

Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam

Nurul Fajri¹

Universitas Pegeri Padang
fajrialhuda35@gmail.com

Ali Akbar²

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
aliakbar26051996@gmail.com

Supratman Zakir³

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
supratman@iainbukittinggi.ac.id

Alif Rila⁴

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
alifrila86@gmail.com

Abstract

Learning evaluation is a process of determining the level of achievement of predetermined learning objectives in a systematic way. Learning evaluation aims to collect information that is the basis for measuring the level of progress, development, and learning achievement of students, as well as the effectiveness of educators in teaching. Measurement and assessment are the main activities in learning evaluation. Learning evaluation today can be combined with the use of web-based technology, one of which is by using the Kahoot application. The Kahoot app is a user-generated multiple-choice quiz that can be accessed via web browsing or the Kahoot app. The combination of face-to-face learning evaluations using the Kahoot application is currently a good alternative for teachers to use today. In this journal research method, the writer uses a qualitative approach, then collects data by analyzing writings related to Kahoot such as journals, and other writings that support this discussion. In using Kahoot, students and teachers are made easier in carrying out evaluations, by using the Kahoot evaluation tool, students are more motivated and easier to develop cognitive, psychomotor, and affective aspects of students while still being controlled by the teacher.

Keywords: *Learning Evaluation, Kahoot Application*

Abstrak

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya melalui kegiatan yang sistematis. Evaluasi pembelajaran berguna untuk menggali informasi yang menjadi landasan dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar dari peserta didik, juga keefektifan pendidik dalam mengajar. Pengukuran dan penilaian menjadi sebuah kegiatan utama dalam evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran pada saat sekarang dapat dikombinasikan dengan menggunakan teknologi yang berbasis web, diantaranya yaitu dengan menggunakan aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot merupakan sebuah kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajahan web atau aplikasi Kahoot. Kombinasi antara evaluasi pembelajaran tatap muka dengan

menggunakan aplikasi kahoot saat ini menjadi jalan alternatif yang baik digunakan oleh guru pada saat sekarang ini. Metode penelitian jurnal ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif, kemudian mengumpulkan data dengan menganalisis tulisan-tulisan yang berkaitan dengan kahoot seperti jurnal, dan tulisan lain yang mendukung pembahasan ini. Dalam penggunaan kahoot ini, peserta didik dan guru lebih mudah dalam melaksanakan evaluasi, dengan menggunakan alat evaluasi kahoot, peserta didik lebih termotivasi dan lebih mudah mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, juga afektif peserta didik dengan tetap dikontrol oleh guru.

Kata Kunci : Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Kahoot

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 yang menuju 4.1 membawa dampak yang besar terhadap perubahan diseluruh bidang kehidupan. Perubahan ini juga dirasakan dalam dunia pendidikan pada saat ini. Hal ini dapat dilihat dalam berbagai aspek perilaku individu dalam melakukan interaksi, seperti interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Dimana semua interaksi dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi yang tersambung kepada jaringan internet. Bukan hanya sekedar dalam proses pembelajaran saja, tetapi juga dalam proses evaluasi yang harus dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas.

Hal ini sesuai dengan yang termaktub dalam (Departemen Pendidikan Nasional 2003) pasal 57 ayat 1, yang mengatakan bahwa evaluasi tersebut dilakukan untuk pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan diantaranya terhadap peserta didik, lembaga dan program Pendidikan (M. Sukardi 2009). Pembaharuan dan inovasi pada kegiatan belajar dan evaluasi siswa dapat dilakukan dengan penggunaan dan pemanfaatan produk atau aplikasi teknologi informasi dan komunikasi. Upaya ini menjadi salah satu bentuk keselarasan peningkatan kuliatas

dunia pendidikan dan perkembangan teknologi dan informasi. Supaya siswa tidak hanya memiliki kualitas intelektual yang mumpuni, tetapi juga didukung dengan kemampuan softskill dalam penguasaan teknologi dan informasi. Hal itu juga guna menghilangkan suasana kegiatan pembelajaran yang terkesan membosankan, dan kurangnya interaktif.

Salah satu metode dan inovasi teknologi yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan evaluasi siswa yaitu menggunakan platform Kahoot!. Pada umumnya, kegiatan evaluasi siswa dilakukan dengan kegiatan ujian secara tertulis. Siswa menjawab berbagai pertanyaan yang telah disiapkan, dan menjawabnya pada selembar kertas. Dengan menggunakan Kahoot! Siswa tidak lagi menjawab atau melakukan ujian secara tertulis, tetapi dapat dilakukan secara online dengan menggunakan peralatan seperti handphone maupun laptop.

Dengan adanya evaluasi pembelajaran maka guru akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai data keberhasilan peserta didik, juga sebagai alat pengukur untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya. Selain itu juga, evaluasi bermanfaat untuk mengetahui metode apa yang dapat dipakai oleh guru ketika hendak melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Brown evaluasi sebagai “*refer to or proses to determining the values of something*”, yaitu evaluasi mengacu kepada suatu proses untuk menentukan nilai sesuatu yang dievaluasi (Wina Sanjaya 2016).

Maka evaluasi dapat dikaitkan dengan kehadiran alat-alat telekomunikasi yang memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi. Contohnya saja kehadiran *game Based Learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman dalam evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dan pembelajaran. Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis android dimana media ini sangat diminati oleh pelajar di era sekarang ini karena pengguna internet dan juga android didominasi oleh kalangan usia muda.

Adanya media berbasis android ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Media berbasis android yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Dimana soal-soal Latihan dan kuis akan diakses langsung sehingga, diharapkan dapat

meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena dapat dilakukan dengan menarik. Kahoot adalah sebuah web tool yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini tersedia secara gratis dan dapat memudahkan guru untuk melakukan ujian atau kuis secara lebih efektif dan efisien.

Penelitian terdahulu dari penelitian yang dilakukan yaitu, Penelitian dari Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, angket atau kuesioner dan dokumentasi. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan (Dewi, 2018), yaitu terletak pada teknik pengumpulan data. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar Sejarah peserta didik. Sedangkan, pada penelitian (Dewi, 2018) menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, angket atau kuesioner dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar, respon dan sikap peserta didik terhadap pengembangan alat evaluasi pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian kedua yang dijadikan kajian relevan pada penelitian ini yaitu, penelitian dari Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, Fita Mustafida pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAI AL-Maarif Singosari Malang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode eksperimen serta melakukan observasi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran dan evaluasi siswa di sekolah. Penggunaan instrumen teknologi informasi yang terkini dapat digunakan sebagai bentuk kreativitas dan inovasi dalam dunia pendidikan. Kahoot diharapkan dapat menjadi sistem dan pola baru yang lebih kreatif, inovatif, dan memberikan pembaharuan dalam sistem pendidikan bagi siswa. Sehingga, sistem pendidikan atau pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dan memiliki berbagai kekurangan diharapkan mampu teratasi dengan penggunaan media pembelajaran dan evaluasi menggunakan Kahoot.

Penelitian studi literatur ini bertujuan untuk memberikan informasi akan penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran siswa yang lebih kreatif dan inovatif. Kahoot diharapkan dapat menjadi pilihan alternatif bagi tenaga pengajar seperti guru untuk menciptakan suasana belajar dan sistem evaluasi siswa yang lebih menarik untuk dilakukan. Sejalan dengan era digital seperti sekarang, penelitian dan rekomendasi dari penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran yang tepat untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian deskriptif yaitu memberikan gambaran deskriptif dari hasil penelitian yang telah dirancang secara sistematis, aktual dan faktual tentang fakta yang terjadi dilapangan serta fenomena yang diteliti. Sedangkan subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas IX SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam.

Sumber yang didapatkan dalam penelitian ini ialah berdasarkan studi literatur yang berkaitan dengan masalah, fenomena, dan ide yang terjadi dilapangan. Teknik pengumpulan data yaitu kajian Pustaka dan analisis data secara kuantitatif dari sumber-sumber yang diperoleh melalui

penelitian yang dilaksanakan, dan juga melakukan penilaian terhadap ide dan masalah yang diteliti atau dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Aplikasi Kahoot

Salah satu peran Pendidikan yaitu sebagai pendukung yang saling ada keterkaitan satu sama lain. Untuk terlaksananya system Pendidikan yang baik harus adanya dukungan dari berbagai system serta media pembelajaran yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, agar materi yang diajarkan bisa dipahami oleh siswa. Secara garis besar, media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik belum memaksimalkan penggunaan produk teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran Kahoot merupakan sebuah laman pembelajaran yang didalamnya tersedia berbagai fitur yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, Kahoot! merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013.

Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot! dilempar ke public dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama para pendidik dan peserta didik dengan prasyarat adanya koneksi internet (Pedagogik 2020). Kahoot menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaannya. Pendidik yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/> (Kahoot! - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas n.d.).

Dalam penerapan evaluasi pada zaman sekarang, para pendidik disuguhi dengan hal-hal baru yang terkait dengan aplikasi yang juga berkaitan langsung dengan jaringan internet. Sebut saja salah satunya kahoots. Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dalam evaluasi kahoot diartikan sebagai kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajahan web atau aplikasi Kahoot (Kahoot! - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas n.d.). Kahoot biasa digunakan untuk meninjau pengetahuan

peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau sebagai pengisi dari kegiatan kelas biasa. Kahoot juga termasuk kuis trivia.

Sisi paling menarik saat pelaksanaan Kahoot! yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta sehingga peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya. Kahoot! merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Konsep permainan Kahoot yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan dalam mengakses dan penggunaan Kahoot yang fleksibel juga menjadi kelebihan dalam penggunaan Kahoot. Kahoot menjadi pilihan bagi guru untuk dapat mengevaluasi siswamenjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan ujian pun tidak lagi harus dilakukan secara tertulis. Kahoot juga dapat melatih cepat tanggap siswa

melalui sistem dan konsep kuis pada Kahoot itu sendiri.

Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diubah menjadi point penghargaan. Pembuat dapat memilih, apakah pemain bisa mendapatkan skor dari 0 poin hingga 1000 atau sampai 2000 poin dalam permainan. Sehingga dapat dilihat berapa banyak yang bisa didapat pemain dan berapa lama waktu yang dibutuhkan pemain untuk menjawab pertanyaan. Semakin cepat Pemain menjawab, maka semakin banyak poin yang mereka dapatkan jika pemain tersebut menjawab dengan benar. Poin akan muncul di papan peringkat setelah menyelesaikan setiap pertanyaan. Pemain juga bisa mendapatkan streak yang berarti mereka menjawab lebih banyak pertanyaan secara berurutan. Semakin baik streak mereka, semakin banyak poin yang mereka dapatkan ketika menjawab pertanyaan dengan benar (Kahoot! - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas n.d.).

Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasi

dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kahoot agar memperoleh interaksi evaluasi optimal yaitu:

1. Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru adalah *overhead projector* dan layar.
2. Peserta didik menyiapkan dan membawa smartphone, tablet, atau laptop.
3. Sekolah menyiapkan koneksi internet kuat dan reliable.

Setelah syarat-syarat di atas telah terpenuhi maka dapat dilakukan proses berikutnya, yang merupakan tahap pembuatan kuis pada kahoot. Pada tahapan ini ada dua metode untuk membuat kegiatan evaluasi yaitu menggunakan komputer dan smartphone. Tahap ini dapat dilaksanakan sesuai langkah-langkah berikut ini:

1. Ketikkan <https://kahoot.com> dan *log in* menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun Gmail atau Facebook.

2. Buka Kahoot sesuai dengan yang diinginkan, klik Quiz untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*.
3. Setiap pertanyaan dapat disetting lama waktu untuk menjawab dan besar skor sesuai tingkat kesulitan soal.
4. Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan Gambar Dan Video untuk menambah konten yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
5. Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses kuis yang telah dibuat.

Untuk para peserta didik, tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau Link yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat kuis. Untuk memainkan kahoot ini hanya tiga tahap:

1. Jalankan Kahoot dari akun sebagai guru dan Tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik atau mode tim. Kemudian tunggu hingga muncul PIN.
2. Peserta didik dapat mengakses langsung <https://kahoot.it> dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau

nama tim jika digunakan pada mode grup.

3. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru. Kemudian klik mulai.

Melalui metode ini peserta didik distimulasi tiga hal sekaligus yaitu : kecerdasan kognitif, kecerdasan emosional dan kecerdasan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode digital *game based learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik.

Dalam digital *Game Based Learning* di desain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus di setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan ketika mendapatkan hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Cahya Kurnia Dewi 2018).

Kedekatan peserta didik dengan *smartphone* dan *computer* dalam kehidupan sehari-hari harus dijadikan keuntungan bagi para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar. Kemudahan sumber informasi

belajar, fleksibilitas waktu dan ruang serta kemudahan dalam aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain yang didapatkan baik dari guru maupun peserta didik dalam menggunakan aplikasi kahoot ini.

Dalam kombinasi antara evaluasi pembelajaran tatap muka dan didampingi oleh *smartphone* atau jaringan internet dengan menggunakan aplikasi kahoot memberi motivasi dan kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik belajar harus menjadi prioritas dalam pengembangan karakter peserta didik untuk mampu serta senantiasa mendorong diri untuk terus belajar menemukan, mengembangkan bakat dan minat sejak dini secara mandiri dan didukung seluruh pihak yang ada di sekeliling peserta didik.

2. Kelebihan dan kekurangan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran

Kehadiran aplikasi Kahoot membuat guru tidak mesti susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *Game Based Learning* untuk diintegrasikan dalam kelas termasuk dalam evaluasi pembelajaran. Kemudahan pengorganisasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone* dan komputer, menjadikan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi

pembelajaran berbasis *game basic learning*. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam evaluasi pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah seperti pelatihan.

Kahoot dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan penelitian baik sebagai media pembelajaran, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Kahoot didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan kahoot tidak perlu menginstal software baik di computer maupun di smartphone karena dibuat melalui web best software.

Berbeda dengan aplikasi lain, yang mana Kahoot sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat url kahoot.it tanpa harus mendaftar akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika Kahoot diterapkan. Khusus pada smartphone difasilitasi dengan adanya mobile Apps yang dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. Mobile apps sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

Salah satu kekurangan kahoot dalam evaluasi pembelajaran adalah memiliki fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan di lingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop atau smartphone saat ini, atau tidak semua peserta didik yang di rumahnya terdapat jaringan internet. Serta harus tersedianya *overhead projector* serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media kahoot.

3. Evaluasi Pembelajaran PAI

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu evaluation. Menurut Mahren dan Lehman yang dikutip oleh Ngalim Purwanto, evaluasi dalam arti luas adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan (M. Ngalim Purwanto 2006).

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi landasan dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik, serta keefektifan pendidik dalam mengajar

(Rusdiana 2014). Pengukuran dan penilaian menjadi kegiatan utama dalam evaluasi pembelajaran.

Salah satu game yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi game pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana (Martikasari, 2018:183).

Kahoot merupakan desain social learning, yang mana orang dapat belajar bersama dengan bantuan layar, proyektor, dan monitor komputer atau layar gawai. Kahoot merupakan game yang sederhana namun menyenangkan. Para peserta yang memainkan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar, lalu para peserta diberi waktu untuk menjawab. Jawaban benar atau salah langsung ditampilkan di layar. Setiap jawaban mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi, sedangkan di akhir game, Kahoot akan menampilkan urutan poin tiga besar.

Kahoot juga merekap jawaban-jawaban peserta dari pertanyaan pertama hingga terakhir, dan hasilnya bisa disimpan dalam Microsoft Excel. Kahoot

dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0.

Pemanfaatan teknologi informasi, baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara yang diharapkan efektif menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Sa'ud, 2015:198). Selain sebagai sumber dan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi berupa Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang akan memudahkan dan membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Proses evaluasi yang biasanya hanya berlangsung dengan menggunakan kertas dapat digantikan dengan aplikasi Kahoot.

Aplikasi Kahoot yang dapat diakses melalui gawai peserta didik akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik karena penggunaan gawai itu sendiri merupakan salah satu ciri dari era revolusi industri 4.0.

KESIMPULAN

Kahoot merupakan aplikasi dan sistem permainan daring yang dapat menjadi

rekomentasi dan pilihan bagi guru sebagai kegiatan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa. Sistem evaluasi dan belajar siswa ini merupakan dapat menjadi salah satu inovasi dibidang pembelajaran. Penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar peserta didik sehingga perlu untuk dikembangkan. Sebagai jawaban atas kemajuan teknologi maka dunia pendidikan berperan penting sebagai leading sector untuk mewujudkan hal tersebut. Hal ini juga senada dengan peralihan dunia dari era konvensional menuju era teknologi dan informasi yang semakin masif dan menyentuh seluruh lapisan masyarakat.

Untuk mendukung dalam evaluasi pembelajaran aplikasi Kahoot perlu didukung oleh berbagai fasilitas dan sarana prasarana pendukung. Program pendidikan yang berbasis teknologi informasi harus didukung dengan tersedianya infrastruktur teknologi informasi pendukung yang memadai. Hal ini bertujuan untuk terciptanya kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan konsep dan perencanaan.

REFERENSI

- Cahya Kurnia Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas Xi*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15373>.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.” *Depdiknas*.
- “Kahoot! - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.” <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> (November 30, 2021).
- M. Ngalm Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. ed. Tjun Surjaman. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- M. Sukardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip Dan Operasionalnya*. Ed.1;Cet.k. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pedagogik, Jurnal Riset. 2020. “Dwijia Cendekia.” 4(1): 114–24.
- Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Rusdiana, undefined Elis Ratnawulan & A. 2014. “Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013.” : undefined-undefined. https://www.mendeley.com/catalogue/055b4ce4-f8d8-37ce-ba7b-8ac162ed8142/?utm_source=desktop&utm_medium=1.17.11&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B6b72c2b8-2e74-48c4-9b25-679e411de787%7D (November 30, 2021).
- Sari, Reni Ratna. 2018. 1 “Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 (Mtsn 1) Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.