

# Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Muhammad Dewa Zulkhi<sup>\*1</sup>, Amanda Eka Yulistranti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Jambi, Indonesia

<sup>1</sup> [dewasarolangun@gmail.com](mailto:dewasarolangun@gmail.com); <sup>2</sup> [amandaekayulistranti@gmail.com](mailto:amandaekayulistranti@gmail.com)

How to cite: Zulkhi, M.D., & Yulistranti, A.E. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *JSEAIS*, 2(2), 107-120  
<https://doi.org/10.30631/jseais.v2i2.1611>

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh pengintegrasian Media *Kahoot* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jenis penelitian ini adalah mix method. Penelitian ini melibatkan beberapa variabel sebagai kategori penelitian yaitu respon dan hasil dengan jumlah sampel 25 peserta didik pada kelas VI. Analisis data menggunakan statistik deskriptif Pengintegrasian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 146/I Kota Jambi. dilihat pada respon, dan Hasil evaluasi pembelajaran setiap variabel dari respon dalam pengeintegrasian media *kahoot* mendapatkan hasil yang sangat baik sedangkan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik termasuk dalam kategori baik.

**Kata kunci:** Teknologi, *Kahoot*, Pendidikan Agama Islam

## Abstract

The purpose of this study was to see the effect of integrating *Kahoot* Media on learning Islamic Religious Education. This type of research is a mix method. This study involved several variables as research categories, namely responses and results with a total sample of 25 students in class VI. Data analysis used descriptive statistics. Integration was carried out at Public Elementary School 146/I, Jambi City. seen in the response, and the results of the evaluation of learning for each variable from the response in integrating *Kahoot* media get very good results while the results of the evaluation of student learning are included in the good category.

**Keywords:** Technology, *Kahoot*, Islamic Religious Education

## Pendahuluan

Pendidikan agama islam dapat dipahami sebagai proses, maka diperlukan rumusan sistem dan tujuan yang baik pada aktivitas pendidikan yang harus diarahkan untuk mencapai hasil yang maksimal dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan sesuai dengan rumusan yang telah ditetapkan. Pendidikan agama islam sebagai suatu proses yang mengandung ciri dan

watak khusus yaitu proses penanaman, pengembangan dan pemantapan nilai-nilai keimanan yang menjadi fundamen mental spiritual manusia dimana sikap dan tingkah lakunya termanifestasikan menurut kaidah-kaidah agamanya. Perkembangan zaman inilah yang menyebabkan pada tujuan pendidikan islam menjadi dinamis dan transformatif. Namun yang harus diketahui bahwa tujuan pendidikan tersebut tidak boleh lepas dari nilai-nilai ilahiyah. Nilai-nilai keimanan seseorang merupakan kesamaan pribadi yang menyatakan bahwa dari dalam diri terbentuk tingkah laku lahiriah dan rohaniah, dan ia merupakan tenaga pendorong/penegak yang fundamental, bagi tingkah laku seseorang (Elihami, E., Syahid, A. 2018). Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 mengenai Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan dasar salah satunya difokuskan pada “Persiapan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia”.

Pentingnya penanaman nilai-nilai keimanan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. (Kemendikbud 2014, 2016) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya sebuah interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya serta kepada pendidik dan sumber belajar pada satuan ruang lingkup belajar tersebut. Dan sebagai guru bukan lagi sebagai pusatnya melainkan peserta didik yang menjadi pusat pada proses pembelajaran tersebut. Hal ini didukung dengan (Kurniawan, dkk 2018) mengemukakan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta didik, guru harus mampu melakukan perannya dengan baik, guru harus membantu peserta didik dalam memecahkan masalah pada saat peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dapat berjalan efektif apabila peserta didik apabila adanya kemauan dalam diri anak untuk belajar dan persiapan pendidik dari segi mutu materi yang disampaikan. Hal ini tidak lepas dari penggunaan teknologi pada proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada masa ini sangat berkembang pesat. Terutama pada bidang ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi. Perlunya berjalan selaras pada kemajuan tersebut. Dengan adanya perubahan ini, sebagai pendidik dituntut dalam penguasaan teknologi untuk tercapainya proses pembelajaran yang diharapkan. Menurut (Wartono, 2016:266) kompetensi guru harus diorientasikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini. Dengan adanya berbagai aplikasi belajar dapat meningkatkan performa belajar untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Salah satu media belajar yang dapat mengkoordinir hal tersebut melalui games khusus yang dapat meningkatkan hasil dalam belajar.

*Kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab seluruh persoalan yang menjadi tantangan dalam proses pembelajaran yang telah disampaikan. Penggunaan *Kahoot* menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dengan catatan mengakses internet dalam kondisi online. *Kahoot* menyediakan dua halaman yang berbeda penggunaannya. Pendidik yang memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sedangkan untuk peserta didik dapat mengakses <https://kahoot.it/>. Pada laman pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas seperti pendaftaran (sign-up), masuk ke halaman pribadi(log-in), memilih fitur yang tersedia seperti kuis, diskusi dan survei.



Setelah itu, memilih durasi waktu untuk menjawab dan skor pada setiap jawaban yang benar. Pada lama peserta didik dapat mengakses baik melalui telepon, komputer, maupun laptop. Peserta didik dengan memasukan "game pin", dan "nickname". Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit yang diberikan oleh pendidik dan nick name merupakan nama tiap-tiap peserta didik yang akan melakukan asesmen melalui media *Kahoot*.

Keinginan pergantian serta inovasi itu bakal memberikan keterlibatan luas. Dalam proses pembelajaran, dimana perihal itu, memperbaiki susunan dalam kurikulum, sistem membiasakan serta pembelajaran, pergantian paradigma penataran, macam aplikasi. Program teknologi pembelajaran serta pasti saja terdapatnya permohonan pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam gerakan pembelajaran (Asriel Et al; 2021). Tuntutan pengintegrasian TIK seperti itu yang menetapkan pada dunia pendidikan menjalankan kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajarannya. Dalam keadaan seperti ini banyak sekali orang yang menyarankan berbagai pembaruan dan aplikasi akan tetapi cuma sedikit yang berdialog tentang macam apa pemecahan dari pemecahan masalah dari pembaruan dan aplikasi itu. Dengan adanya penerapan TIK pada pembelajaran tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar yang baik mengindikasikan keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas tersebut. Hasil belajar merupakan sejumlah prestasi belajar dari peserta didik yang diperoleh dari peserta didik secara keseluruhan dan hal tersebut terjadi karena adanya perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut (Asrial et al, 2022) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan tersebut. Kurangnya hasil belajar peserta didik yang baik ada dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal seperti minat, bakat, motivasi dan konsentrasi. Kemudian faktor eksternal seperti keluarga, teman, dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik meneliti mengenai Pengintegrasian Teknologi Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di Sekolah dasar. Yang mana, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi pendidik dengan adanya kerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam memberikan sebuah pembelajaran pada peserta didik berbasis teknologi dengan sebuah tantangan.

Keterbaruan dari penelitian ini adalah mengetahui dari hasil Pengintegrasian Teknologi Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di Sekolah dasar 146/IV Kota Jambi. Pada variabel yang diteliti yaitu variabel minat peserta didik pada pengintegrasian pendidikan agama islam menggunakan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar.

## Kajian Pustaka/Kerangka Analisis

### 1. Aplikasi Kahoot!

*Kahoot!* adalah sebuah laman daring yang menyediakan fitur-fitur edukatif dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam artikelnya, Rofiyarti dan Sari (2017) menyatakan bahwa *Kahoot!* Awalnya merupakan sebuah proyek Kerjasama pada bulan Maret 2013 antara tim Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science.

Sekitar beberapa bulan setelah proyek tersebut selesai, *Kahoot!* dipublikasikan secara umum dan menjadi laman internet berbasis permainan edukatif yang gratis dan dapat diakses siapapun dan kapanpun terutama para pendidik dan peserta didik. *Kahoot!* menyediakan halaman yang berbeda untuk penggunaanya. Asesmen yang diberikan Pendidikan dapat diakses pada tautan <https://kahoot.com/>, sementara untuk peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>.

Melalui laman khusus pendidik, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya seperti pendaftaran, masuk ke akun pribadi, dan memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur, pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan dan juga jawaban. Selain itu, pendidik juga dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab dan skor tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disunting dan digunakan secara bebas tanpa ada batasan pengulangan atau batasan akses setiap kelompok pertanyaan memiliki sebuah kode atau PIN guna sebagai akses masuk peserta didik saat asesmen dilakukan. Peserta didik yang mengakses <https://kahoot.it/> akan menampilkan visual lama yang berbeda dengan peserta didik. *Kahoot!* Akan secara otomatis menampilkan nilai/skor untuk semua peserta yang mengikuti asesmen tersebut. Hasil asesmen dapat diunduh dan disimpan secara pribadi. *Kahoot* dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memperhatikan ranah kognitif aspek memahami (C2), aspek mengaplikasi (C3), aspek menganalisis (C4), aspek mengevaluasi (C5).

### 2. Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi pada pembelajaran

Pengintegrasian TIK ke pada proses pembelajaran dapat mempertinggi ICT literacy, membangun karakteristik rakyat berbasis pengetahuan (knowledge-based society) di diri peserta didik, disamping dapat menaikkan efektifitas serta efisiensi proses pembelajaran itu sendiri. UNESCO (2002) menyatakan bahwa pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran mempunyai 3 tujuan primer, yaitu: (1) buat menciptakan “knowledge-based society habits” seperti kemampuan memecahkan masalah (persoalan solving), kemampuan berkomunikasi, kemampuan mencari, mengolah/mengelola informasi, mengubahnya menjadi pengetahuan baru serta mengkomunikasikannya pada orang lain; (dua) buat mengembangkan keterampilan memakai TIK (ICT literacy); serta (3) buat menaikkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dari sisi pendekatan, Fryer (2001) menyarankan dua pendekatan yang dapat dilakukan guru ketika merencanakan pembelajaran yang



mengintegrasikan TIK, yaitu: 1) pendekatan topik (theme-centered approach); dan 2) pendekatan software (software-centered approach).

Pendekatan Topik (Theme-Centered Approach);

Pada pendekatan ini, subjek ataupun satuan pembelajaran dijadikan selaku referensi. Dengan cara simpel prosedur yang digeluti adalah: 1)menentukan subjek; 2)menentukan tujuan pengajian pengkajian yang mau diraih; serta 3)menentukan aktivitas pembelajaran serta aplikasi (semacam modul. LKS,program audio, VCD/DVD, CD-ROM, materi membiasakan online di internet, dan lain-lain) yang relevan untuk menjangkau tujuan pembelajaran itu.

Pendekatan Software (Software-centered Approach);

Menganut strategi yang sebaliknya. Strategi mula-mula diawali dengan mengenali aplikasi (serupa bku, modul, LKS, program audio, VCD/DVD, CD-ROM, materi melatih diri on-line di internet, dan lain-lain) yang tampak alias dipunyai terlebih dulu. seterusnya mencocokkan dengan subjek serta tujuan pengajian pengkajian yang relevan dengan aplikasi yang tampak itu. Selaku ilustrasi, sebab di sekolah cukup tampak sebagian VCD alias barangkali CD-ROM terpilih yang relevan buat sebuah subjek terpilih, hingga guru merencanakan pengintegrasian aplikasi tersebut guna membimbing hanya pokok terpilih tersebut. Tema yang ada terdesak dilaksanakan dengan metode konvensional.

Sedangkan dari sisi strategi pembelajaran, ada beberapa pendekatan yang disarankan untuk membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, diantaranya adalah: 1) resource-based learning; 2) case-based learning; 3) problem-based learning; 4) simulation-based learning; dan 5) collaborative-based learning (<http://www.microlessons.com>).

Resources-based learning mempunyai karakteristik dimana peserta didik diberikan /diadakan bermacam macam serta tipe materi belajar baik cetak (novel, modul, LKS, dan lainnya) ataupun non cetak (CD/DVD, CDROM, materi belajar online) atau sumber belajar lain (orang, alat,dll) yang relevan guna mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang berharap dicapai. Kemudian peserta didik diberikan peran guna melaksanakan kegiatan belajar tertentu dimana seluruh pangkal membiasakan yang mereka butuhkan disediakan. Sebagai sampel, tujuan pembelajaran yang berharap dijangkau yakni peserta didik bisa menyamakan separuh filosofi pembuatan alam rat. buat bisa mendekati tujuan pembelajaran itu, guru mengenali dan mempersiapkan bermacam serta tipe sumber belajar yang mengandung data mengenai filosofi pembuatan alam semesta berbentuk novel, VCD, CDROM, tujuan di internet serta barangkali seseorang penunjuk pakar astronomi yang diundang khusus ke kelas. Selanjutnya kandidat ajar ditugaskan guna mencari minimum 2 filosofi mengenai pembuatan alam semesta sebagai pribadi alias kalangan cakap dari novel, VCD, maupun internet sesuai dengan seleranya. pengikut ajar serta dimohon guna mengupas perbedaan dari bermacam jurusan mengenai teori-teori itu serta membuat laporannya dalam MS Word yang seterusnya dikirim ke guru dan yang lain lewat e-mail.

Case-based learning ada karakteristik dimana peserta didik diberikan sesuatu perkara terstruktur guna dipecahkan. Dengan casebased learning jalan keluar penyelesaian

persoalannya sudah khusus karena skenario sudah terbuat dengan jelas. tetapi, dalam problem-based learning kemungkinan solusi pemecahan masalahnya akan berbeda. Misal, 2 orang peserta didik diberikan satu kasus dengan pendekatan problem-based learning. Maka solusi yang diberikan oleh peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain mungkin berbeda.

Simulation-based learning mempunyai karakteristik dimana peserta didik diharapkan guna mendapati sesuatu peristiwa yang tengah dipelajarinya. selaku contoh, peserta didik diharapkan dapat membedakan perubahan percampuran warna-warna dasar. Sehingga, dengan sesuatu aplikasi khusus (contoh virtual lab) peserta didik mampu melaksanakan berbagai percampuran warna serta memandang perubahan-perubahannya. Serta beliau mampu mencatat laporannya dalam wujud diagram dengan menggunakan MS Excel ataupun MS Word ataupun apabila mesti menayangkan hasilnya dengan menggunakan MS Powerpoint.

Collaborative-based learning mempunyai karakteristik dimana peserta didik dibagi kedalam sebagian kelompok, melaksanakan kewajiban yang bertentangan untuk menciptakan satu tujuan yang sesuai. Sebagai contoh, buat mencapai tujuan pembelajaran dimana peserta didik sanggup membedakan beberapa teori penciptaan alam semesta, peserta didik dipisah ke dalam 3 kelompok. Masing-masing kelompok di tugas kan mencari satu skema pembentukan alam semesta. Seterusnya ketiga kelompok terpusat balik buat mempertimbangkan perbedaan skema itu dari bermacam segi serta menciptakan laporannya dengan cara bersama-sama. Salah seorang peserta didik sanggup ditunjuk meneguhkan hasilnya.

## Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Method*) adalah apabila peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi jenis penelitian dan prosesnya, serta menyangkut kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (Hermawan, 2019;). Dengan menggunakan desain penelitian *Explanatory Sequential Design* yaitu desain yang menyiratkan pengumpulan dan analisis kuantitatif sebagai data pokok dan kemudian kualitatif data dalam dua fase berturut-turut dalam satu studi (Wipulanusat, dkk, 2020).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Informasi statistik deskriptif adalah informasi statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan, tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang dapat diterapkan umum atau generalisasi (Sugiono, 2019)

Instrumen penelitian menggunakan angket dan wawancara. Angket merupakan alat pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan menyebarkan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada narasumber dari anggota sampel penelitian (Gunawan, dkk, 2019). Angket yang digunakan berupa angket Respon dan Hasil dalam evaluasi. Dengan jumlah soal valid masing-masing 15 butir soal. angket menggunakan kategori skala Likert dengan jenis skalanya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak yakin (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pada setiap soal yang bernilai positif dalam instrumen yang memiliki nilai: SS =



5, S = 4, N = 3, TS = 2, dan STS = 1. Skor dibalik untuk nilai pada item soal negatif. Angket yang diberikan kepada responden digunakan untuk mengukur data kuantitatif. Berikut adalah kisi-kisi angket penelitian:

Untuk mengukur variabel hasil peserta didik menggunakan hasil dari evaluasi dalam penggunaan media *Kahoot* ketika dalam pembelajaran.

Dibawah ini merupakan tabel kisi-kisi angket respon peserta didik dalam penggunaan media *Kahoot* pada pembelajaran pendidikan agama islam. Kisi-kisi angket respon digunakan sebagai pedoman penyusunan soal yang ada pada angket penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi angket respon pengintegrasian Media Kahoot

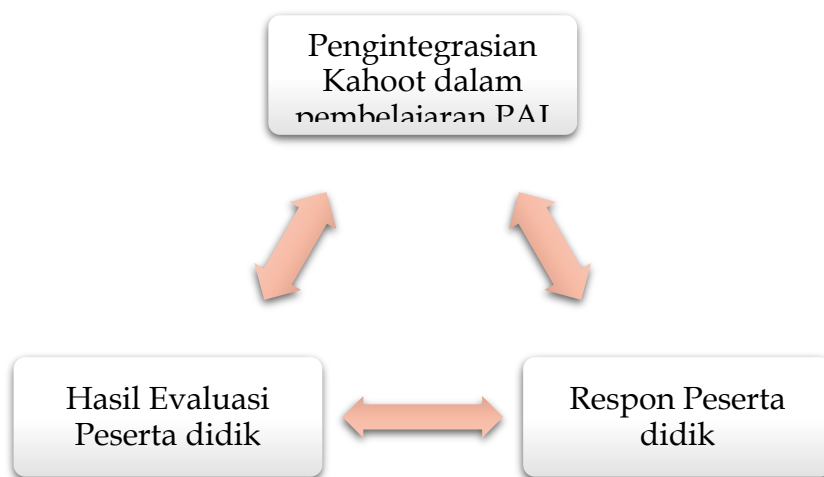
No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Menggunakan Media Kahoot	Mudah dalam menggunakan media kahoot	5
2	Perasaan Mengaplikasikan Kahoot	Senang ketika menggunakan kahoot	5
3	Kendala dalam menggunakan Kahoot	Sinyal mempengaruhi penggunaan kahoot	5
Jumlah			15

Wawancara adalah sebuah teknik mengumpulkan data-data berupa informasi dari seorang narasumber, dengan cara mengajukan pertanyaan serta pernyataan (Siregar, 2016). Wawancara yang digunakan adalah pertanyaan pertanyaan singkat, dengan jumlah soal masing 9. Adapun kisi-kisi wawancara sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara peserta didik

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Jumlah
1	Tentang media Kahoot	menggunakan <i>kahoot</i> dalam belajar	3
2	Respon peserta didik	Semangat dalam evaluasi pembelajaran	3
3	evaluasi peserta didik	Refleksi belajar setiap hari	3
Jumlah			9

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data kuantitatif sebagai data utama dan diperkuat dengan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang melibatkan angka atau bilangan di dalamnya (Berlian, 2018). Data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung. Data kuantitatif yang ada diperkuat dengan data kualitatif yang dihasilkan dari hasil wawancara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan diagram bagan alur yang dituliskan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Pengumpulan Data

## Hasil dan Pembahasan

Angket yang digunakan dalam hal ini adalah respon dari pengintegrasian media kahoot. Angket tersebut menghasilkan respon peserta didik terhadap media kahoot yang telah disebarluaskan dan diproses di SD Negeri 146/IV kota Jambi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Respon peserta didik terhadap pengintegrasian media Kahoot

Interval	Sikap	Gender		Total	%
		f	m		
86 – 90	Sangat Tidak Baik	-	-	-	-
91 – 95	Tidak Baik	1	1	2	8%
96 – 100	Cukup	2	1	3	12%
101 – 105	Baik	4	3	7	28%
106 – 110	Sangat Baik	7	6	13	52%
Total		15	10	25	100%

Hasil angket respon dari pengintegrasian media kahoot dengan hasil 52% (15 dari 25 peserta didik) yang termasuk dalam kategori sangat baik, pada kategori baik diperoleh hasil 28% (7 dari 25 peserta didik), pada kategori cukup diperoleh hasil 12% (3 dari 25 peserta didik) pada kategori tidak baik diperoleh hasil 8% (2 dari 25 peserta didik) dan pada kategori sangat tidak baik diperoleh hasil 0% maka dari itu dapat dilihat bahwasanya pada dari pengintegrasian media kahoot di SDN 146/I Kota Jambi termasuk dalam kategori sangat baik. Dimana hal ini terlihat dari data jumlah peserta didik yang telah mengisi angket yang berisi beberapa pertanyaan yang telah diolah peneliti dan menghasilkan data tersebut. Dengan hasil didapat pada kategori sangat baik, hasil diperoleh 52% dengan 15 dari 25 peserta didik kelas



VI yang ada pada Sekolah Dasar Negeri 146/I Kota Jambi, hal ini dikarenakan pengintegrasian Media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam menjadi hal baru dan unik yang diterapkan sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam.

Tabel 4. Hasil Evaluasi pembelajaran Peserta didik

No	Kategori		Peserta didik
	Nilai	Sikap	
1	81-100	Sangat baik	4
2	61-80	baik	15
3	41-60	cukup	2
4	21-40	kurang	2
5	1-20	Sangat kurang	1
Total			25

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan media kahoot dengan hasil 4 peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat baik, pada kategori baik diperoleh 15 peserta didik dari 25 peserta didik, pada kategori cukup diperoleh 2 dari 25 peserta didik pada kategori kurang diperoleh 2 dari 25 peserta didik dan pada kategori sangat kurang diperoleh 1 peserta didik dari 25 peserta didik, maka dari itu dapat dilihat bahwasanya pada dari pengintegrasian media *kahoot* di SDN 146/I Kota Jambi termasuk dalam kategori baik. Dimana hal ini terlihat dari data jumlah peserta didik yang telah melakukan evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan media *Kahoot*.

Pengintegrasian Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Di Sekolah dasar 146/IV kota Jambi hasil evaluasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam mendapatkan hasil 60% dengan 15 dari 25 peserta didik dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan hasil evaluasi dengan penggunaan media kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam sudah baik.

Selain data kuantitatif yang diperoleh data pendukung pada penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik. Hasil wawancara dilakukan terhadap peserta didik untuk mengetahui respon dan hasil evaluasi pembelajaran pengintegrasian medi kahoot, Pertanyaan pada wawancara untuk mengukur data kualitatif pada penelitian. Pada saat pengintegrasian media *kahoot* pada pembelajaran peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam belajar, sebab belajar sambil bermain. Peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hasil wawancara pada peserta didik dapat diketahui masih jarang guru memberikan pembelajaran dengan pengintegrasian permainan berbasis teknologi.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar yang melakukan penelitian tentang pengaruh kahoot. Menurutnya mengungkapkan terdapat pengaruh hasil pembelajaran dalam menggunakan kahoot dengan melakukan kelas eksperimen dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan dengan fokus pada pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode mix method di sekolah dasar dengan variabelnya respon dan hasil evaluasi pembelajaran.

Kedudukan peneliti ini adalah menjadi patokan Pengintegrasian Media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Di Sekolah dasar dengan penelitian sebelumnya yaitu meneliti pengintegrasian kahoot pada pembelajaran. Respon peserta didik pada saat pembelajaran dengan mengintegrasikan media kahoot didapatkan hasil respon yang baik, mereka lebih senang melakukan pembelajaran dengan bermain. Keterbaruan pada penelitian ini adalah mengetahui Pengintegrasian Media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Dasar Negeri 146/IV kota Jambi Pada variabel yang diteliti yaitu variabel yang diteliti terdapat 2 variabel yaitu respon dan hasil evaluasi pembelajaran. Penelitian ini untuk Pengintegrasian Media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Di sekolah dasar Sedangkan banyak penelitian sebelumnya banyak meneliti tentang penggunaan media *Kahoot*.

Implikasi dari penelitian Pengintegrasian Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Dasar menjadikan teknologi sebagai media belajar yang membantu dalam proses pembelajaran peserta didik, selain menjadi alat serta media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan juga digunakan sebagai sumber belajar kelompok. Rekomendasi untuk guru sebagai pendidik pada bidang pendidikan dan sekolah untuk dapat mengintegrasikan media *Kahoot* untuk mengukur evaluasi dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, ditemukan bahwa dari pengintegrasian Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam terdapat pengaruh antara respon dan hasil evaluasi. Pada penelitian ini hasil yang didapatkan dari respon peserta didik dalam pengintegrasian media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam mendapatkan hasil sangat baik sedangkan hasil evaluasi pembelajaran dari data yang didapatkan pada pengintegrasian Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam mendapatkan kategori baik. Maka dari itu pengintegrasian Media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah dasar akan membuat peserta didik antusias, menyenangkan dan sesuai dengan usia anak Sekolah Dasar. Selain memudahkan guru dalam belajar dan evaluasi, peserta didik lebih aktif juga dalam belajar. Hal ini didapat dari hasil wawancara peserta didik yang banyak memberikan informasi yang baik pada pengintegrasian Media *Kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar.

## Tentang Penulis



Muhammad Dewa Zulkhi, biasa disapa dewa, mahapeserta didik yang sedang menempuh pendidikan Magister Pendidikan dasar dan Profesi Pendidikan guru di Universitas Jambi, selain belajar peneliti juga rutin melakukan riset dan publikasi jurnal, fokus riset terhadap pendidikan dan kearifan lokal, hingga saat ini total sitasi mencapai H indeks 10.

Amanda Eka Yulistranti, atau akrab disapa Manda, sedang menempuh pendidikan di Universitas Jambi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di tahun 2019 hingga sekarang. Selain kuliah peneliti juga pernah mengikuti seminar Internasional dan Nasional The 4th GDIC tahun 2022. Tidak banyak mengikuti kegiatan organisasi hanya senang melakukan hal-hal baru setiap harinya.

## Referensi

- Adamu, AA, Mohamad, BB, & Rahman, AA (2018). Menuju mengukur komunikasi krisis internal: Sebuah studi kualitatif. *Jurnal Komunikasi Asia Pasifik*, 28 (1), 107-128. <https://doi.org/10.1075/japc.00006.ada>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2022). Response, Peace-Loving Characters and Homeland Love Characters: Integrating Traditional Game of Petak Umpet. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 275-294. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.2064>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.813>
- Berlian, Z. (2018). Competency Analysis of Job Satisfaction and Organizational Commitment to Lecturers Who Teach at Private Universities in the Area of Southern Sumatra. *American Research Journal of Business and Management*, 4(1), 1-6.
- Bradburn, N., Sundman, S., & Wansink, B. (2004). *Mengajukan pertanyaan: Panduan definitif untuk desain kuesioner*. San Fransisco: Jossey -Bass.
- Elihami, E., Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96 <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Fryer, Wesley A.; (2001), "Strategy for effective Elementary Technology Integration", <http://www.wtvi.com/teks/integrate/tcea2001/powerpointoutline.pdf>
- Gunawan, G., Harjono, A., Hermansyah, H., & Herayanti, L. (2019). GUIDED INQUIRY MODEL THROUGH VIRTUAL LABORATORY TO ENHANCE STUDENTS SCIENCE PROCESS SKILLS ON HEAT CONCEPT. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 259-268.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.

- Kemendikbud. (2016). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 103 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, M. Arif; Agus Miftahillah; Nilna Milhatan Nasihah. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning di Perguruan Tinggi: Suatu Tinjauan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". *Lentera Pendidikan*, Vol. 21, No. 1 Juni 2018: 1-11 (online)  
[http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/lentera\\_pendidikan/article/view/1-11/4587](http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/1-11/4587)
- Purwanto, E. A., & Sulistyasturi, D. R. (2017). Metode penelitian kuantitatif.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. (2017). Penggunaan Platform "kahoot" dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3 <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1066>
- Siregar, A., Latifah, S., & Sari, M. (2016). Efektivitas model pembelajaran cups: dampak terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik Madrasah Aliyah Mathla'Ul Anwar Gisting Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 233-244.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278.
- UNESCO Institute for Information Technologies in Education (2002), "Toward Policies for Integrating ICTs into Education" Hig-Level Seminar for Decision Makers and Policy-Makers, Moscow 2002.
- Wartomo. "Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. Prosiding temu ilmiah nasional guru (ting) VIII, Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016, <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>
- Wipulanusat, W., Panuwatwanich, K., Stewart, R. A., Arnold, S. L., & Wang, J. (2020). Bayesian network revealing pathways to workplace innovation and career satisfaction in the public service. *Journal of Management Analytics*, 7(2), 253-280.
- Yathasya, D., Romadonia, M., Ningsih, I., & Zulkhi, M. D. (2022). Perbandingan Karakter Cinta Tanah Air dan Cinta Damai dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Basic Education Research*, 3(3), 86-90. <https://doi.org/10.37251/jber.v3i3.270>
- 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), 487-497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

