

Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pemalang

Srifariyati¹, Ayu Laras Sati², Asrul Faruq³, Muhamad Rifa'i Subhi⁴

¹STIT Pemalang, e-mail: srifariyati@stipemalang.ac.id

²SMK Negeri 1 Pemalang, e-mail: ayularassati@gmail.com

³STIT Pemalang, e-mail: asrulfaruq@stipemalang.ac.id

⁴UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, e-mail: muhamadrifaisubhi@uingusdur.ac.id

Histori Naskah

Diserahkan:
11-03-2023

Direvisi:
17-06-2023

Diterima:
22-06-2023

ABSTRACT

This research is motivated by facts in the field that there are still many teachers who have not increased their creativity in creating and using learning media. Even though there are many technologies that can be used in teaching and learning activities. Teachers should choose technology-based learning media as well as being two-way so that there is interaction between teachers and students and is collaborative. One of the technology-based learning media that is two-way is the Kahoot application. This study aims to examine the use of the Kahoot application in the subjects of Religious Education and Character Education (PABP) at SMK N 1 Pemalang. This study uses a qualitative approach, which aims to reveal information about the use of the kahoot application applied by PABP teachers in learning. The results showed that the use of the Kahoot application was one of the innovations made by PABP subject teachers at SMK Negeri 1 Pemalang so that learning was interactive and interesting. With this kahoot, students and teachers are greatly helped because the teaching and learning process becomes more interesting, interactive, and fun so that the subject matter is easier to remember and understand.

Keywords : Kahoot Application, Religious Education and Character.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta di lapangan bahwa masih banyak guru yang belum meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran. Padahal ada banyak teknologi yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus memilih media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus bersifat dua arah agar ada interaksi antara guru dan siswa serta bersifat kolaboratif. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat two-way adalah aplikasi Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Pendidikan Karakter (PABP) di SMK N 1 Pemalang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mengungkap informasi tentang penggunaan aplikasi kahoot yang diterapkan oleh guru PABP dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot merupakan salah satu inovasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PABP di SMK Negeri 1 Pemalang sehingga pembelajaran berlangsung interaktif dan menarik. Dengan adanya kahoot ini, siswa dan guru sangat terbantu karena proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami.

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot, Pendidikan Agama dan Karakter.

Corresponding Author : Srifariyati, STIT Pemalang, Jl. Letjand Di Panjaitan No.KM 3, Paduraksa, Kec. Pemalang, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah 52319 e-mail: srifariyati@stipemalang.ac.id

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 tengah melanda kehidupan, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat. Penguasaan teknologi informasi sudah menjadi “gaya hidup”, hampir semua orang dari kalangan muda sampai kalangan tua sudah memiliki *gadget*, *laptop* atau *tablet*. Beralihnya tatanan dunia dari ranah konvensional ke ranah digital juga merambah ke dunia pendidikan. Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan.

Pendidikan abad 21, mengacu pada tiga konsep pendidikan (yang telah diadaptasi oleh Kemendikbud RI) untuk mengembangkan kurikulum baru, pada semua tingkatan pendidikan dari SD sampai SLTA. Tiga konsep itu adalah, *21st century skills*, *Scientific Approach* dan *Authentic Assesment*, diadaptasi untuk mengembangkan pendidikan Indonesia menuju Generasi Emas tahun 2045 (Tim Penyusun, 2018). Teknologi informasi dan komunikasi menjadi kebutuhan yang mendasar dalam menentukan kualitas dan efektifitas proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya (Munir, 2017). Dasar-dasar filosofis untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi bisa dikaji dan digali di dalam Al-Quran. Salah satu firman Allah tentang ilmu pengetahuan dan teknologi adalah Surat Ar-Rahman Ayat 33, yaitu :

“يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتِطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

“Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintas) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan.” (QS. Ar-Rahman:33) (Departemen Agama RI, 2008).

Ayat tersebut merupakan anjuran bagi siapapun yang bekerja di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk berusaha mengembangkan kemampuan sejauh-jauhnya bahkan sampai menembus (melintas) penjuru langit dan bumi. Namun Al-Qur’an memberikan peringatan agar manusia bersifat realistis, sebab betapapun baiknya rencana, namun apabila kelengkapannya tidak dipersiapkan maka akan sia-sia. Kelengkapan yang dimaksud dalam ayat itu dikenal dengan istilah *sulthan*, yang diartikan dengan kekuatan yakni ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, manusia dianjurkan untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Al-Qur’an menuntut agar pendidikan dilaksanakan dengan penuh kebijaksanaan, menjunjung tinggi harkat kemanusiaan serta memperhatikan kemungkinan perbedaan peserta didik dengan penuh lemah lembut dan kasih sayang. Diketahui bahwa dalam sistem pendidikan yang terbukti berhasil, terdapat citra diri yang lebih penting dari pada materi pelajaran (Sumarso, 2019). Dengan demikian, konsep pendidikan masa depan harus diarahkan pada bagaimana membangkitkan gairah siswa untuk belajar secara menyenangkan. Salah satu hadits Nabi yang mengandung metode pembelajaran adalah:

بَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا وَيَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا

“Mudahkanlah dan jangan kamu mempersulit. Gembirakanlah dan janganlah kamu membuat mereka lari.” (H. R. Bukhari, Kitabal-ilm. No. 67).

Hadits tersebut mengisyaratkan kepada pendidik agar mengelola pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Jangan sampai metode pembelajaran yang digunakan

mempersulit aktivitas belajar peserta didik. Namun sebaliknya, metode tersebut hendaklah dapat mempermudah, merangsang dan memotivasi aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan bekal awal siswa baru, peningkatan kompetensi guru, peningkatan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar (Taniredja et al., 2017).

Guru abad 21 juga harus bergeser persepsinya tentang belajar dan mengajar. Penting untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru guna memenuhi layanan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, guru harus keluar dari zona nyaman dengan menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru dituntut harus menguasai teknologi yang merupakan kompetensi yang harus dimiliki guna mendukung proses pembelajaran. Sedangkan siswa dituntut menguasai teknologi guna mendukung proses berfikir. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang tepat, pembelajaran akan lebih kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik semakin semangat dalam belajar. Untuk itu pembelajaran harus merujuk pada empat karakter belajar abad 21 yang dikenal dengan 4C yaitu *critical thinking* dan *problem solving*, *creative* dan *innovation*, *collaboration*, dan *communication* (Tim Penyusun, 2018).

Paradigma selama ini, pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat dengan guru (*teacher center*) sebagai sumber belajar, bukan berpusat pada siswa (*student center*) sehingga guru mendominasi proses pembelajaran di dalam kelas sedangkan siswa hanya pasif. Peran guru sebagai fasilitator belum terlihat dalam proses pembelajaran (Afandi et al., 2013). Dalam pandangan modern bahwa mengajar tidak hanya diartikan sebagai proses menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan mengajar adalah proses mengelola lingkungan pembelajaran agar berinteraksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sukirman, 2011). Tujuan pembelajaran merupakan kriteria terpenting di dalam menentukan metode pembelajaran, karena metode merupakan cara menyajikan isi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam tujuan pembelajaran terdapat kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik di akhir pembelajaran (Mukrimah, 2014).

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan perlahan diikuti oleh inovasi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada awalnya adalah dengan ceramah dari guru dengan bantuan peralatan papan tulis, kapur, gambar, atau model. Kemudian teknologi berkembang menjadikan guru bisa memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik yang sederhana seperti *Over Head Projector* (OHP), *slide*, atau film. Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan OHP atau *slide* ini cukup membantu pendidik dan peserta didik. Pendidik terbantu dalam hal waktu, karena tidak perlu menulis di papan tulis atau *white board* (Munir, 2012). Kondisi seperti ini dapat disebut sebagai proses pembelajaran berbasis teknologi.

Namun, fakta di lapangan masih banyak guru yang belum meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Padahal ada banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik akan merasa bosan jika guru terus menggunakan media pembelajaran yang sama untuk beberapa pertemuan atau bahkan satu semester. Di sisi lain tidak sedikit pendidik yang belum menguasai dan memahami teknologi. Bahkan guru yang telah menerima tunjangan sertifikasi atau guru bersertifikat profesional pun masih ada yang belum bisa menguasai teknologi pembelajaran modern.

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi banyaknya guru yang belum bisa menguasai media pembelajaran berbasis teknologi. Diantaranya adalah faktor usia, beberapa guru menilai usianya sudah masuk masa pensiun, sedangkan faktor lain adalah pelaksanaan kurikulum 2013 yang terkesan instan atau tanpa melalui penelitian, pertimbangan yang matang

sehingga layak untuk diterapkan. Namun demikian, sebagian yang lainnya justru menganggap bahwa kurikulum 2013 merupakan salah satu solusi yang sangat ampuh untuk menjawab setiap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini dan di masa-masa yang akan datang (Sudirman & Maru, 2016). Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, melainkan siswa adalah subyek yang memiliki kemampuan aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Guru sebagai orang yang berkewajiban merencanakan pembelajaran (*instruction planning*) selalu mengacu pada komponen-komponen kurikulum yang berlaku (Hayati, 2017).

Tidak dipungkiri pada era teknologi seperti sekarang sebagian besar peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone*. Apalagi dari hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Pemalang, selain seluruh peserta didiknya memiliki perangkat *smartphone*. Selain itu, di SMK Negeri 1 Pemalang juga terdapat berbagai fasilitas yang menunjang proses pembelajaran seperti *Wifi*, *LCD* dan *Proyektor* yang terdapat di setiap kelas. Melihat kondisi saat ini, seharusnya guru dapat memanfaatkannya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Tentunya hal tersebut sangat memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, Sebagian besar guru di SMK Negeri 1 Pemalang lebih suka menggunakan media *power point* yang terlihat lebih sederhana, sehingga tidak perlu lebih banyak waktu untuk membuatnya.

Dengan adanya fasilitas yang tersedia, guru di SMK Negeri 1 Pemalang belum sepenuhnya mewujudkan pembelajaran yang berbasis teknologi. Hendaknya, guru memilih media pembelajaran yang berbasis teknologi sekaligus bersifat dua arah sehingga ada interaksi antara guru dengan siswa, karena di era teknologi banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan namun tidak didesain untuk bersifat kolaboratif. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat dua arah adalah aplikasi *kahoot*. Aplikasi *kahoot* dapat diakses guru dengan menggunakan laptop maupun *PC* yang terhubung ke jaringan internet dan *LCD*. Sedangkan untuk siswa diakses menggunakan *smartphone*. Aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan. *Kahoot* dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur yang ada didalamnya. *Kahoot* dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis *online*, survei, dan diskusi.

Beberapa hasil penelitian yang relevan antara lain penelitian yang menitik beratkan manfaat *kahoot* sebagai aplikasi yang mampu menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaborasi anak dalam kehidupan bersosial dengan lingkungannya (Rofiyarti & Sari, 2017). Penelitian menghasilkan instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Kahoot* yang layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi peserta didik. Selanjutnya, penelitian yang memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi dan belum menyentuh ke ranah kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian lain menunjukkan terdapat perbedaan antara efektifitas penerapan *kahoot* dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan (Khabidin, 2019). Penelitian tersebut lebih difokuskan untuk mengkondisikan kelas selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat juga penelitian yang fokus membahas pada proses pembelajaran model kooperatif STAD.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, diperlukan penelitian lebih lanjut yang membahas tentang Penerapan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Mata Pelajaran PABP di Kelas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada Penerapan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Mata Pelajaran PABP di Kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang Tahun Pelajaran 2020/2021 yang meliputi: latar belakang diterapkannya aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang, Proses penerapan aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP di

Kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP di Kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan karakteristik datanya berupa informasi yang tidak terkuantifikasi (Sugiyono, 2015), yang bertujuan untuk menguak informasi tentang penggunaan aplikasi *kahoot* yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Pemalang Kelas XI. Penentuan lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Pemalang didasarkan karena guru pada sekolah tersebut sudah menerapkan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran PABP. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan November 2020 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021. Sumber data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung dengan subyek yang diteliti, yakni Guru PABP dan Peserta didik kelas XI AKL 1. Sedangkan sumber data sekunder pada penelitian ini adalah dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran. Oleh karena itu, teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi (Moleong, 2012).

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap makna dari data penelitian dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan klasifikasi tertentu. Prosedur analisis data yang digunakan terdiri atas tiga prosedur yaitu *pertama*, reduksi data (*data reduction*) yang bertujuan untuk menyederhanakan data yang diperoleh selama penggalian data di lapangan, serta untuk memastikan data yang diolah itu merupakan data yang tercakup dalam *scope* penelitian. *Kedua*, penyajian data/*display* yang bertujuan untuk mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengkodean pada setiap subpokok permasalahan (Siyoto & Sodik, 2015). *Ketiga*, verifikasi data (*conclusions drawing/verifying*) yang dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Selanjutnya ditempuh tahap keabsahan data untuk membuktikan penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh, meliputi uji *credibility, transferability, dependability, dan confirmability*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Seputar Aplikasi Kahoot

Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi permainan yang mendukung visual demonstrasi perserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang dihadirkan secara visual, yakni dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis, waktu, film, dan berbagai demonstrasi lainnya. Berdasarkan hal tersebut, aplikasi *kahoot* dapat diterapkan untuk pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di kelas. Hal ini dikarenakan, PABP bagi sebagian peserta didik dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Karena kegiatan belajar mengajarnya masih bersifat konvensional. Padahal materi ajar yang disampaikan merupakan hal yang penting bagi para peserta didik sebagai bekal pada kehidupan sehari-hari (Subhi, 2016). Sebagian pendidik masih nyaman dengan proses pembelajaran yang konvensional sehingga perubahan paradigma pada proses pembelajaran yang konvensional menuju digital perlu dilakukan. Selain peserta didik merasa bosan dengan materi yang disampaikan, lemahnya interaksi yang terjadi dalam pembelajaran juga menjadi permasalahan. Hal tersebut ditunjukkan dengan terjadinya komunikasi satu arah. Melihat masalah yang muncul tersebut perlu dilakukan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran PABP.

Pemanfaatan kahoot diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dan siswa untuk membangun suasana belajar menjadi lebih menarik untuk diikuti. Pembelajaran yang awalnya cenderung kaku dan monoton dapat beralih pada suasana kelas yang riang mengikuti pola aplikasi kahoot tersebut. Pemanfaatan media aplikasi kahoot sejalan dengan amanat era digitalisasi di Sekolah. Selain itu, aplikasi kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik (Rofiyarti & Sari, 2017).

B. Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pemalang

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Pemalang adalah kurikulum 2013. Siswa dituntut untuk aktif dalam belajar baik individu maupun berkelompok, sehingga digunakan media pembelajaran berbasis permainan kuis dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Dengan adanya *kahoot* tersebut siswa dan guru sangat terbantu karena menurut yang didapat dari observasi, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah diingat dan dipahami. Penerapan aplikasi *kahoot* merupakan sebuah inovasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di SMK Negeri 1 Pemalang sehingga pembelajaran berlangsung interaktif dan menarik. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara aktif karena tidak terdapat ketegangan saat belajar, hal ini terjadi karena terdapat komunikasi yang baik antara guru dan para siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, sebelum kegiatan pembelajaran dibuat perencanaan terlebih dahulu. Sebagaimana halnya dalam penerapan aplikasi *kahoot* ini ada beberapa yang harus direncanakan terlebih dahulu demi tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa hal yang direncanakan dalam menerapkan aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP antara lain Silabus, RPP, SKM (Standar Kompetensi Nilai), Daftar Hadir, Daftar nilai, materi pembelajaran dan soal-soal terkait. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, siswa diberikan kesempatan untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Maka dari itu, guru harus memfasilitasi pembelajaran sehingga lebih menarik dengan bantuan media.

Penyusunan materi yang disampaikan kepada siswa di SMK Negeri 1 Pemalang telah terlaksana dengan baik dengan adanya fasilitas buku cetak sebagai buku pendamping dari perpustakaan untuk masing-masing siswa. Selain menggunakan buku, juga disusun materi dalam bentuk *power point* dalam penyampaian materi kepada siswa. *Powerpoint* tersebut juga nantinya bisa disalin oleh siswa. Setelah merencanakan materi yang disampaikan, disusun soal-soal dari materi pembelajaran yang ada. Soal-soal yang disiapkan digunakan untuk *pretest*, *post test*, tugas maupun untuk kuis atau ulangan harian. Untuk itu dibuat perencanaan penilaian yang menganut sistem aturan yang berlaku di SMK N 1 Pemalang, meliputi penugasan, ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester. Beberapa hal tersebut merupakan bagian dari perencanaan dalam penerapan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PABP di SMK N 1 Pemalang.

Diketahui bahwa perencanaan merupakan bagian integral dari serangkaian proses pembelajaran, baik pembelajaran luring maupun daring (Dolong, 2016). Perencanaan dalam penerapan aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP telah dilakukan secara baik dengan membuat silabus, RPP, skor ketuntasan minimal (skm), daftar hadir, daftar nilai, materi pembelajaran serta soal-soal latihan. Rancangan tersebut dibuat jauh sebelum tanggal pelaksanaan pembelajaran dimulai. Silabus dan RPP digunakan sebagai panduan pelaksanaan

pembelajaran. Silabus dan RPP yang ada tidak dibedakan antara yang digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring.

Skor Ketuntasan minimal disusun untuk dijadikan patokan dalam memberi nilai kepada siswa. Daftar hadir disusun untuk mempresensi siswa dan daftar nilai dibuat untuk menampung nilai-nilai siswa yang didapat baik dari kuis aplikasi *kahoot* maupun nilai UTS dan UAS. Sedangkan untuk materi ajar tersedia dalam *hard* maupun *soft file*. *Hard fle* berupa buku cetak atau buku pendamping dari perpustakaan sekolah dan *soft file* berupa *e-book* dan *power point* yang telah dibuat oleh guru yang dibagikan kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, seluruh kegiatan yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dengan penerapan aplikasi *kahoot* di SMK N 1 Pemalang sudah baik dan tidak terdapat kendala.

Selanjutnya, berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, diketahui bahwa berdasarkan struktur kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Pemalang, pelaksanaan pembelajaran PABP dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam 1 minggu, yaitu setiap pertemuan 2 jam (2x 45 menit) pada siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang. Jadwal pelaksanaannya sudah ditentukan setiap semester. Diterapkannya aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PABP di SMK N 1 Pemalang merupakan inovasi dari diterapkannya Permendikbud yang menyatakan Hari Sekolah dilaksanakan selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) pekan yang memunculkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa dan di sisi lain juga merupakan tuntutan era digital (Miftah, 2018). Diketahui bahwa alasan menggunakan aplikasi *kahoot* antara lain *pertama*, aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi gratis. *Kedua*, aplikasi *kahoot* dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif, interaktif, menarik serta membantu dalam membuat evaluasi penilaian. Terdapat fasilitas pada aplikasi *kahoot* untuk bermain secara individu maupun kelompok. Selain itu, aplikasi *kahoot* juga dapat diakses dari mana saja. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat mengakses kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien, terlebih dapat diakses dari *handphone* ketika di kelas.

Dengan kata lain, aplikasi *kahoot* dinilai lebih menarik dalam segi tampilan dan juga dapat dengan mudah diakses di mana dan kapan saja, sehingga peserta didik lebih leluasa untuk mengakses materi ajar. Beberapa fitur yang sering digunakan pada pembelajaran tersebut antara lain Kuis *online*, survei, diskusi dan *jumble* campuran, di mana untuk memainkannya tersedia berbagai cara yang bermacam-macam. Namun, fitur yang sering digunakan pada pembelajaran tersebut adalah kuis dan *true or false*. Penerapan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran PABP kelas XI tersebut digunakan sebagai kuis baik untuk ulangan harian maupun penugasan. Selain itu, aplikasi *kahoot* juga dimanfaatkan untuk perkenalan dengan para peserta didik sebagai sarana untuk memperkenalkan diri serta penyampaian tata tertib selama mengikuti pembelajaran.

Berkaitan dengan penugasan dan ulangan harian, berasal dari soal-soal yang sudah dibuat lalu diunggah ke dalam aplikasi *kahoot*. Dalam rangka menarik perhatian peserta didik, beberapa soal divariasikan dengan disisipkannya gambar ataupun video sehingga peserta didik tidak bosan dengan bentuk soal yang monoton. Dalam praktiknya, peserta didik diberikan pin oleh pendidik untuk dapat bergabung ke dalam aplikasi *kahoot* yang telah dipersiapkan. Kuis dimulai setelah seluruh peserta didik bergabung pada aplikasi. Disela proses penyelesaian kuis, tepatnya sebelum berganti ke soal berikutnya, juga disisipkan pembahasan bahkan diberi kesempatan juga untuk berdiskusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih mengena ke peserta didik. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, secara otomatis muncul ranking nilai yang dapat memacu peserta didik agar lebih semangat untuk mendapat skor tinggi pada kuis berikutnya. Selain itu, diakhir kuis juga terdapat analisis soal yang dapat diunduh untuk ditindak lanjuti.

Diketahui bahwa aplikasi *kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan atau *web quiz* yang bisa diakses secara gratis baik oleh pendidik maupun peserta didik. Hal yang membuat aplikasi *kahoot* berbeda dengan aplikasi lainnya adalah dalam pembuatan kuis yang dapat disertai dengan objek lainnya seperti gambar, video, gif, maupun audio. Pengerjaannya pun dapat diakses dari mana saja (Sakdah et al., 2022). Setelah digunakannya aplikasi *kahoot* pada materi pelajaran PABP di SMK N 1 Pemalang, pembelajaran terlaksana jauh lebih praktis, efektif, kondusif, interaktif dan komunikatif. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih semangat dalam mempelajari materi pembelajaran karena merupakan sebagai bekal dalam mengerjakan kuis di aplikasi *kahoot*.

Diperoleh dari hasil wawancara bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media belajar yang inovatif berbasis *game* mampu membangkitkan antusiasme siswa sekaligus daya untuk berprestasi meningkat. Hal tersebut terbukti dari keseriusan siswa mengikuti tanya jawab dan diskusi saat proses pembelajaran berlangsung. Selain bisa digunakan untuk media penyampaian materi belajar, aplikasi *kahoot* juga bisa digunakan untuk alat evaluasi belajar yang langsung terukur secara *on-line* dan transparan bagi siswa sesuai dengan KD yang diharapkan melalui permainan dan kompetisi. Aplikasi *kahoot* mendorong siswa untuk semakin instensif dalam menguatkan kompetensi diri sebagai modal untuk kompetisi pada saat evaluasi pembelajaran yang berbasis *game*. Selain itu, manfaat yang paling dirasakan oleh pendidik adalah menjadikan lebih mudah dalam menganalisis nilai. Hal ini dikarenakan, aplikasi *kahoot* dapat dengan otomatis melakukan analisis nilai dari soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

Respon dari peserta didik dengan diterapkannya aplikasi *kahoot* menjadikan mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlebih aplikasi *kahoot* dapat diakses secara gratis ditambah dengan adanya fasilitas *wifi* di SMK N 1 Pemalang. Kondisi ini menjadikan hilangnya rasa bosan pada peserta didik serta tidak takut lagi dengan suasana ulangan harian. Sebelumnya, diketahui bahwa ketika hendak dilaksanakan ulangan harian, muncul rasa gugup dan tegang sehingga menjadi tidak fokus pada sebagian besar peserta didik. Sedangkan ketika ulangan harian menggunakan aplikasi *kahoot* membuat rasa tegang hilang karena suasana dan tampilannya menarik. Melalui penggunaan aplikasi *kahoot*, peserta didik diajarkan mengerti bahwa teknologi tidak hanya untuk bermain saja namun juga bisa digunakan sebagai media belajar.

Hal ini senada dengan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap peserta didik yang mengungkapkan bahwa adanya aplikasi *kahoot* dapat membantu mereka lebih semangat dalam belajar dan berdiskusi. Terutama dengan diterapkannya kurikulum 2013 yang lebih mengutamakan pembelajaran lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Sebagaimana diketahui bahwa aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi pengajaran berbasis internet untuk kuis-kuis. Jenis pertanyaan yang dibuat pun dapat dikreasikan dengan fitur yang telah disediakan. Hal ini lah yang menjadi daya tarik tersendiri (Bunyamin et al., 2020). Oleh karena itu, tidak salah apabila aplikasi *kahoot* begitu diminati bagi pendidik dan peserta didik baik diterapkan dalam pembelajaran luring maupun daring.

Penggunaan aplikasi *kahoot* baik secara langsung di kelas maupun daring tidak terdapat perbedaan yang signifikan karena untuk pelaksanaannya dapat dikolaborasikan dengan aplikasi lain seperti *zoom*, *office 3665* dan lainnya. Namun, penggunaan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran daring lebih untuk penugasan atau fitur *home work*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, penerapan aplikasi *kahoot* selama pembelajaran daring, guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas melalui grup *whatsapp* kelas. Partisipasi peserta didik lebih pada diskusi yang membahas tentang kesulitan dalam menyelesaikan kuis.

Keistimewaan dari aplikasi *kahoot* adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan baik secara mandiri maupun secara berkelompok. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pelaksanaan penggunaan aplikasi *kahoot* sudah baik. Penggunaan aplikasi *kahoot* dapat dijadikan sebagai amunisi dalam menghadapi era revolusi 4.0. karena fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *kahoot* sangat menarik. Pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media belajar inovatif berbasis *game* mampu membangkitkan antusiasme siswa sekaligus daya untuk berprestasi meningkat dikarenakan aplikasi *kahoot* dapat dijadikan sebagai alat evaluasi yang langsung terukur secara *online* dan transparan bagi siswa.

Tidak hanya dalam pembelajaran luring, dalam pembelajaran daring pun aplikasi *kahoot* masih memungkinkan untuk diterapkan oleh guru dan siswa. Hal ini karena kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi *kahoot* ditambah lagi dengan adanya kuota belajar yang merupakan bantuan dari pemerintah dapat digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot*. Sehingga sekalipun siswa tidak menggunakan fasilitas di sekolah, para siswa tetap bisa mengaksesnya dari rumah. Selama pembelajaran daring, guru dapat memanfaatkan aplikasi *kahoot* untuk kuis ulangan dan penugasan. Bentuk soal dapat disertai dengan video maupun gambar sehingga siswa tidak bosan selama mengerjakan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran PABP adalah dengan diskusi. Dengan kata lain, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran PABP kelas XI AKL 1 SMK N 1 Pemalang terlaksana dengan baik.

Bentuk evaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dilakukan secara digital. Hal ini didukung oleh pernyataan para peserta didik yang meyetujui bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* dapat dijadikan sebagai media evaluasi yang lebih transparan dan akuntabel. Dengan kata lain, evaluasi dari penggunaan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran PABP berbentuk kuis atau *assessment*. Apabila terdapat peserta didik yang memperoleh hasil evaluasi dibawah standar, maka dapat diberikan ujian remedial. Diketahui bahwa evaluasi merupakan bagian integral dalam pendidikan sebagai sarana untuk mengetahui tolak ukur keberhasilan dari sebuah pembelajaran. Terdapat dua model evaluasi hasil pembelajaran dengan penerapan aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang. *Pertama*, secara sumatif yaitu dari nilai ulangan harian, uts dan uas. *Kedua*, secara formatif diambil dari keaktifan diskusi setelah pengerjaan kuis atau tugas melalui aplikasi *kahoot* (Faznur et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, evaluasi pembelajaran dengan penerapan aplikasi *kahoot* di kelas XI AKL 1 sudah baik dan untuk siswa yang nilainya dibawah standar kompetensi minimal langsung ditindak lanjuti dengan diberikan remedial sehingga nilai-nilai yang ada di daftar nilai sudah di atas standar kompetensi minimal seluruhnya.

PENUTUP

Penerapan aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Pemalang Tahun Pelajaran 2020/2021 sudah ideal yaitu dengan memperhatikan beberapa rangkaian pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Sebelum menerapkan aplikasi *kahoot* di kelas maka jauh sebelumnya guru telah membuat beberapa perencanaan mulai dari silabus, RPP, skm, daftar hadir, daftar nilai, materi pembelajaran hingga soal-soal latihan. Berlangsungnya pembelajaran PABP dengan menerapkan aplikasi *kahoot* merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan, sehingga tradisi pembelajaran konvensional kini cenderung berganti ke arah digital. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, diperoleh pandangan bahwa aplikasi *kahoot* dapat menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah, baik saat tatap muka atau pun daring sehingga siswa sewaktu-waktu mau tidak mau harus menggunakan smartphone di ruang kelas

agar dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Ini juga berimplikasi pada kesediaan pihak sekolah untuk menyediakan prasarana seperti jaringan internet yang memadai.

Untuk itu berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran PABP di kelas XI AKL 1 SMK N 1 Pemalang, maka direkomendasikan agar sekolah tetap selalu mendukung dan memfasilitasi guru maupun siswa dalam penerapan aplikasi *kahoot* karena merupakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PABP.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Press.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Departemen Agama RI. (2008). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Diponegoro.
- Dolong, M. J. (2016). Sudut Pandang Perencanaan dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i1.3213>
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Khabidin. (2019). *EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA [UII]*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>
- Miftah, M. (2018). MENAKAR KEBIJAKAN FULL DAY SCHOOL (Studi Analisis Permendikbud No 23 Tahun 2017). *Jurnal Perspektif*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.15575/jp.v2i1.14>
- Moleong, L. J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mukrimah, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. UPI.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. CV. Alfabeta.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK UNTUK AUD: PENGGUNAAN PLATFORM “KAHOOT!” DALAM MENUMBUHKAN JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), Article 3b. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1066>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Subhi, M. R. (2016). Pendekatan Sufistik Dalam Pendidikan Islam (Telaah Pemikiran Hamka). *Edukasia Islamika*, 1(1), 62–88.
- Sudirman, & Maru, R. (2016). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (7th ed.). Alfabeta.
- Sukirman, D. (2011). *Micro Teaching*. CV Alfabeta.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Deepublish.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. CV. Alfabeta.
- Tim Penyusun. (2018). *Pembiayaan Operasional Non Personalia Untuk Optimalisasi Mutu Lulusan SMK*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.