki semangat belajar yang tinggi walaupun ada waktu yang mana mereka tidak semangat untuk belajar, sedangkan budaya disekolah juga memiliki kebiasaan sebelum masuk ke gerbang sekolah mereka menjabat tangan kepada guru yang melakukan asistensi mengajar disekolah tersebut. Pada sekolah tersebut memiliki beberapa budaya diantaranya melakukan sholat dhuha berjamaah, kemudian dilakukannya mengaji dikelas masing-masing. Terdapat 3 tingkatan kelas mengaji, yakni kelas iqra', pra tahfidz, tahfidz.

Kemudian pada kondisi sekolah dari segi bangunan serta fasilitas sekolah masih terbilang cukup lengkap, terbilang sudah cukup bermanfaat apabila dilihat oleh semua warga sekolah. Berikut bangunan-bangunan yang berada di lingkungan sekolah antara lain:

- | | | |
|----------------------------|-----------------------------|--------------------|
| 1. 3 ruang kelas | 4. Perpustakaan | 7. Tempat parkir |
| 2. 1 kantor guru | 5. Ruang gudang | 8. Halaman sekolah |
| 3. Ruang UKS, Lab komputer | 6. Kamar mandi guru & siswa | 9. Proyektor, LCD |

Akan tetapi disekolah tempat penugasan Asistensi mengajar untuk proyektor dan LCD sangat terbatas, sekolah hanya menyediakan 2 proyektor dan 2 LCD. Sedangkan di tempat penugasan Asistensi mengajar juga tersedia lab komputer tetapi, tidak semua komputer dapat digunakan oleh siswa.

Rancangan Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebagai yang disusun secara sistematis dan logis dalam fase pembelajaran untuk murid agar dapat mencapai capaian pembelajaran.

- 1.1. Peserta didik dapat memahami definisi dari akhlak tercela riya' dan nifaq.
- 1.2. Peserta didik dapat memahami dalil tentang akhlak tercela riya' dan nifaq.
- 1.3. Peserta didik dapat menjelaskan tentang macam-macam riya' dan nifaq
- 1.4. Peserta didik dapat memahami sifat riya' dan nifaq dalam kehidupan sehari-hari
- 1.5. Peserta didik dapat menyebutkan tentang akibat dan cara menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq
- 1.6. Peserta didik dapat menganalisis dalil dan isi kandungan tentang akhlak tercela dan riya'

A. Desain Media Pembelajaran

1) Materi

Gambar 1.1 Materi Pembelajaran

(RIVA' DAN NIFAQ)

Sebagai hamba Allah Swt. sudah sepatutnya menunjukkan rasa tasyakurnya kepada Allah Swt. Dengan memperbanyak amal ibadah yang ikhlas, agar diterima Allah Swt. akan tetapi jika amal ibadahnya disertai riya', maka sia-sialah belaka, karena tidak diterima oleh Allah Swt. oleh karena itu perlu menjaga hati, agar terhindar dari penyakit hati. Diantara akhlak madzumah adalah riya' dan nifaq.

A. Riya'

1. Pengertian Riya'

Riya' dalam bahasa Arab artinya memperlihatkan atau memamerkan, secara istilah riya' yaitu memperlihatkan sesuatu kepada orang lain, baik barang maupun perbuatan baik yang dilakukan, dengan maksud agar orang lain dapat melihatnya dan akhirnya memujinya. Hal yang sepadan dengan riya' adalah sum'ah yaitu berbuat kebaikan agar kebaikan itu didengar orang lain dan dipujinya, walaupun kebaikan itu berupa amal ibadah kepada Allah Swt. Orang yang sum'ah dengan perbuatan baiknya, berarti ingin mendengar pujian orang lain terhadap kebaikan yang ia lakukan. Dengan adanya pujian tersebut, akhirnya masyurlah nama baiknya di lingkungan masyarakat.

Dengan demikian orang yang riya' berarti juga sum'ah, yakni ingin memperoleh pujian dari orang lain atas kebaikan yang dilakukannya. Rasulullah Saw bersabda:

مَنْ سَمِعَ سَمْعَ اللَّهِ بِهِ وَمَنْ يَرَاهُ يَرَاهُ اللَّهُ بِهِ (رواه البخاري)

Artinya: "Barang siapa (berbuat baik) karena ingin didengar oleh orang lain (sum'ah), maka Allah akan memperdengarkan kejelekannya kepada yang lain. Dan barang siapa (berbuat baik) karena ingin dilihat oleh orang lain (riya'), maka Allah akan memperlihatkan kejelekannya kepada yang lain." (H. R. Bukhari).

Allah juga berfirman dalam surat An-Nisa ayat 142 :

إِنَّ الْمُنَافِقِينَ يُخَادِعُونَ اللَّهَ وَهُوَ خَادِعُهُمْ وَإِذَا قُلُوا إِلَى الْمَسَلَّةِ قُلُوا كُنَّا لَكُمْ مُؤْمِنِينَ وَاللَّهُ يَخْتَصِمُونَا إِنَّ اللَّهَ لَعَلِيمٌ بِمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ (QS. 4 An Nisaa' 142)

Artinya : "Sesungguhnya orang-orang munafik itu menipu Allah, dan Allah akan membalas tipuan mereka. Dan apabila mereka berdiri untuk shalat mereka berdiri dengan malas. Mereka bermaksud riya (dengan shalat) di hadapan manusia. Dan tidaklah mereka menyebut Allah kecuali sedikit sekali." (QS. 4 An Nisaa' 142)

Alangkah meruginya orang-orang yang bersifat riya' dan sum'ah, karena mereka

B. Nifaq

1. Pengertian Nifaq

Secara bahasa nifaq berasal dari kata **nafiq** yang artinya salah satu lubang tempat keluarnya yabul hewan sejenis tikus dari sarangnya. **Nifaq** juga berasal dari kata **Nafaq**, yaitu lubang tempat bersembunyi. Nifaq juga berarti bermuka dua, pura-pura pada agamanya. Lubang tikus di padang pasir yang susah di tebak tembusannya. Menurut istilah, nifaq yaitu sikap yang tidak menentu, tidak sesuai antara ucapan dengan perbuatannya. Perilaku seperti ini pada hakikatnya adalah ketidaksesuaian antara keyakinan, perkataan, dan perbuatan. Atau dengan kata lain, tindakan yang selalu dilakukan adalah kebohongan, baik terhadap hati nuraninya, terhadap Allah Swt maupun sesama manusia. Orang yang melakukan perbuatan nifaq di sebut **munafik**.

Nifaq adalah perbuatan menyembunyikan kekafiran dalam hatinya dan menampakkan keimanannya dengan ucapan dan tindakan. Perilaku seperti ini pada hakikatnya adalah ketidaksesuaian antara keyakinan, perkataan, dan perbuatan. Firman Allah Swt.

وَإِذَا قُلُوا لِلَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا آمَنُوا وَإِذَا خَلَوْا بِمَنِائِفِهِمْ قَالُوا إِنَّا مَعَكُمْ إِنَّمَا نَحْنُ مُسْتَهْزِئُونَ

Artinya: "Dan bila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka mengatakan: "Kami telah beriman." Dan bila mereka kembali kepada syaitan-setan mereka, mereka mengatakan: "Sesungguhnya kami sependirian dengan kamu, kami hanyalah berotok-otok". (QS. Al Baqarah [2]: 14)

Gambar 1. Rancangan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran

2) Metode

- a. Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok
- b. Menggunakan model pembelajaran cooperative learning

3) Sumber

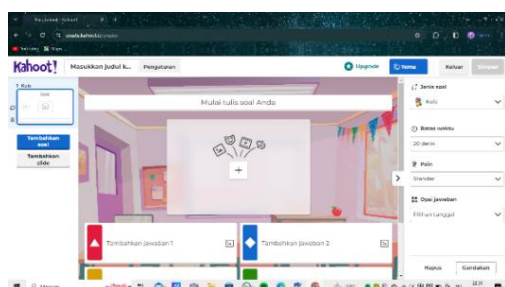
Menggunakan buku LKS akidah akhlak kelas 7 yang sesuai dengan kurikulum merdeka

B. Implementasi dalam pembelajaran

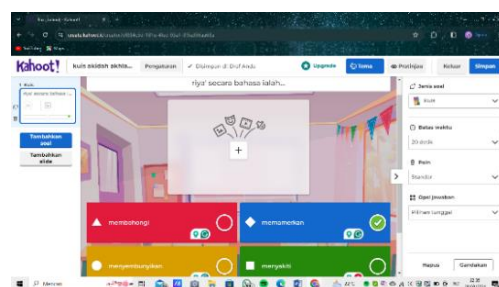
Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran cooperative learning. Dengan menggunakan media, power point, papan tulis, kertas, perangkat LCD proyektor dan spidol. Materi yang digunakan adalah tentang menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq, dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok.

C. Storyboard pembelajaran

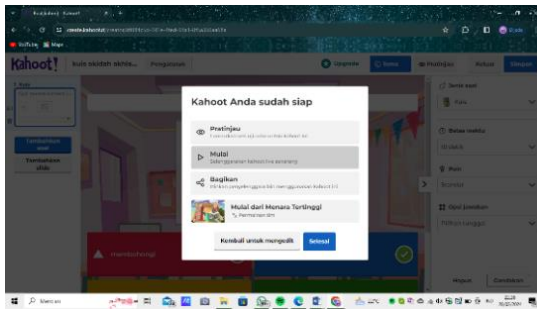
Gambar 1.2-5 Storyboard



Gambar 2.



Gambar 3.



Gambar 4.



Gambar 5.

Skenario: penggunaan kahoot guna untuk menampilkan soal-soal tentang menghindari akhlak tercela riyah' dan nifaq.

1. Guru membuka web kahoot kemudian login, membuat akun.
2. Apabila sudah login guru membuat soal-soal dan menentukan alokasi waktu serta skor nilai.
3. Kemudian soal-soal tersebut di simpan dan di pertinjau untuk percobaan.
4. Kemudian tekan mulai, dan siswa diminta untuk membuka web kahoot di perangkat seluler masing-masing.
5. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan dengan alokasi yang sudah ditentukan.
6. Dan untuk yang mendapatkan skor akan tertampilkan secara otomatis di kahoot.

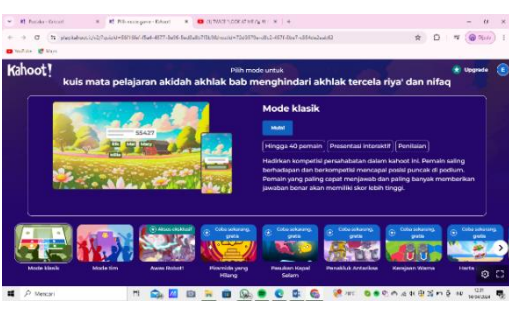
Pengembangan Konten Media Kahoot

Menggunakan kahoot mata pelajaran akidah akhlak dengan tema menghindari akhlak tercela riyah' dan nifaq.

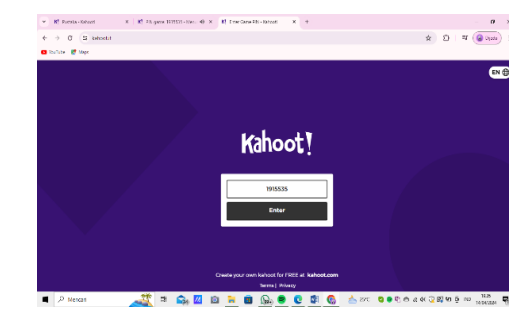
1) Langkah-langkah penggunaan media kahoot


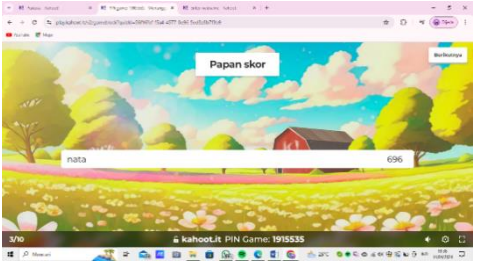

	<p>Langkah pertama, buka aplikasi chrome, kemudian search kahoot dan tekan link yang bagian learning game seperti gambar disamping</p>
	<p>Langkah kedua, apabila belum mempunyai akun silahkan untuk login terlebih dahulu dengan menggunakan email.</p>

	<p>Langkah ketiga, kemudian klik buat pilih tulisan kahoot.</p>
	<p>Langkah keempat, silahkan ketik soal yang mau dibuat untuk kuis, untuk kuis hanya bisa digunakan untuk pilihan ganda, benar dan salah. Untuk waktu bisa disesuaikan, dan apabila ingin menambah soal bisa klik bagian tambahkan slide</p>
	<p>Langkah kelima, klik pratinjau sebagai percobaan apakah soal kuis sudah benar apa tidak</p>
	<p>Langkah keenam, kemudian klik simpan seperti pada gambar disamping</p>
	<p>Langkah ketujuh, setelah disimpan kemudian klik host live untuk persiapan memulai kuis.</p>

	<p>Langkah kedelapan, kemudian klik mulai kuis</p>
---	--

2) Cara bermain media kahoot

	<p>Langkah pertama, siswa diminta untuk membuka kahoot yang ada di aplikasi chrome di hp masing-masing.</p>
	<p>Langkah kedua, siswa diminta untuk mengisi pin yang ditampilkan guru kemudian tekan enter</p>
	<p>Langkah ketiga, siswa diminta untuk mengisi nama, kemudian klik ok,go</p>
	<p>Langkah keempat, host/guru memeriksa apakah nama-nama siswa sudah masuk, kemudian klik mulai</p>

	<p>Langkah kelima, siswa memulai untuk mengisi kuis yang diberikan oleh guru dengan memilih jawaban yang benar.</p>
	<p>Langkah keenam, guru dapat melihat secara langsung skor hasil dari jawaban masing-masing siswa.</p>
	<p>Langkah ketujuh, setelah kuis selesai, secara otomatis kahoot akan menampilkan pemenang siswa yang paling banyak menjawab dengan benar</p>

3) Manfaat penggunaan media kahoot

- Kahoot dapat merangsang minat peserta didik, meningkatkan minat belajar dalam menjawab soal-soal yang berikan oleh guru.
- Kahoot dapat memudahkan guru dalam memantau siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan, yang dilihat dari jumlah jawaban kuis yang berikan oleh guru.
- Kegiatan pembelajaran juga lebih menarik, dengan menggunakan berbasis game dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar siswa.
- Memudahkan guru dalam membuat soal-soal tanpa harus memakai alat komputer, laptop, kahoot juga dapat digunakan hanya dengan handphone.

Uji Coba Prototipe Media Pembelajaran Kahoot

1. Materi

Menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq

2. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat memberikan contoh tentang akhlak tercela riya' dan nifaq.

3. Tujuan Uji Coba

- a) Untuk menguji tentang minat belajar siswa dengan menggunakan media kahoot dan membantu siswa untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
- b) Memperoleh tanggapan dan masukkan dari hasil uji coba penerapan media kahoot terhadap siswa-siswa kelas VII maupun siswa lainnya.
- c) Merevisi media kahoot yang berdasarkan tanggapan dan masukkan dalam upaya untuk menyempurnakan media kahoot.

4. Metode Uji Coba

- a) Uji coba dilakukan kepada siswa kelas VII di MTs Ma'arif Nu Kota Malang dengan jumlah 8 siswa.
- b) Uji coba dilakukan dengan menampilkan kuis yang sudah dimasukkan dalam media kahoot dengan menggunakan LCD proyektor yakni dengan materi Menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq.
- c) Setelah ditampilkan siswa diminta untuk membuka kahoot Web di handphone masing-masing, kemudian semua peserta didik memasukkan kode yang sudah ditampilkan di depan kelas dan nama masing-masing siswa.
- d) kemudian tahap selanjutnya, yaitu melakukan penelitian observasi dan wawancara kepada sejumlah responden untuk memberikan tanggapan serta masukan terkait penggunaan media kahoot.

5. Hasil Uji Coba

Dari hasil melakukan penelitian observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada umumnya siswa-siswa kelas VII MTs Ma'arif Nu Kota Malang terbantu dengan adanya penggunaan media kahoot pada pembelajaran akidah akhlak yang membahas tentang menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq. Banyak siswa-siswa yang menilai bahwa penggunaan media kahoot ini menarik, seru, dan membantu mereka dalam meningkatkan mereka dalam belajar, karena pada dasarnya apabila kegiatan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah mereka akan cenderung bosan dan mengantuk dalam belajar. Dengan adanya penggunaan media ini mereka akan lebih antusias dan ketika kegiatan pembelajaran akan menyenangkan. Akan tetapi, dari sejumlah responden yang mengatakan bahwa menggunakan media ini menyenangkan, ada juga yang mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam perangkat seperti handphone. Ada beberapa siswa yang masih belum memiliki handphone dan ada juga yang mengatakan kesulitan dalam kondisi jaringan dan data internet.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uji coba media kahoot terbukti bahwa sangat membantu siswa-siswa dalam meningkatkan belajar siswa terutama pada pembelajaran akidah akhlak dengan materi menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq. Media kahoot ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran akidah akhlak dengan materi menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq.

7. Evaluasi dan Penyempurnaan

Berdasarkan masukan dari beberapa siswa, bahwasanya penggunaan media kahoot ini dapat direvisi dengan beberapa masukan dan tanggapan dari beberapa siswa, salah satu masukan dan tanggapan tersebut untuk alokasi waktu yang terdapat di setiap soal kuis lebih lama dan memilih tempat yang cukup memadai untuk menjangkau koneksi jaringan supaya ketika melaksanakan kuis mereka berjalan lancar.

8. Dokumentasi

Gambar 1.6 Dokumentasi penggunaan Kahoot



Gambar 6. Penggunaan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran

Evaluasi dan Uji Coba Hasil Kinerja Media Kahoot

Uji Coba

Uji coba dilakukan pada kelas VII dengan materi menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq. Uji coba dilajukan dengan menampilkan soal kuis yang di masukkan pada media kahoot dengan menggunakan LCD proyektor. Setelah ditampilkan siswa diminta untuk membuka kahoot di handphone masing-masing kemudian memasukkan kode yang sudah ditampilkan oleh guru. Pengamatan ini dilakukan dengan penelitian observasi dan wawancara kepada sejumlah responden yang bertujuan untuk memberikan tanggapan, kritik terkait penggunaan media kahoot.

Hasil Uji Coba

Dari hasil analisis data bahwa pada umumnya siswa-siswa kelas VII MTs Ma'arif NU Kota Malang terbantu dengan adanya penggunaan media kahoot ini pada mata pelajaran akidah akhlak yang membahas tentang menghindari akhlak tercla riya' dan nifaq. Banyak siswa-siswa yang menilai bahwa menggunakan media kahoot ini menarik, seru dan membantu mereka dalam meningkatkan minat belajar mereka. Dengan adanya penggunaan media ini mereka akan lebih antusias dan tidak merasa bosan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar.

Hasil Evaluasi Media Pembelajaran Kahoot

Dari hasil evaluasi penggunaan media kahoot ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka pada mata pelajaran akidah akhlak yang membahas tentang akhlak tercela menghindari riya' dan nifaq, karena apabila kita hanya menggunakan metode ceramah dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru mereka akan cenderung bosan. Dilihat dari waktu mereka mengerjakan kuis, mereka sangat

antusias dan kegiatan pembelajaran sangat seru. Sehingga media kahoot ini sangat membantu siswa-siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka.

1. Kelebihan penggunaan media Kahoot

- a) Kegiatan pembelajaran jadi lebih menyenangkan, seru, menarik, dan tidak membuat siswa cenderung bosan dan mengantuk.
- b) Memudahkan guru dalam membuat soal dan guru juga bisa langsung melihat skor nilai kuis para siswa.
- c) Penggunaan media kahoot ini dapat digunakan di perangkat seperti laptop, komputer, handphone dan lainnya.
- d) Dapat digunakan di mana saja dan kapan pun

2. Kekurangan penggunaan media Kahoot

- a) Penggunaan media kahoot ini hanya bisa digunakan oleh perangkat teknologi seperti handphone, laptop, dan komputer dan membutuhkan jaringan internet.
- b) Siswa-siswa gampang terkecoh untuk membuka aplikasi lainnya
- c) Tidak semua guru update terkait dunia digital
- d) Tidak semua guru memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan media kahoot
- e) Fasilitas sekolah yang kurang media seperti LCD proyektor dan jaringan internet wifi.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari uji coba media kahoot terbukti bahwa sangat membantu siswa-siswa dalam meningkatkan belajar siswa terutama pada pembelajaran akidah akhlak dengan materi menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq. Media kahoot ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran akidah akhlak dengan materi menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq.

Daftar Pustaka

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research* 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Firdiansyah, Y. & Pamungkas, P. H. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan)*, 4 (1). <http://repository.uin-malang.ac.id/8153/>
- Ginanjar, M. H., & Kurniawati, N. (2017). Pembelajaran akidah akhlak dan korelasinya dengan peningkatan akhlak al-karimah peserta didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. 6(12). <https://doi.org/10.30868/ei.v6i11>

- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. CV Harva Creative.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>