

Research Article

Analisis Pendampingan Pengembangan Pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' Ttarate Putri Gresik

Moh Tahrikul Hukamak¹, Mashuri Muslim²

1. Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, Muhammad.hukamak@gmail.com
2. Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, Mashuri157@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : January 9, 2025

Revised : January 26, 2025

Accepted : February 15, 2025

Available online : February 27, 2025

How to Cite: Moh Tahrikul Hukamak, and Mashuri Muslim. 2025. "Analisis Pendampingan Pengembangan Pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' Ttarate Putri Gresik". Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam 11 (1):7-12. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v11i1.1336.

Abstract:

This research is based on the author's interest in understanding how the planning of learning development assistance with the Kahoot application in the subject of Islamic Religious Education (SKI) is conducted. The author selected MI Nahdlatul Ulama' Ttarate Putri Gresik as the locus of this research. The aim of this research is to find the forms of planning in providing learning assistance using Kahoot in the subject of History of Islamic Culture. This research employs qualitative research with a field research approach. The findings of this research indicate that Kahoot is an online application developed in a "game" format. Points are awarded for correct answers, and students can see their responses. Learning through games has the potential to be effective as it can create both oral and written components. Teachers' mastery of technology can facilitate the search for teaching materials, teaching methods, and an enjoyable classroom atmosphere.

Keywords: Learning, Kahoot Application, and History of Islamic Culture.

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh ketertarikan penulis untuk mengetahui bagaimana Bagaimana perencanaan pendampingan pengembangan pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran SKI. Penulis menjadikan MI Nahdatul Ulama' Trate Putri Gresik sebagai lokus dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk perencanaan dalam melakukan asistensi pembelajaran berbantu *Kahoot* pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Hasil penelitian ini adalah Kahoot merupakan aplikasi online dikembangkan dengan format "permainan". Poin diberikan pada jawaban benar dan siswa ikut dapat melihat tanggapan mereka. Pembelajaran dengan game berpotensi menjadi baik sebab dapat menciptakan komponen lisan maupun tulisan. Penguasaan Teknologi oleh pengajar dapat mempermudah untuk mencari bahan ajar, metode ajar dan suasana kelas yang menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Aplikasi Kahoot dan Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini memberikan banyak sekali dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negative. Pembelajaran secara daring ini guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran sebaik dan sekreatif mungkin dalam memberikan suatu materi. Terutama dikalangan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) karena pembelajaran daring ini tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja, melainkan orang tua juga dituntut untuk terlibat dalam proses pembelajaran daring ini. (Zain, 2017) Orang tua dengan latar belakang pendidikan yang tinggi mungkin sangat mudah beradaptasi dalam proses pembelajaran secara daring. Namun, orang tua dengan latar belakang pendidikan yang minim mungkin jauh lebih sulit untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran secara daring ini dikarenakan minimnya pengetahuan akan teknologi, jaringan internet yang lemah juga menjadikan salah satu faktor yang dapat menghambat proses pembelajaran daring. Dikarenakan proses pembelajaran daring ini akan berjalan secara lancar jika kualitas jaringan internet tersebut lancar dan stabil. (Naz & Murad, 2017) Proses pembelajaran secara daring ini juga membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dikarenakan tidak semua siswa berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pembelajaran secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat ini dijadikan solusi saat masa pandemic COVID-19. Tetapi pembelajaran daring tidaklah semudah membalikkan telapak tangan kita seperti yang dibayangkan. Bapak Ahmad Nuim, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 4 MI NU Trate Putri Gresik, mengatakan bahwa dalam pembelajaran kelas 4 menggunakan group Whatsapp dan via Zoom dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Efektivitas pembelajaran tidak akan tercapai, untuk mengatasinya

pendidik harus mampu mengelola kelas online sehingga kondisi kelas online menjadi nyaman serta menguntungkan bagi peserta didik. Pengkondisian kelas online ini dilakukan dengan cara pendidik menggunakan serta memanfaatkan aplikasi dan konten yang menunjang pembelajaran secara efektif. Contoh aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain. *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. Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran PAI, karena dengan bermain peserta didik akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran matematika didalam kelas. (Lee, 2011; Naga Subramani & Iyappan, 2018)

Oleh karena itu proposal ini akan membahas mengenai pendampingan pengembangan pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama' Trate Putri Gresik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang hendak diterapkan yakni pendekatan kualitatif (Moleong, 2018). Metodologi penelitian kualitatif sendiri bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis, membuat sketsa sistematis, terstruktur, dan akurat mengenai fenomena ataupun suatu peristiwa yang akan diteliti (Moleong 2018). Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian lapangan (Field Research), yang merupakan suatu jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa tulisan atau ungkapan yang peneliti peroleh langsung dari lapangan atau wilayah penelitian (Nazir 2018).

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara akan dilakukan secara semi terstruktur, sementara observasi akan dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian dan mencatat hasil observasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik observasi non partisipatif, di mana peneliti hanya bertindak sebagai pengamat. Dokumentasi dilakukan dengan mencari informasi melalui dokumen-dokumen atau arsip yang dimiliki oleh lembaga yang diteliti.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yang melibatkan aktivitas pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Mtthew B. Miles dan A. Michael Huberman, 2014). Validitas data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yang merupakan teknik untuk menggabungkan berbagai teknik dan sumber data yang tersedia (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Apikasi Kahoot

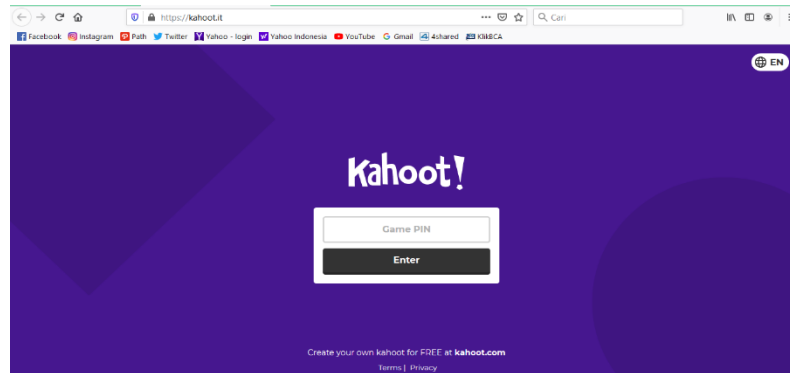
Dalam pembelajaran pendidik haruslah menggunakan media pembelajaran yang efektif dan juga disukai oleh anak. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak adalah pembelajaran sambil bermain. Pengertian media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah untuk lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan membuat metode pembelajaran yang bervariasi. Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Jadi dapat kita ambil kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot ialah game interaktif dengan pendidikan dimana ada icon untuk dikembangkan, salah satu ikon dimana pengguna membuat kuis dengan aplikasi kahoot untuk belajar sehingga belajar online peserta didik menjadi menarik serta menyenangkan. Sebagai media pembelajaran kahoot memiliki manfaat untuk meningkatkan persepsi peserta didik, meningkatkan kemampuan mengingat siswa, meningkatkan kemampuan transfer ilmu pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

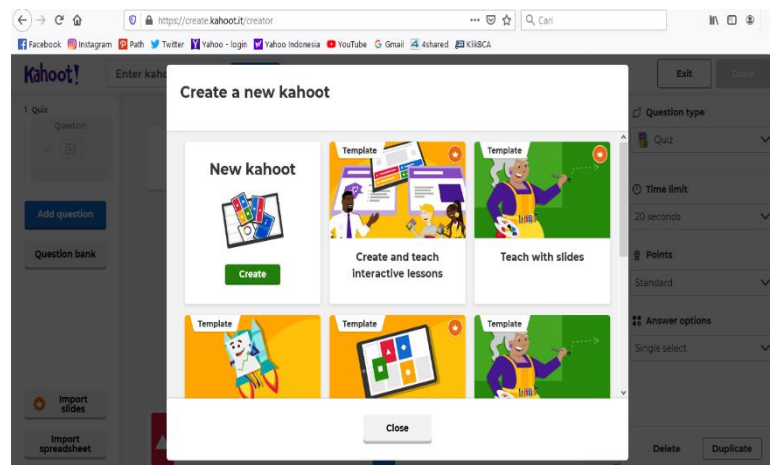
Cara memainkan "Kahoot!" untuk pembelajar di dalam kelas yaitu :

- a. Pengajar mengakses website <https://kahoot.com//> dan membuat akun
- b. Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia.
- c. Pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphonen) dan mengakses <https://kahoot.com//>.
- d. Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar.

- e. Pembelajar memiliki jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.



Gambar 1.1 : Tampilan Awal Aplikasi Kahoot dan pembuatan Akun



Gambar 1.2 : Pembuatan soal-Soal, Materi, beserta Game dan Penilaiannya

Aplikasi kahoot merupakan bukti nyata perpaduan antara pendidikan dan teknologi. Sesuai dengan kurikulum 2012 guru dituntut untuk paham dan menguasai serta mengaplikasikan teknologi kedalam pembelajaran. Aplikasi Kahoot merupakan konten pendidikan berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan dengan pembelajaran seperti pembuatan kuis. Hal ini dapat membuat peserta didik bergairah dalam menerima materi yang disampaikan pendidik secara online sehingga efektifitas pembelajaran dapat tercapai.

B. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam

memenuhi kebutuhan hidupnya Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk menjadi lebih baik dalam berfikiran maupun bertingkah laku.

2. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Fathurrohman bahwa ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior). Ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, maka tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- 2) Perubahan relative permanen. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya sesuai dengan prinsip-prinsip belajar, ada beberapa prinsip dalam belajar, yaitu menurut (Fathurrohman, 2012: 17) sebagai berikut:

- 1) Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- 4) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- 5) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.
- 6) Disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah membentuk perubahan pada dalam diri individu secara menyeluruh yang terjadi karena pengalaman yang dialami.

4. Hasil Belajar

Menurut Bloom Definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunanbaru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Menurut Sudjana, Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya Menurut Winkel (dalam buku Psikologi Pengajaran Definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamdani (2011:139-146) faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu, faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

a) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa dan negara, dan dunia. Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Rasa aman membuat seseorang terdorong untuk belajar secara aktif

karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar (Alfindye Ratri, 2022).

Orangtua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Orangtua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak dirumah. Perhatian orangtua dapat memberi motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Hal ini karena anak memerlukan waktu, tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.

b) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dengan siswa yang kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses melaksanakan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada. Lingkungan masyarakat juga dapat dikatakan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang siswa bertempat tinggal disuatu lingkungan temannya yang rajin belajar, kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

2) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisiologis atau jasmaniah pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Faktor jasmaniah, yaitu pancaindera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar yang membawa kelainan tingkah laku.

Faktor fisiologis adalah kondisi fisik yang terdapat dalam diri individu. Apabila keadaan jasmani individu dalam keadaan bugar dan sehat maka akan mendukung hasil belajar, sebaliknya jika badan individu dalam keadaan kurang bugar dan kurang sehat maka akan menghambat hasil belajar.

b) Faktor Psikologis

(1) Minat

Minat menurut para ahli psikologis adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan, sehingga apa yang diinginkan tercapai.

(2) Kecerdasan

Kecerdasan merupakan salah satu aspek penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang. Kalau seorang murid mempunyai tingkat kecerdasan normal diatas normal secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi (Hamdani,2011:139). Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.

(3) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam artian berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Berdasarkan pengertian tersebut bakat dalam hal ini lebih dekat dengan pengertiannya dengan kata attitude yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan.

(4) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya.

(5) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan,

kebiasaan, dan keyakinan. Siswa harus memiliki sikap positif (menerima) kepada sesama siswa atau kepadagurunya. Sikap positif ini akan menggerakannya untuk belajar. Adapun siswa harus ada sikap negative (menolak) kepada sesama siswa atau gurunya tidak akan mempunyai kemauan untuk belajar.

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' Trate Putri Gresik

Guru merupakan faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar dan kesuksesan tersebutlah yang menentukan guru harus bisa memilih salah satu model pembelajaran inovatif yang tepat dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan selektif dalam memilih model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, prinsip belajarnya dan jenjang pendidikannya. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat student centered dengan memberikan peluang kepada peserta didik untuk lebih mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri. Model ini perlu diterapkan untuk mempersiapkan guru dalam menghadapi abad 21 (Zain, 2017) sehingga pembelajaran yang inovatif dapat membawa pengaruh positif pada kinerja peserta didik yang bermacam-macam karakteristik (Naz & Murad, 2017) dan dengan melibatkan penggunaan teknologi didalam menyajikan inovasi pada setiap model pembelajaran yang dipilihnya (Lee, 2011; Naga Subramani & Iyappan, 2018) Dengan demikian, guru harus literat dan menyesuaikan dengan perkembangan abad 21 yang berbasis revolusi 4.0 dalam teknologi pembelajarannya.

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mengubah media ajarnya konvensional menjadi media digital dan mampu membentuk peserta didik menjadi mandiri, berpikir kritis, mampu berkomunikasi, menggunakan teknologi dan berkolaborasi dengan orang lain. Oleh karena itu diperlukan sebuah media belajar berbasis digital untuk meningkatkan performa belajar siswa dengan multimedia yang menarik baik dari audio maupun visualnya. Salah satunya dengan kahoot yang merupakan sebuah laman daring dengan menggunakan internet dan sangat edukatif dikarenakan menyediakan fitur-fitur sebagai media inovatif dalam kegiatan proses pembelajaran (Irwan, Irwan & Walidi, 2019) Hal ini disebabkan karena media memudahkan didalam menyampaikan pesan pengetahuan sehingga penyampaiannya harus menarik perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran dan diharapkan dapat mempercepat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran

(Tuken, 2013). Penggunaan platform kahoot dalam pembelajaran dapat membantu aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan kondusif dikarenakan proses pembelajarannya dengan adanya permainan serta mudah dalam memonitoring hasil belajar peserta didiknya, dikarenakan hasilnya dapat terlihat secara langsung oleh guru. Adapun menggunakan kahoot dengan karakteristik multiplayer dapat memfasilitasi interaksi anak dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas dalam bentuk permainan yang dapat memengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Rofiyarti, 2017).

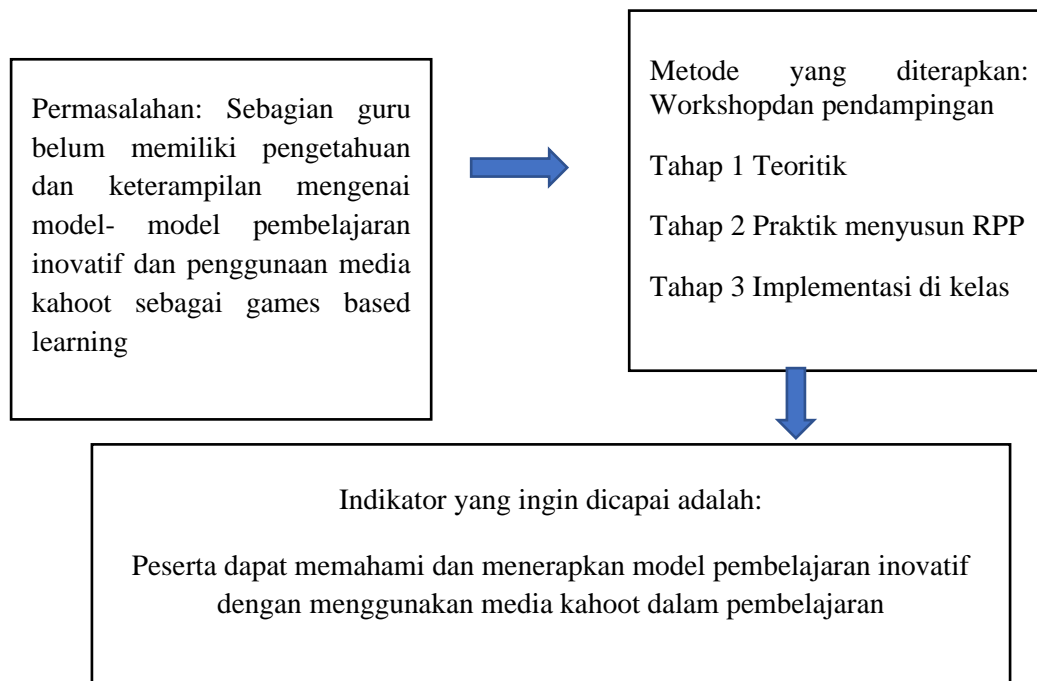
Proses perencanaan dalam pendampingan pembelajaran dengan menggunakan kahoot maka kelompok peneliti menawarkan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran, yakni dengan melakukan pendampingan penggunaan model pembelajaran inovatif dan pendampingan penggunaan literasi digital menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Tujuannya adalah supaya dapat menciptakan pembelajaran inovatif dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan 4.0.

Metode pelaksanaan kegiatan dimulai dari pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi, serta tindak lanjut. Subjeknya adalah guru pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama' Trate Putri Gresik sebanyak 3 orang guru kelas. Sedangkan metode pendekatan meliputi workshop dan pendampingan. Workshop berisi teoritik dengan memberikan materi model model pembelajaran inovatif dan Langkah langkah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot. Tahap kedua yaitu pendampingan dengan melakukan praktik untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan salah satu model pembelajaran yakni mata pelajaran SKI.

2. Bentuk Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama' Trate Putri Gresik

Kegiatan workshop dan pendampingan diawali dengan kegiatan evaluasi dengan diberikannya soal *pretest* dan *posttest* mengenai materi model-model pembelajaran inovatif dan fungsi literasi digital menggunakan media interaktif berbasis gamesbased learning dengan menggunakan kahoot untuk mengetahui peningkatan dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan. Setelah itu, tim pengabdian melakukan pendampingan lanjutan untuk memperdalam pemahaman guru didalam menyusun dan melaksanakan model pembelajaran inovatif dan adanya tindak lanjut dengan memberikan pendampingan lebih mendalam dan buku mengenai model pembelajaran dan buku literasi digital

untuk membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga menjadi lebih efektif dan menyenangkan.



Penguasaan Teknologi oleh pengajar dapat mempermudah untuk mencari bahan ajar, metode ajar dan suasana kelas yang menyenangkan. Manfaat pemakaian Kahoot sebagai satu bentuk SRS adalah (1) Dapat digunakan untuk salah satu sistem penilaian sehingga kemajuan siswa dapat terpantau sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Kahoot dapat digunakan untuk memfasilitasi diskusi dalam kelas, sehingga dapat mengembalika energi peserta didik dalam belajar. (3) Kahoot bisa digunakan untuk Quiz, dengan menampilkan empat jawaban pilihan ganda pada layar utama. (4) Pengajar dapat merancang skor dan lama waktu menjawab selama Quiz berlangsung. (5) Kahoot bisa diakses melalui android aplikasi atau langsung diakses melalui website kahoot.

3. Analisis Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama' Trate Putri Gresik

Materi pendampingan meliputi konsep dan langkah-langkah dari model pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi kahoot, kahoot sebagai media yang dapat meningkatkan kualitas peningkatan hasil belajar peserta didik. Dampak dan manfaat kegiatan ini adalah peserta kegiatan dapat mengetahui dan mampu menerapkan model-model pembelajaran inovatif di kelasnya sehingga pembelajaran tidak monoton, menumbuhkan semangat belajar peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar, kemandirian belajar serta hasil belajarnya semakin meningkat. Pada saat pelaksanaan pemaparan materi

kegiatan workshop, peserta kegiatan sangat antusias untuk menyimak apa yang disampaikan narasumber serta banyak diantaranya yang aktif untuk bertanya mengenai cara pengelolaan kelas dengan menggunakan model pembelajaran inovatif serta cara menggunakan aplikasi kahoot untuk kegiatan pembelajaran supaya kelas menjadi lebih hidup serta penyusunan RPP pembelajaran inovatif dan penggunaan media interaktif kahoot sebagai pendukung media literasi digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Setelah kegiatan workshop, tim pengabdian pun melakukan pendampingan dengan guru didalam penyusunan RPP model pembelajaran inovatif dan langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya. Guru pun sangat semangat, antusias dan menikmati setiap proses pendampingan. Hal ini disebabkan karena, selama ini sebagian guru masih ada yang mengajar dengan menggunakan teacher center dan terkadang menggunakan pendekatan student center. Namun, sebagian guru masih belum jelas didalam langkah-langkah pelaksanaannya karena belum memahami dengan seksama. Oleh karena itu, dengan adanya workshop dan pendampingan sangat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi hidup dan bermakna dan menyenangkan. Selain itu, lebih mengetahui pengetahuan dan pemahaman dalam mengaplikasikan media pembelajaran sebagai penunjangnya yaitu melalui kahoot sebagai media pembelajara berbasis digital game based learning yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran serta konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik mendalami setiap materi yang diajarkan yang tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dapat dikerjakan diluar kelas (Putri & Muhammad Alie Muzakki, 2019). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran sangatlah penting dan menarik untuk dilakukan guru dikarenakan untuk menyesuaikan dengan pembelajaran abad 21 dengan ciri adanya sistem komputasi dalam pembelajaran yang menyebabkan pergeseran paradigma menuju meta knowledge dan yang kedua masuknya era digital yang melibatkan segala proses kehidupan sehingga salah satunya dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Bennett, 2018; Kereluik et al., 2013; Putri & Muhammad Alie Muzakki, 2019)

Dengan demikian, kegiatan workshop dan pendampingan model-model pembelajaran inovatif menggunakan literasi digital melalui media interaktif kahoot dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam pengimplementasian aplikasi kahoot.

KESIMPULAN

Kahoot merupakan aplikasi online dikembangkan dengan format “permainan”. Poin diberikan pada jawaban benar dan siswa ikut dapat melihat tanggapan mereka. Pembelajaran dengan game berpotensi menjadi baik sebab dapat menciptakan komponen lisan maupun tulisan. Penguasaan Teknologi oleh pengajar dapat mempermudah untuk mencari bahan ajar, metode ajar dan suasana kelas yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfindye Ratri & Neng Ulya (2022). Upaya Guru SKI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(4), 1358.
- Bennett, W. L. (2018). Changing Citizenship in the Digital Age. *Civic Life Online*, 1–24.
- Irwan, Irwan, Z. F. L., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes). *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- Kereluik, K., Mishra, P., Fahnoe, C., & Terry, L. (2013). What Knowledge Is of Most Worth. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 29(4), 127–140.
- Naga Subramani, P. C., & Iyappan, V. (2018). Innovative methods of Teaching and Learning. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), 20.
- Naz, F., & Murad, H. S. (2017). Innovative teaching has a positive impact on the performance of diverse students. SAGE
- Putri, A. R. & Muhammad Alie Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7
- Rofiyarti, F. & A. Y. S. (2017). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 72–77
- Sugiarni, R., & Kurniawati, dan N. (2019) *Jurnal QardhulHasan:Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 83–89
- Tuken, R. (2013). Ibm ALAT BANTU DAN SUMBER BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH DASAR PADA GURU-GURU SEKOLAH DASAR YANG STUDI LANJUT DI PGSD UPP PAREPARE. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 62– 6
- Yuliati, S. R. & I. L. (2018). PELATIHAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF SUKAMAKMUR, BOGOR Siti Rohmi Yuliati & Ika Lestari Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta INNOVATIVE INSTRUCTIONAL MODELS FOR ELEMANTARY. *Jurnal Pemberdayaan Sekolah (JPSD)*, 2018(1), 2–7.
- Zain, I. M. (2017). ASIE model: An innovative instructional design model for teachers in enhancing and sustaining the quality of the 21st century learning. *ICSIT 2017 - 8th International Conference on Society and Information Technologies, Proceedings*, 140–145.