

Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai *Digital Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu Maarif Assaadah Bungah Gresik

¹Izza Safitri

¹UIN Sunan Ampel Surabaya, Jl. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237
e-mail: ¹zaaizza3812@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh fakta bahwa masih banyak guru yang belum mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran. Meskipun banyak teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, guru perlu memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif dan kolaboratif. Salah satu contohnya adalah aplikasi Kahoot. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan aplikasi Kahoot dalam pengajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Maarif NU Assaadah Bungah Gresik. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengungkap informasi tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Maarif NU Assaadah Bungah Gresik merupakan inovasi yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Dengan adanya Kahoot, siswa dan guru mendapatkan manfaat karena proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot, Pembelajaran, Al-Quran Hadits

Abstract

This research is based on the fact that there are still many teachers who have not developed their creativity in creating and using learning media. Even though there is a lot of technology that can be used in teaching and learning activities, teachers need to choose technology-based learning media that is interactive and collaborative. One example is the Kahoot application. The aim of this research is to apply the application of Kahoot in teaching Al-Qur'an Hadith at Madrasah Aliyah Maarif NU Assaadah Bungah Gresik. A qualitative approach was used to reveal information about the use of the Kahoot application in learning. The research results show that the application of Kahoot by Al-Qur'an Hadith subject teachers at Madrasah Aliyah Maarif NU Assaadah Bungah Gresik is an innovation that makes learning interactive and interesting. With Kahoot, students and teachers benefit because the teaching and learning process becomes more interesting, interactive and fun, so that the lesson material is easier to remember and understand.

Keywords: Kahoot Application, Learning, Al-Quran Hadith

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 sedang mengubah kehidupan kita, dengan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Penguasaan teknologi informasi telah menjadi gaya hidup, dengan hampir semua kalangan memiliki gadget, laptop, atau tablet. Perubahan dari dunia konvensional ke dunia digital juga mencakup dunia pendidikan, di mana proses pembelajaran telah bertransformasi sesuai perkembangan zaman. Teknologi digital kini dimanfaatkan untuk meningkatkan layanan dan kualitas pendidikan.

Pendidikan abad ke-21 mengadopsi tiga prinsip (yang telah diimplementasikan oleh Kemendikbud RI) untuk merancang kurikulum baru di semua tingkatan, mulai dari SD hingga SLTA. Ketiga konsep tersebut melibatkan keterampilan abad ke-21, pendekatan ilmiah, dan penilaian autentik, yang disesuaikan untuk memajukan pendidikan di Indonesia menuju Generasi Emas tahun 2045. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi unsur pokok dalam menentukan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan dapat mencapai semua segmen masyarakat. Pendidikan tidak menolak atau menentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan justru menjadi subjek atau pelopor dalam pengembangannya [1]. Dasar filosofis untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat ditemukan dan dipelajari dalam Al-Quran. Salah satu ayat Allah yang membahas ilmu pengetahuan dan teknologi adalah Surat Ar-Rahman Ayat 33.

Ayat tersebut memberikan dorongan kepada semua yang berkecimpung dalam ilmu pengetahuan dan teknologi untuk terus mengembangkan kemampuan mereka hingga mencapai batas yang ekstrem, bahkan melebihi batas langit dan bumi. Meski demikian, Al-Qur'an juga memberikan peringatan agar manusia tetap realistis, karena sebaik apapun rencananya, tanpa persiapan yang matang, usahanya akan menjadi sia-sia. Kelengkapan yang dimaksud dalam ayat ini disebut sebagai *sulthan*, yang diartikan sebagai kekuatan, yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, manusia diimbau untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Al-Qur'an menekankan pentingnya pelaksanaan pendidikan dengan bijaksana, menghormati martabat kemanusiaan, dan memperhatikan potensi perbedaan di antara peserta didik dengan penuh kelembutan dan kasih sayang. Terbukti bahwa dalam sistem pendidikan yang berhasil, nilai citra diri memiliki peran yang lebih signifikan daripada materi pelajaran [2]. Oleh karena itu, konsep pendidikan masa depan seharusnya difokuskan pada cara merangsang minat belajar siswa dengan cara yang menyenangkan. Salah satu hadits Nabi yang mencakup metode pembelajaran adalah:

Hadits tersebut menunjukkan kepada para pendidik agar mengelola proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, serta menghindari penggunaan metode yang mempersulit peserta didik. Sebaliknya, metode pembelajaran seharusnya mempermudah, merangsang, dan memotivasi peserta didik. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat dicapai melalui langkah-langkah seperti meningkatkan bekal awal siswa baru, kompetensi guru, isi kurikulum, kualitas pembelajaran, penilaian hasil belajar siswa, menyediakan bahan ajar yang memadai, dan fasilitas belajar [3].

Guru abad ke-21 perlu mengubah persepsi mereka terhadap proses belajar dan pengajaran. Penting bagi mereka untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guna memenuhi kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus melangkah keluar dari zona nyaman dengan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Kompetensi teknologi menjadi kunci yang harus dimiliki guru untuk mendukung efektivitas pembelajaran, sementara siswa diharapkan mahir dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses berpikir. Dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai, proses pembelajaran dapat menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, mendorong semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran harus mencerminkan empat karakteristik belajar abad ke-21, yang dikenal sebagai 4C: *critical thinking* dan *problem solving*, *creative* dan *innovation*, *collaboration*, dan *communication* [4].

Selama ini, pendekatan pembelajaran lebih berfokus pada guru (*teacher center*) sebagai sumber belajar, bukan pada siswa (*student center*), sehingga guru dominan dalam proses kelas dan siswa bersifat pasif. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran belum terlihat dengan jelas [5]. Dalam perspektif modern, mengajar tidak hanya diartikan sebagai mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi sebagai manajemen lingkungan pembelajaran yang berinteraksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pembelajaran menjadi kriteria utama dalam menentukan metode pembelajaran, karena metode merupakan cara menyajikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam tujuan pembelajaran terdapat kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik pada akhir pembelajaran [6].

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah menghasilkan inovasi yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Awalnya, proses pembelajaran melibatkan ceramah dari guru dengan menggunakan peralatan seperti papan tulis, kapur, gambar, atau model. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik sederhana seperti *Over Head Projector* (OHP), slide, atau

film. Pemanfaatan OHP atau slide ini memberikan bantuan signifikan kepada pendidik dan peserta didik, mempercepat proses pembelajaran dan mengurangi kebutuhan menulis di papan tulis atau whiteboard[7] . Proses ini dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun demikian, kenyataannya di lapangan masih banyak guru yang belum mengembangkan kreativitas dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Padahal, terdapat berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Ketidakvariatifan media pembelajaran dari waktu ke waktu dapat membuat peserta didik merasa bosan, dan di sisi lain, sejumlah pendidik masih belum memahami dan menguasai teknologi. Bahkan beberapa guru yang telah mendapatkan tunjangan sertifikasi atau bersertifikat profesional masih belum sepenuhnya mampu menguasai teknologi pembelajaran modern.

Beberapa faktor menjadi latar belakang kurangnya penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu faktor adalah usia, dimana sejumlah guru merasa usianya sudah memasuki masa pensiun. Faktor lainnya adalah pelaksanaan kurikulum 2013 yang terkesan instan tanpa melalui penelitian dan pertimbangan matang sehingga dianggap layak untuk diterapkan. Namun, ada pandangan lain yang menganggap kurikulum 2013 sebagai solusi efektif untuk mengakomodasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini dan di masa mendatang [8]. Kurikulum 2013 didasarkan pada prinsip bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan langsung dari guru ke siswa; sebaliknya, siswa dianggap sebagai subjek yang memiliki kemampuan aktif dalam mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan [9]. Guru, sebagai perencana pembelajaran, selalu merujuk pada komponen-komponen kurikulum yang berlaku [10].

Dalam era teknologi saat ini, sebagian besar peserta didik terbiasa menggunakan smartphone, terutama berdasarkan hasil observasi di MA Maarif Assaadah Bungah Gresik, di mana setiap peserta didik memiliki perangkat smartphone. MA Maarif Assaadah Bungah Gresik juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung pembelajaran seperti Wifi, LCD, dan Proyektor di setiap kelas. Melihat kondisi ini, seharusnya guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, memberikan kemudahan dalam pengembangan pembelajaran.

Namun, sebagian besar guru di MA Maarif Assaadah Bungah Gresik lebih memilih menggunakan media presentasi power point yang dianggap lebih sederhana, menghemat waktu dalam pembuatannya. Meskipun tersedia fasilitas, para guru di MA Maarif Assaadah Bungah Gresik belum sepenuhnya mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Guru seharusnya memilih media pembelajaran teknologi yang bersifat interaktif, memungkinkan interaksi antara guru dan siswa. Di era teknologi, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, tetapi tidak semuanya didesain untuk kolaborasi. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dapat diakses oleh guru melalui laptop atau PC yang terhubung ke internet dan LCD, sedangkan siswa dapat mengaksesnya menggunakan smartphone. Kahoot, sebagai media pembelajaran berbasis permainan, dapat digunakan secara gratis dan mencakup berbagai fitur seperti kuis online, survei, dan diskusi.

Beberapa penelitian relevan menunjukkan bahwa Kahoot memiliki manfaat dalam mengembangkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak dalam kehidupan sosialnya [11]. Hasil penelitian lain menciptakan instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif TGT berbasis Webquiz Kahoot yang efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik. Penelitian lain menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi tetapi belum mendalami pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, ada penelitian yang memfokuskan pada efektivitas penerapan Kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan [12] . Penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada pengaruhnya terhadap kondisi kelas selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, diperlukan penelitian lebih lanjut yang mengkaji Penerapan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Al-Quran Hadits di Kelas. Oleh karena itu, fokus penelitian ini terletak pada Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game-based Learning pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di kelas X Mipa MA Maarif Assaadah Bungah Gresik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan ciri data berupa informasi yang tidak terkuantifikasi [13]. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pengajaran Al-Quran Hadits oleh guru di kelas X Mipa di MA Maarif NU Assaadah Bungah. Pemilihan lokasi penelitian di MA Maarif NU Assaadah Bungah didasarkan pada pengalaman penulis sebagai guru di sekolah tersebut, di mana aplikasi Kahoot telah diterapkan juga dalam pembelajaran Al-Quran Hadits oleh guru disana selama penulis menjadi praktik pembinaan lapangan (PPL). Pengumpulan data dilaksanakan pada bulan Agustus 2021. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung dengan subjek penelitian, yaitu guru Al-Quran Hadits dan peserta didik kelas X Mipa. Sumber data sekunder melibatkan dokumen terkait pembelajaran. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi [14].

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif dengan tujuan mengungkap makna dari data penelitian melalui pengumpulan data yang terklasifikasi. Proses analisis data terdiri dari tiga langkah, pertama adalah reduksi data (data reduction) yang bertujuan untuk menyederhanakan data yang ditemukan selama eksplorasi di lapangan dan memastikan data yang diolah sesuai dengan cakupan penelitian. Kedua, penyajian data/display untuk mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan inti permasalahan, dimulai dengan pengkodean pada setiap subpokok permasalahan [15]. Langkah ketiga adalah verifikasi data (conclusions drawing/verifying) yang bertujuan untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan dengan mengejar hubungan, persamaan, atau perbedaan. Selanjutnya, dilakukan langkah verifikasi keabsahan data untuk membuktikan bahwa penelitian ini sesuai dengan standar penelitian ilmiah dan menguji kebenaran data yang diperoleh, mencakup uji credibility, transferability, dependability, dan confirmability.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Singkat Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot adalah suatu platform permainan yang mendukung penyajian visual dalam proses pembelajaran di kelas, melibatkan informasi yang disajikan secara visual seperti gambar, diagram, bagan, garis waktu, film, dan demonstrasi lainnya. Dengan dasar tersebut, aplikasi Kahoot dapat diadopsi untuk meningkatkan pembelajaran Al-Quran Hadits di kelas, khususnya karena bagi sebagian peserta didik, mata pelajaran ini dianggap monoton akibat pendekatan belajar-mengajar yang masih konvensional. Meskipun materi ajarannya penting untuk kehidupan sehari-hari, sebagian peserta didik merasa bosan karena kegiatan pembelajarannya yang masih menggunakan metode konvensional [16].

Sebagian besar pendidik masih merasa nyaman dengan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga perlu dilakukan perubahan paradigma dari pembelajaran konvensional menuju digital. Selain kebosanan terhadap materi, rendahnya interaksi dalam proses pembelajaran juga menjadi permasalahan, tercermin dari adanya komunikasi yang hanya bersifat satu arah. Mengatasi permasalahan ini memerlukan inovasi dalam media pembelajaran, dan penggunaan aplikasi Kahoot menjadi salah satu solusinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Al-Quran Hadits.

Penggunaan Kahoot diharapkan dapat menjadi opsi yang menarik bagi guru dan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih animatif. Pembelajaran yang sebelumnya terasa kaku dan monoton dapat bertransformasi menjadi kelas yang ceria melalui penerapan model Kahoot. Penggunaan media ini sejalan dengan arus digitalisasi di lingkungan sekolah. Selain itu, Kahoot juga memberikan kemudahan bagi guru dalam proses evaluasi. Tidak dapat disangkal bahwa teknologi menjadi sarana pembelajaran yang menarik, dan dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, guru dapat lebih efisien dalam mengelola serta menyampaikan informasi kepada peserta didik [11].

b. Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game-Based Learning pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik menerapkan kurikulum 2013, yang mengharuskan siswa aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, diperkenalkan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kuis, yaitu aplikasi Kahoot. Penggunaan Kahoot dianggap membantu siswa dan guru, karena menurut hasil observasi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Ini membuat materi pembelajaran lebih mudah diingat dan dipahami. Inovasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Al-Quran Hadits di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara aktif tanpa ketegangan, terbantu oleh komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebelum memulai pembelajaran, perencanaan dilakukan dengan cermat. Dalam menerapkan aplikasi Kahoot, beberapa aspek perlu direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa hal yang direncanakan dalam penerapan Kahoot untuk mata pelajaran Al-Quran Hadits melibatkan silabus, RPP, SKM (Standar Kompetensi Nilai), daftar hadir, daftar nilai, materi pembelajaran, dan soal-soal terkait. Dengan adopsi kurikulum 2013, siswa diberi kesempatan untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi pembelajaran agar lebih menarik dengan bantuan media.

Penyusunan materi di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik telah berjalan baik dengan penggunaan buku cetak sebagai pendamping dari perpustakaan untuk setiap siswa. Selain buku, materi juga disusun dalam bentuk presentasi PowerPoint untuk disampaikan kepada siswa. PowerPoint tersebut dapat disalin oleh siswa. Setelah merencanakan materi, disiapkan pula soal-soal terkait untuk pretest, post-test, tugas, dan kuis atau ulangan harian. Selanjutnya, perencanaan penilaian dilakukan sesuai sistem yang berlaku di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik, mencakup penugasan, ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester. Semua ini merupakan bagian dari perencanaan dalam penerapan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Al-Quran Hadits di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik.

Perencanaan merupakan bagian esensial dari rangkaian proses pembelajaran, baik dalam format luring maupun daring [17]. Perencanaan penerapan aplikasi Kahoot untuk mata pelajaran Al-Quran Hadits dilakukan secara sistematis, melibatkan pembuatan silabus, RPP, SKM (skor ketuntasan minimal), daftar hadir, daftar nilai, materi pembelajaran, dan soal-soal latihan. Semua rancangan ini disiapkan jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, dan baik silabus maupun RPP digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran, tanpa membedakan antara pembelajaran luring dan daring. Skor ketuntasan minimal diatur sebagai acuan penilaian terhadap siswa, sementara daftar hadir dan daftar nilai disiapkan untuk mencatat kehadiran dan nilai siswa dari berbagai aspek, termasuk kuis Kahoot dan ujian tengah dan akhir semester. Materi ajar dapat diakses melalui buku cetak atau e-book dan presentasi PowerPoint yang disiapkan oleh guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh kegiatan perencanaan pembelajaran dengan penerapan aplikasi Kahoot di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik berjalan lancar tanpa kendala.

Dalam konteks pelaksanaan pembelajaran, MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik mengimplementasikan struktur kurikulum dengan melaksanakan pembelajaran Al-Quran Hadits satu kali pertemuan dalam satu minggu, dengan durasi dua jam (2x 45 menit) setiap pertemuan. Jadwal ini telah ditentukan setiap semester. Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Al-Quran Hadits di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik muncul sebagai inovasi seiring dengan permendikbud yang mengatur lima hari sekolah dalam satu pekan, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efisien di era digital [18].

Alasan penggunaan aplikasi Kahoot mencakup fakta bahwa aplikasi ini gratis dan dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif, interaktif, menarik, serta membantu dalam evaluasi penilaian. Fasilitas untuk bermain secara individu maupun kelompok memungkinkan peserta didik mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, meningkatkan efektivitas dan efisiensi

pembelajaran, terutama melalui ponsel di kelas. Aplikasi Kahoot dinilai menarik dalam tampilan dan kemudahan akses, memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk mengakses materi ajar. Beberapa fitur yang sering digunakan, seperti kuis online, survei, diskusi, dan jumble campuran, memberikan variasi dalam pembelajaran. Khususnya, fitur kuis dan true or false sering digunakan dalam mata pelajaran Al-Quran Hadits untuk ulangan harian dan penugasan. Aplikasi ini juga dimanfaatkan untuk pengenalan dan penyampaian tata tertib selama pembelajaran.

Dalam hal penugasan dan ulangan harian, soal-soal yang telah dibuat diunggah ke dalam aplikasi Kahoot untuk menarik perhatian peserta didik dengan variasi gambar atau video. Peserta didik memperoleh pin untuk bergabung dan memainkan kuis, sambil mendiskusikan pembahasan sebelum melanjutkan ke soal berikutnya. Hasil kuis otomatis menghasilkan peringkat nilai, memacu semangat peserta didik untuk kuis berikutnya, dan menyediakan analisis soal yang dapat diunduh untuk evaluasi lanjutan.

Aplikasi Kahoot menonjolkan keistimewaannya dalam proses evaluasi pembelajaran melalui permainan, baik secara mandiri maupun berkelompok. Observasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik telah berjalan dengan baik. Keunggulan aplikasi ini menjadi amunisi penting dalam menyikapi era revolusi 4.0, karena fiturnya yang sangat menarik. Pemanfaatan Kahoot sebagai media belajar inovatif berbasis game dapat membangkitkan antusiasme siswa dan meningkatkan prestasi, terutama karena aplikasi ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang langsung terukur secara daring dan transparan.

Tidak hanya dalam pembelajaran tatap muka, namun Kahoot tetap dapat diterapkan dalam pembelajaran daring oleh guru dan siswa. Kemudahan yang diberikan oleh aplikasi ini, ditambah dengan bantuan kuota belajar dari pemerintah, memungkinkan akses dari rumah. Selama pembelajaran daring, guru dapat menggunakan Kahoot untuk kuis ulangan dan penugasan. Soal dapat diperkaya dengan video dan gambar untuk menjaga ketertarikan siswa selama mengerjakan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran Al-Quran Hadits melibatkan diskusi. Implementasi pembelajaran dengan Kahoot pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di kelas X Mipa di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik dapat dikatakan berhasil.

Evaluasi hasil belajar dengan menggunakan Kahoot dilakukan secara digital, sesuai dengan persetujuan para peserta didik. Ini menjadikan evaluasi lebih transparan dan akuntabel. Evaluasi dari penggunaan Kahoot pada mata pelajaran Al-Quran Hadits berbentuk kuis atau assessment. Jika ada siswa yang tidak mencapai standar, ujian remedial dapat diberikan. Evaluasi merupakan bagian integral dalam pendidikan, dan penerapan Kahoot di MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik telah berhasil melibatkan dua model evaluasi: sumatif dari nilai ulangan harian, UTS, dan UAS, serta formatif yang diambil dari keaktifan diskusi setelah pengerjaan kuis atau tugas melalui Kahoot. Berdasarkan observasi, evaluasi pembelajaran dengan Kahoot di kelas X Mipa sudah baik, dan siswa yang nilai dibawah standar langsung ditindak lanjuti dengan remedial sehingga seluruh nilai di daftar nilai sudah di atas standar kompetensi minimal.

KESIMPULAN

Penerapan aplikasi Kahoot pada pengajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X Mipa MA Maarif NU Assaadah Bungah Gresik telah membawa inovasi yang signifikan. Guru berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, memanfaatkan fitur-fitur Kahoot seperti kuis online, survei, dan diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru, meningkatkan semangat belajar dan memudahkan pemahaman materi pelajaran. Dengan adanya Kahoot, proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Diharapkan penerapan ini dapat menjadi inspirasi untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di masa mendatang.

SARAN

Demikian Penelitian yang berjudul Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di Madrasah Aliyah Maarif NU Assaadah Bungah Gresik Saya buat. Harapan saya sebagai penulis agar supaya pembaca dapat mengerti dan memahami penjelasan artikel yang masih jauh dari kesempurnaan dan penuh dengan kekurangan. Masih banyak penulisan dan penjelasan dari saya, karena kekhilafan serta masih dalam tahap pembelajaran. Dan kami berharap mendapatkan saran dan kritik sebagai motivasi untuk belajar lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada Pengelola jurnal Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, Madrasah Aliyah Assaadah Bungah Gresik, Bapak Moh. Ali Selaku kepala Sekolah (2022), dan Guru Pamong Al-Quran Hadits Ibu H. Ummi Kultsum M.Pd, Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Dr. Irfan Tanwifi dan Dr. Abdul Hamid M.Pd yang telah membimbing sekaligus menjadi pengampu matakuliah Penelitian Metodologi Penelitian, serta kepada teman-teman Magister Pascasarjana PAI - A yang telah mendukung pembuatan jurnal ini. Semoga sumbangan pemikiran ini bermanfaat bagi pembaca. Terimakasih

DAFTAR PUSTAKA

- Munir, *Pembelajaran Digital*. CV. Alfabeta, 2017.
- R. Rosita, "The Implementation of Application Kahoot in Learning Process," in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, pp. 572–577.
- T. Taniredja, E. M. Faridli, and S. Harmianto, "Model-model pembelajaran inovatif," 2011.
- T. Penyusun, "PEMBIAYAAN OPERASIONAL NON PERSONALIA UNTUK OPTIMALISASI MUTU LULUSAN SMK".
- M. Afandi, E. Chamalah, O. P. Wardani, and H. Gunarto, "Model dan metode pembelajaran," *Semarang: Unissula*, 2013.
- S. S. Mukrimah, "Metode belajar dan pembelajaran," *Bandung UPI*, 53AD.
- P. D. Munir, "Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan," *Bandung Alf.*, 2012.
- S. Sudirman and R. Maru, "Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas." Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2016.
- N. Nurdyansyah and E. F. Fahyuni, "Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013." Nizamia Learning Center, 2016.
- S. Hayati, "Belajar dan pembelajaran berbasis cooperative learning," *Magelang: Graha Cendekia*, vol. 120, 2017.
- F. Rofiyarti and A. Y. Sari, "TIK untuk Aud: Penggunaan platform 'Kahoot!' dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 3b, 2017.
- S. A. Lukman, "EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA," 2019.
- P. Sugiyono, "Metode penelitian kombinasi (mixed methods)," *Bandung Alf.*, vol. 28, pp. 1–12, 2015.
- L. J. Moleong, "Metode Penelitian Kualitatif, Remaja Rosda Karya, Bandung," *Nasution S., (1996), Metod. Penelit. Nat. Kualitatif, Tarsito, Bandung*, 2000.
- Dr. Sandu Siyoto, *SKM., M.Kes.* 2015.
- M. R. Subhi, "Pendekatan Sufistik dalam Pendidikan Islam (Telaah Pemikiran Hamka)," *Edukasia Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 62–88, 2016.
- M. J. Dolong, "Sudut pandang perencanaan dalam pengembangan pembelajaran," *Inspiratif*

Pendidik., vol. 5, no. 1, pp. 65–76, 2016.

M. Miftah, “Menakar Kebijakan Full Day School (Studi Analisis Permendikbud No 23 Tahun 2017),” *J. Perspekt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–17, 2018.