

### ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 2 PADANG

Afiq Ma'ruf & Alfurqan  
Universitas Negeri Padang  
afiqmakruf321@gmail.com & alfurqan@fis.unp.ac.id

#### Abstract

*The purpose of this study was to determine the process of using the Kahoot application as a digital-based game tool in the evaluation process of Islamic Religious Education learning at SMA Negeri 2 Padang. The development of technology is increasingly rapid, especially in the field of education, so teachers are required to be able to innovate, such as by utilizing technology as a means of learning media and as a learning evaluation tool. The Kahoot application is a web-based learning media or application that is used as an online-based evaluation process tool that makes it easier for teachers to increase student interest in participating in evaluation activities. Learning evaluation by utilizing the use of the Kahoot application is an alternative way that can be used by teachers to see the learning that has been carried out. This research applies qualitative research with the type of case study research, the data sources in this study consist of nine informants and documentation. The research methods used in this study were interviews, documentation, and observation. Data analysis with data reduction, data presentation, and concluding. For data analysis, the researcher applied the triangulation method by checking again. The results of this study prove that SMA Negeri 2 Padang has used the Kahoot application as a tool for the evaluation process in evaluating learning. The use of this Kahoot application still has some obstacles in its use. The use of this Kahoot application helps facilitate and becomes an attraction for students in the learning evaluation process activities.*

**Keywords:** Game, Kahoot Application, Evaluation

**Abstrak :** Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi kahoot sebagai suatu alat permainan berbasis digital dalam proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Padang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat terkhusus dalam bidang pendidikan, maka guru dituntut untuk dapat berinovasi, seperti dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana media pembelajaran dan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web atau aplikasi yang digunakan sebagai alat proses evaluasi berbasis online yang memudahkan guru meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi kahoot

menjadi jalan alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk melihat pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penelitian ini menerapkan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, sumber data pada penelitian ini terdiri dari sembilan informan serta dokumentasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan observasi. Analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk analisis data, peneliti menerapkan metode triangulasi dengan melakukan pengecekan kembali. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa, SMA Negeri 2 Padang sudah menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai alat proses evaluasi dalam evaluasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi kahoot ini masih ada beberapa kendala dalam penggunaannya. Penggunaan aplikasi kahoot ini membantu memudahkan serta menjadi daya tarik bagi siswa dalam kegiatan proses evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci** : Game, Aplikasi Kahoot, Evaluasi

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menerapkan berbasis teknologi dapat merangsang siswa buat lebih semangat dalam belajar serta mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran teknologi ada berbagai macam bentuk khayalan, penjelasan berupa grafik, serta beragam warna yg menambah kesan nyata sehingga muncul minat belajar siswa (Azhar, 2013). Pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan teknologi dapat mengembangkan potensi siswa. Salah satu bentuk fasilitas yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses pembelajaran digunakan untuk meringankan pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada kepada peserta didik sehingga dapat tercapai tujuan yang telah ditetapkan (Adam, S & Syastra, 2015). Kemudian penggunaan media sebagai alat pembelajaran berfungsi untuk penyajian yang lebih jelas mengenai informasi dan pesan dapat berjalan lancar dan membuat proses serta meningkat hasil belajar (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Penggunaan teknologi Pada bidang pendidikan bisa berupa pemanfaatan fasilitas yang bisa membantu pembelajaran menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui sekolah yang telah mempunyai fasilitas seperti komputer, Penampil Kristal cair (LCD), dan infokus. Fasilitas tersebut dapat dipergunakan menjadi media pendukung pembelajaran dikelas. Salah satunya dengan mengaplikasikan pembelajaran permainan berbasis digital. permainan berbasis digital adalah metode pembelajaran berbasis online yang menggunakan aplikasi permainan yang dibuat khusus membantu proses pembelajaran (Maulidina et al., 2018). Pada pembelajaran ini, siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan melakukan

pendekatan bermain. Salah satu aplikasi yang menggunakan pembelajaran berbasis *Game* adalah *kahoot*.

*Kahoot* jua diartikan sebagai media pembelajaran interaktif sebab kahoot menjadi alat evaluasi pembelajaran bisa dipergunakan pada aktivitas pembelajaran seperti mengadakan sola latihan, kuis, pre-test, post-test, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Kahoot mempunyai empat fitur yaitu kuis, diskusi, Jumble serta survei. buat kuis, mampu dibuat jenis pertanyaan serta memilih jawabannya serta waktu yang dipergunakan buat menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. siswa diminta buat menentukan warna atau gambar yang mewakili jawaban yg tepat (Bahar et al., 2020). *Kahoot* berbasis digital game based learning ini ialah salah satu media yang digunakan pada proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat evaluasi.

evaluasi artinya suatu alat atau norma yang digunakan buat mengetahui serta mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah dipengaruhi (Muryadi, 2017). Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan yang akan terjadi mirip keadaan yang dinilai (Seftiani, 2019). Buat mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka diperlukan pemahaman siswa yg baik pula terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan guru dan siswa pada pembelajaran PAI melalui penggunaan aplikasi *Kahoot!* Sebagai *Digital Game-Based Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI, untuk mengetahui kendala atau kesulitan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot!* Sebagai *Digital Game-Based Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI, serta untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi kesulitan penggunaan aplikasi *Kahoot!* Sebagai *Digital Game-Based Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan bisa menjadi sebuah referensi dalam memberikan kontribusi pemikiran Pendidikan Islam terutama mengenai penggunaan media berbasis teknologi dalam bidang pendidikan, dapat memperkaya khazanah keilmuan terutama dalam bidang pedagogik, strategi, model, dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bagi guru penelitian ini dapat menjadi acuan dan contoh yang mungkin dapat memberikan pencerahan dalam memberikan pengajaran dan bimbingan kepada siswa saat menyampaikan latihan soal yang

menarik minat siswa dengan menerapkan aplikasi kahoot dan membantu siswa memanfaatkan teknologi yang ada kedalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian ialah langkah-langkah yang digunakan seorang peneliti yang dimulai dengan merumuskan masalah, menentukan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, menentukan sumber data, membuat instrumen penelitian, mengumpulkan data, menganalisis serta melaporkan hasil penelitian menjadi sebuah temuan ilmiah (Nugrahani, 2014). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian Studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah (Sugiyono, 2017). Studi kasus adalah suatu penelitian yang dilakukan secara nyata secara mendalam yang sedang (Rahardjo, 2017).

Teknik pemilihan informan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* ialah sebuah teknik pengambilan sampel sebagai sumber data dengan pertimbangan aspek tertentu (Sugiyono, 2017). Pertimbangan ini dilakukan dapat beragam sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan. Adapun narasumber yang peneliti tujukan yaitu Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan satu orang guru pengampu mata pelajaran PAI yaitu ibuk Eka Safitri S.Pd.I, serta enam orang siswa kelas XI MIPA 2 yang tergabung dalam proses belajar mengajar menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Padang.

Dalam proses mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui beberapa cara, yaitu: (1) Observasi. Menurut Bungin (2007) metode observasi berguna untuk mengumpulkan data penelitian melalui panca indera. Observasi hakikatnya merupakan kegiatan yang melibatkan panca indera, diantaranya pendengaran, penciuman, penglihatan, , guna mendapatkan data informasi yang dibutuhkan buat menjawab perkara penelitian yang dilakukan. Yang dihasilkan dari observasi ialah berbentuk kegiatan, suatu keadaan, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan mengetahui perasaan emosi seseorang. Sehingga peneliti memperoleh gambaran nyata tentang suatu peristiwa atau kejadian yang sedang diteliti sehingga peneliti memperoleh pemecahan dari permasalahan yang diteliti (Rahardjo, 2011). (2) Wawancara. Teknik wawancara dilakukan dengan cara bertanya jawab dan bertemu langsung antara yang mewawancara dengan responden memakai alat yang

dijadikan panduan yang dinamakan *interview guide* (pedoman wawancara) (Sugiyono, 2017). Pedoman saat wawancara yang dipergunakan sesuai dengan kebutuhan informan saat dilapangan. (Sugiyono, 2017). Teknik wawancara yg digunakan oleh peneliti artinya wawancara yg tidak terstruktur (*Unstructured Interview*), dimana peneliti tidak menggunakan panduan wawancara yg sudah disusun dengan lengkap dan teratur untuk pengumpulan datanya. (3) Dokumentasi. Dokumentasi bertujuan buat mengungkapkan insiden, objek serta tindakan yg bisa menambah pemahaman peneliti terhadap tanda-tanda-gejala duduk perkara yg diteliti (Rahardjo, 2011).

Teknik Penganalisan data yaitu reduksi data, penyajian data serta kesimpulan. Buat keabsahan data yang bisa didapatkan dengan uji kredibilitas menggunakan strategi triangulasi. peneliti mengambil validitas dengan teknik pengecekan data, dimana peneliti akan mengecek ulang data yang diperoleh dari data yang didapatkan sebelumnya, jika peneliti menggunakan wawancara maka peneliti dapat mengecek kembali dengan dokumentasi dan observasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan software Kahoot yang dilakukan guru PAI pada SMA Negeri 2 Padang menjadi alat penilaian berupa soal-soal kuis dalam penilaian proses di materi berpikir kritis dan semangat IPTEK, berhasil menarik minat siswa pada kegiatan penilaian dengan menyenangkan. Peneliti akan menggambarkan yang akan terjadi penelitian berdasarkan wawancara, dan observasi yg sudah dilaksanakan di Sekolah Menengan Atas Negeri 2 Padang

### **Hasil**

#### **1. Penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang**

Perkembangan zaman yang terus mengalami perubahan, hal tersebut juga berdampak pada sektor pendidikan. Hal tersebut membuat instansi pengembangan *software* menciptakan hal-hal baru guna menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet seperti website atau aplikasi yang dirancang kemudian dikembangkan untuk fasilitas evaluasi pembelajaran.

Oleh sebab itu, guru PAI di SMA Negeri 2 Padang memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan memanfaatkan media yang telah dibuat dan dikembangkan sebagai sarana dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan guru PAI SMA Negeri 2 Padang telah menggunakan salah satu dari sekian banyak perangkat pembelajaran yaitunya Kahoot.

Dari penuturan guru pengampuh pembelajaran pendidikan agama Islam, penggunaan aplikasi kahoot ini mempermudah guru untuk menilai kemampuan siswa secara jujur. Kemudian guru juga menambahkan dengan menggunakan kahoot ini sebagai alat evaluasi bagi guru, membuat siswa menyambut aplikasi kahoot ini dengan antusias untuk mengikutinya. Lebih lanjut penerapan aplikasi kahoot sebagai alat proses evaluasi dapat membuat motivasi siswa, karena siswa merasa termotivasi ketika aplikasi kahoot dipergunakan sebagai alat evaluasi.

Penerapan aplikasi kahoot ini dapat sebagai pretest, posttest, dan ice breaking untuk siswa, paling tidak menguji kemampuan siswa dalam setiap uji kemampuan kompetensi dasar atau Capaian Pembelajaran. Lebih lanjut dengan menggunakan kahoot dapat membantu siswa tidak melakukan perbuatan yang tidak baik seperti mencontek sehingga siswa dapat mengandalkan pemikiran mereka sendiri.

Dari penuturan siswa SMA Negeri 2 Padang, bahwa penggunaan aplikasi kahoot ini tidak sulit untuk digunakan serta bagus untuk mengulang-ulang pembelajaran. Dengan adanya Aplikasi kahoot ini belajar menjadi enak dan santai. Penggunaan aplikasi kahoot ini sebagai alat evaluasi lebih seru, asik dan mudah untuk mengerti serta menguji pemahaman materi yang telah pelajari. Selain itu dalam penggunaan aplikasi kahoot ini memunculkan sikap kompetisi antar sesama. Aplikasi Kahoot termasuk alat evaluasi online yang termuat tes yang hasilnya siswa bisa lihat dari layar infocus dan hasil dari permainan aplikasi kahoot ini dapat tersimpan di library. Seluruh data-data yang tersimpan di aplikasi kahoot dapat di cetak.

## **2. Kendala atau kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang**

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti simpulkan bahwa dari pernyataan beberapa informan, dapat peneliti simpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi kahoot ditemukan faktor penghambat atau kendala dan kesulitan yang dihadapi yaitu kendala (1) sarana prasarana seperti jaringan wifi yang kurang karena kecepatan jaringan tidak sesuai

dengan jumlah pemakai wifi. Ketersediaan infocus dalam setiap kelas sudah ada di seluruh kelas akan tetapi ada beberapa infokus di beberapa kelas tidak dapat dioperasikan sehingga dibutuhkan perbaikan. (2) Keterbatasan waktu serta materi yang padat membuat penggunaan aplikasi kahoot tidak maksimal, karena dalam menggunakan kahoot seluruh komponen seperti infocus, laptop, gawai siswa harus saling terkoneksi ke aplikasi kahoot sehingga sebelum menggunakan kahoot cukup menyita cukup banyak waktu. (3) Manajemen kelas kontrol. Penggunaan aplikasi kahoot rentan dengan kebisingan sehingga dapat mengganggu lingkungan jika tidak diatur dengan sebaik mungkin sebelum penggunaan aplikasi kahoot, guru SMA Negeri 2 Padang sudah memikirkan hal tersebut dengan membuat peraturan dalam penggunaan aplikasi kahoot ketika hendak dioperasikan. (4) belum terbiasa dengan digitalisasi. Banyak guru dan siswa yang belum terlalu terbiasa akan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi sehingga butuh pembiasaan secara baik.

### **3. Upaya guru dalam mengatasi kesulitan penggunaan aplikasi kahoot pada evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang**

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti simpulkan bahwa dari pernyataan beberapa informan, dapat peneliti simpulkan dalam mengatasi kesulitan penggunaan aplikasi kahoot adalah dengan cara memperbaiki jaringan wifi sekolah supaya dapat menjangkau lebih luas serta memperbaiki infocus yang rusak. Selain itu juga hal yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mendatangkan narasumber tentang platform merdeka belajar serta mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis digitalisasi.

### **Pembahasan**

Dari hasil penelitian yg sudah dilakukan sang peneliti melalui wawancara dokumentasi dan observasi tentang penggunaan software kahoot menjadi alat evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 2 Padang. Pembelajaran pendidikan kepercayaan Islam telah memakai aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi terlihat dari pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pertama, mengenai penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. (Arifin & Hala, 2015) mengatakan bahwa Penggunaan aplikasi kahoot efektif diterapkan karena merangsang siswa. Penggunaan kahoot sebagai sarana belajar dan mengajar bisa menimbulkan semangat serta motivasi siswa belajar pendidikan agama islam,



mempermudah memahami materi yang diajarkan, serta mempermudah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Sejalan dengan hal tersebut kahoot mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif serta inovatif (Hartanti, 2019). Penggunaan aplikasi kahoot berbasis game dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif memahami, mengaplikasi, menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran (Bramastia & Purnama, 2021).

Kedua, terkait kendala atau kesulitan dalam penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran. (1) Pengelolaan sarana dan prasarana penting diperhatikan pada dunia pendidikan agar dapat dijaga dan terpelihara dengan baik. Sekolah bertanggung jawab dalam mengelola fasilitas sekolah. menggunakan pengelolaan fasilitas yg ada pada sekolah kepala sekolah bisa merencanakan dan mendata apa saja sarana serta prasarana yg harus dipergunakan pada sekolah tersebut. Bila semua langkah-langkah pengelolaan sudah berjalan dengan baik seperti yang diperlukan maka akan berdampak positif terhadap peserta didik pada proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif serta efisien (Megasari, 2014). (2) Penggunaan aplikasi kahoot, siswa cenderung panik karena setiap pertanyaan dan jawaban memiliki durasi tertentu. Siswa ditantang untuk merespon pertanyaan yang dibuat oleh guru secepat mungkin, siswa ditantang untuk berkompetisi dengan menjawab setiap pertanyaan dengan secepat mungkin untuk mendapatkan poin tertinggi di papan peringkat. Hal tersebut berdampak pada siswa yang lambat sehingga siswa yang lambat dan belum bisa bersaing dengan batas waktu yang ditentukan sehingga menjadi dirugikan (Wardana et al., 2022). Dalam pembelajaran menggunakan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran terkhusus PAI, siswa harus bisa menyesuaikan dengan aplikasi yang telah dibuat oleh guru. Guru dan siswa harus saling berkontribusi dalam menggunakan aplikasi kahoot. Salah satu saja yang tidak memahami cara kerja aplikasi kahoot ini, maka tidak dapat dikatakan berhasil menggunakan aplikasi kahoot.(3) Saat ini guru-guru terkhusus PAI sudah bisa mengakses informasi melalui digitalisasi, tapi yang terkendala adalah tidak semua guru bisa menggunakan atau menerapkan digitalisasi sebagai sarana media pembelajaran (Sihotang, 2020) (Widianto, 2021). Kemudian beberapa siswa juga belum terbiasa dengan menggunakan aplikasi kahoot. Walaupun kehidupan siswa selalu berhubungan dengan digitalisasi tapi mereka masih belum terbiasa menggunakan teknologi berbasis digitalisasi dalam ranah pendidikan (Wardana et al., 2022).

Ketiga, mengenai usaha guru Pendidikan agama Islam dalam mengatasi kesulitan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. (1) mengikuti pelatihan



media pembelajaran berbasis digitalisasi. Pemanfaatan media digitalisasi untuk pembelajaran adalah salah satu komponen inti yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam aspek pedagogik (Ulhusna et al., 2021). Hal tersebut juga senada dengan (bapak Drs. H. Syamsul Bahri, M.PD.I) guru harus terlebih dahulu mengubah mindsetnya, ke pembelajaran digitalisasi agar pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran guru tidak ketinggalan zaman. (Ibu Fitri Sari Ramadhani M.Pd) guru harus siap mengikuti dinamika zaman diarah pendidikan. Salah satu peningkatan dan pembaharuan yang dilakukan adalah pada bidang media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru maupun siswa wajib melakukan pelatihan dalam menggunakan digitalisasi agar proses pembelajaran semakin baik lagi untuk kedepannya. Pelatihan yang dilakukan diharapkan mengubah pola pikir guru dan siswa dalam hal belajar. Bagi guru dengan menguasai digitalisasi akan menambah wawasan nya dan menambah metode, media, evaluasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Rosiyanti, H. 2022). Sedangkan bagi siswa akan meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka, karena tidak bisa lepas dari digitalisasi dalam kehidupan mereka. (2) manajemen kelas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Salah satu bentuk strategi guru adalah menciptakan manajemen kelas yang baik sehingga menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga penggunaan aplikasi kahoot dapat berjalan efektif, efisien serta menyenangkan dapat terwujud. Dalam menciptakan suasana kelas yang baik, tidak hanya guru saja yang terlibat, tapi siswa juga harus terlibat, karena keduanya saling beriringan (Wahid et al., 2018). Sebelum menggunakan kahoot ini, guru harus menyampaikan kepada siswanya akan menggunakan kahoot sebagai pembelajaran. Kemudian menyepakati kontrak permainan serta aturan main.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta hasil pembahasan yang ditemukan peneliti setelah berada di lapangan adalah Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai *Digital Game Based Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang ditarik kesimpulan bahwa SMA Negeri 2 Padang sudah memaksimalkan serta menggunakan teknologi pembelajaran terkhusus Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran PAI dilaksanakan setelah pembelajaran disampaikan oleh guru. Hal tersebut berguna untuk melihat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah disampaikan serta mengevaluasi siswa tentang materi yang telah disampaikan. Dari hasil tersebut guru

dapat memetakan mana soal serta materi yang dianggap sulit bagi siswa dan perlu dikuatkan kembali. Kemudian, hasil dari permainan *kaboot* tadi guru dapat memanfaatkan sebagai nilai *saving point* bagi siswa yang nantinya dapat berguna ketika diakhir semester nantinya sebagai tambahan nilai rapor siswa.

Kendala atau kesulitan yang dihadapi ketika penggunaan aplikasi *kaboot* sebagai evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang di kelas, secara umum dilihat dari sarana atau fasilitas yang diberikan sekolah. Jika sarana baik, maka guru mudah dalam menerapkan penggunaan *kaboot* dalam pembelajarannya secara maksimal. Begitupun dengan sebaliknya, jika sarana atau salah satunya terkendala dalam menggunakan *kaboot* dalam pembelajaran, maka hal tersebut tentu menyulitkan guru dan penggunaan *kaboot* tidak terlalu maksimal, serta menghabiskan cukup waktu dalam pembelajaran untuk memenuhi syarat dalam penggunaan aplikasi *kaboot* sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI. Guru disini berperan sangat penting dalam pengoperasian *kaboot* sebagai alat evaluasi pembelajaran, karena guru yang menjalankan, membuat, serta mengatur suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman serta aman selama menjalankan penggunaan aplikasi *kaboot* sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI berlangsung.

Upaya guru dalam mengatasi penggunaan pembelajaran berbasis teknologi, terkhusus *kaboot*, seorang guru harus paham, cara menjalankan, cara menggunakan dan cara mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru merupakan komponen penting yang saling berkesinambungan. Oleh karena itu guru harus paham dengan media teknologi terkhusus *kaboot*. Kemudian guru juga harus bisa memanajemen kelas atau mengontrol kelasnya agar pembelajaran berjalan kondusif, aman, dan tentram.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S dan Syastra, M. . (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CIBS Journal*, 2(3).
- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2015). *Pemanfaatan Kaboot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa*. 526–529.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bramastia, & Purnama, E. K. (2021). *Jurnal EPISTEMA*. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.

- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Megasari, R. (2014). *PENINGKATAN PENGELOLAAN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN UNTUK MENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SMPN 5 BUKITTINGGI*. 2, 636–648.
- Muryadi, A. D. (2017). *MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI*. 3(1), 111.
- Nugrahani, F. (2014). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa* *Pendidikan Bahasa*, 1(1), 305. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT><http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758>[www.iosrjournals.org](http://www.iosrjournals.org)
- Rahardjo, M. (2011). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Materi Kuliah Metodologi Penelitian PPs*. UIN Maliki Malang, 1–4.
- Rahardjo, M. (2017). Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif : Konsep dan Prosedurnya. *Advanced Drug Delivery Reviews*, 135(January 2006), 989–1011. <https://doi.org/10.1016/j.addr.2018.07.012><http://www.capsulae.com/media/Microencapsulation-Capsulae.pdf><https://doi.org/10.1016/j.jaerosci.2019.05.001>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Rosiyanti, H., Muthmainnah, R. N., Ismah, I., Sari, E. N., Lukman, H. S., & Imswatama, A. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi kahoot dalam membuat kuis online pada guru smp di sukabumi cikole. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 15–20, 15–20.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1), 284–291.
- Sihotang, H. (2020). Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19. *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46305/im.v1i2.16>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (p. 334).
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., Rismaini, L., & YPTK Padang, U. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797–345. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas156><http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas>

- Wahid, A. H., Muali, C., & Mutmainnah, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Menciptakan Suasana Belajar Yang Kondusif; Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 179. <https://doi.org/10.31958/jaf.v5i2.1106>
- Wardana, M. N. M., Rahmawati, P. R., & ... (2022). Penggunaan Kahoot! sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, Efektifkah? ... *National Seminar on ...*, 2(3), 42–49. <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/2485%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/download/2485/1681>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.