

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah berdirinya MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati

Madrasah Aliyah Tarbiyatul banin adalah kelanjutan dari Madrasah Ibtidaiyah atau Tarbiyatul banin yang didirikan oleh kiyai mahfudz salam kajen Pati jawa tengah pada tahun 1930. Madrasah ini didirikan di tengah-tengah penjajahan jepang. Nama madrasah ini dulu adalah Far'iyyah Matholiul Falah kajen karena Lembaga pendidikan ini masih terikat dengan Mtholiul Falah kajen Sebagian besar guru yang mengajar adalah dari kajen kemudian sebelum berdirinya Madrasah Aliyah terlebih dahulu berdiri Madrasah Tsanawiyah, RA, dan yang terakhir yaitu berdiri Madrasah Aliyah pada tahun 1980. Kepala Madrasah pertama yaitu Kiyai Jabir Hasan selama 20 tahun, kemudian pada tahun 2000 Jabatan kepala sekolah beralih ke kiyai Ahmad Adib Al Arif.

Nama Tarbiyatul banin memiliki sejarah yang unik karena madrasah ini berdiri di tengah-tengah penjajahan jepang maka nama yang dulunya fariyyah Matholiul falah kajen arus di ganti karena dianggap ini adalah sebuah pemberontakan dari kyai Mahfud Kajen. Kiyai Islamil kemudian mengadakan perundingan dengan pihak jepang sehingga oleh Jepang memberikan tiga syarat agar lembaga pendidikan ini boleh di buka yaitu setiap pagi harus upacara seperti orang jepang menyembah matahari, memutuskan segala hubungan dengan kiyai mahfudz kajen, mengganti nama madrasah, para kiyai kemudian menyepakati ini dengan makna syarat pertama tidak ada niat untuk menyembah Matahari dan terkait nama kemudian para kiyai menyepakati nama yaitu Tarbiyatul banin.

2. **Letak MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati**

MA Tarbiyatul banin berada di tengah pedesaan yaitu di desa Pekalongan Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah. Sebelah barat, selatan, utara berdekatan dengan pemukiman warga dan ada beberapa usaha yang didirikan warga yaitu seperti toko dan warung makan. pondok pesantren Al Hikamh dan RA Tarbiyatul Banin berda di depan MA Tarbiyatul Banin sebelah timur adalah TPQ dan Masjid Darussalam Desa Pekalongan dan depan Masjid adalah MI Tarbiyatul Banin.

3. **Visi Dan Misi**

Perumusan visi dan misi adalah kelanjutan dari tujuan didirikannya lembaga Pendidikan ini. Perumusan visi misi di rancang untuk memenuhi legalitas Pendidikan sehingga para kiyai dan guru merumuskan visi dan misi setelah berdirinya Madrasah Tarbiyatul Banin. Visi dan Mis ini di rumuskan melalui refrensi dari tujuan pendidikan oleh kiyai sepuh yaitu mencetak generasi yang berilmu, berakhlak dan berketrampilan yang positif sehingga visi dan misi dirumuskan sebagai berikut.

Visi

Terdepan dalam ilmu terpuji dalam laku

Misi

- ✓ Meningkatkan kualitas Pendidikan yang mengarah kepada kopetnsi akademik dan kebutuhan msyarakat melalui Pendidikan formal.
- ✓ Membentuk manusia yang berilmu, bertaqwa dan berakhlakul karimah
- ✓ Meningkatkan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat.

Tujuan :

1) Tujuan Nasional :

Penyelenggaraan pendidikan menengah bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi anggota masyarakat yang bertanggungjawab dan demokratis; dan dapat

mengikuti pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

- 2) Tujuan Sekolah
 - a) Mempertinggi dan memperluas pendidikan serta pengajaran agama Islam berlandaskan Al Qur'an dan Sunnah Rasul.
 - b) Mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan Islam ala ahlussunnah wal jama'ah, sesuai dengan garis perjuangan Nahdlatul Ulama.
 - c) Mencetak kader yang beriman, bertaqwa dan berakhlaqul karimah.
 - d) Mencetak kader yang cerdas, berpengetahuan luas, terampil, demokratis dan bertanggungjawab.

4. Keadaan guru

4.1 Tabel Keadaan Guru

No	Keterangan	GURU	KARYAWAN
1	Jumlah	23	6
2	Kelamin	Laki-laki	13
		Perempuan	10
4	Status	PNS	-
		Swasta	21
5	Pendidikan	S.D / MI	1
		SMP/MTs	-
		SMA/MA	2
		D3	1
		S1	14
		S2	5
6	Masa Kerja	0 - 5 tahun	1
		6 - 10 tahun	2
		11 - 15 tahun	1

No	Keterangan		GURU	KARYAWAN
		16 - 20 tahun	1	-
		21 - 25 tahun	3	-
7	Usia	20 - 30 tahun	3	1
		31 - 40 tahun	14	2
		41 - 50 tahun	2	-
		51 - 60 tahun	2	-
		60 - ke atas	2	1

5. Keadaan siswa

4.2 Tabel Keadaan Siswa

No	KELAS	L	P	JUMLAH
1	X-BHS	12	20	32
2	X-IPA	13	19	32
3	X-IPS	18	17	35
4	XI-IPA	12	22	34
5	XI-IPS	7	17	24
6	XI-BHS	17	12	29
7	XII-IPA	16	20	36
8	XII-BHS	6	14	20
JUMLAH		105	153	258

6. Sarpras

4.3 Tabel Sarpras

No	RUANG	BAIK	RUSAK	JML	KET.
1	Ruang Kepala Madrasah	1		1	
2	Ruang Guru	1		1	
3	Ruang Tata Usaha	1		1	
4	Ruang Kegiatan Belajar	8		8	
5	Laboratorium Bahasa	1		1	

No	RUANG	BAIK	RUSAK	JML	KET.
6	Ruang Laboratorium Komputer	1		1	
7	Perpustakaan	1		1	
8	AULA	1		1	
9	Ruang IPNU/IPPNU	1		1	
10	WC Guru / Karyawan	1		1	
11	WC Siswa	8		8	
12	Komputer	6	6	12	

B. Diskripsi Data Penelitian

1. Perencanaan Implementasi Media Aplikasi Kahoot di MA Tarbiyatul Banin

Media pembelajaran memiliki tujuan yaitu membuat pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat belajar siswa. Media pembelajaran mempermudah guru dalam proses pembelajaran sehingga guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Media pembelajaran juga memiliki fungsi memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Media pembelajaran dapat di manfaatkan oleh guru untuk memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada siswa.¹ hasil wawancara peneliti dengan Bapak Parmin menyatakan bahwa.

“Penggunaan media sangat penting untuk menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di era yang sekarang ini perkembangan teknologi sangat cepat sekali sehingga kita harus bisa memanfaatkan teknologi yang ada dan mendesain pembelajaran yang menarik apalagi pada mata pelajaran SKI yang

¹ Hasnul Fikri, Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interakti*, (Yogyakarta : Samudra biru, 2018), Hal. 12

terkesan materinya hanya cerita sehingga sangat perlu adanya penggunaan media-media yang baru”²

Pemilihan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran sehingga guru secara tidak langsung dituntut untuk mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada seperti internet, laptop dan lain-lain agar menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga siswa mempunyai minat belajar yang lebih. Hasil wawancara peneliti dengan Bapak Adib Al Arif kepala MA Tarbiyatul banin menyatakan bahwa

“Madrasah dalam memfasilitasi penggunaan media sudah di usahakan secara maksimal kami juga mendukung jika ada guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis internet sehingga apa yang di butuhkan dalam menyiapkan media tersebut kami akan memfasilitasi.”³

Peneliti melakukan wawancara kepada guru Mata pelajaran SKI yaitu bapak Parmin. Hasil wawancara dengan Bapak Parmim menyatakan :

“Media yang di pakai tidak terus menerus terkadang menggunakan video dan diskusi di kelas membentuk beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi.”⁴

Peneliti melakukan implementasi media pembelajaran yang bersifat online atau memanfaatkan teknologi yang ada yaitu media kahoot pada siswa kelas XI MA Tarbiyatul banin sehingga wawasan mengenai media pembelajaran lebih luas dan sesuai dengan perkembangan zaman. hasil wawancara dengan Bapak Suparmin menyatakan bahwa

“belum mengenal media aplikasi kahoot mungkin bagi kami itu adalah media yang baru karena selama ini hanya memakai video sesuai materi yang akan di pelajari siswa.”⁵

² A. Suparmin, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

³ A. Adib Al Arif, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022

⁴ A. Suparmin, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

⁵ A. Suparmin, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

Tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa proses dalam membuat, mempersiapkan dan menyajikan media pembelajaran kahoot, yaitu peneliti membuat media kahoot melalui webset kahoot.com. kahoot juga tersedia dalam aplikasi yang bisa di download melalui polystore. Peneliti merancang media kahoot dengan membuat beberapa soal yang didesain menjadi quiz yang menarik, soal ini berisi materi tentang Sejarah Kebudayaan Islam.

1) Kegiatan peneliti

a. Persiapan

Tahap pertama peneliti melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran SKI Kelas XI MA Tarbiyatul Banin yaitu Bapak Parmin. peneliti menyesuaikan jadwal pelajaran dan jam pelajaran SKI dan berkordinasi mengenai materi yang sudah di pelajari siswa sehingga dengan adanya diskusi ini peneliti membuat materi quiz kahoot sesuai dengan materi yang sudah dipelajari siswa sehingga siswa dalam penerapan media ini bisa mengingat kembali dan memperkuat materi yang sudah di dapatkan melalui guru. Peneliti kemudian menyusun media pembelajaran kahoot dengan membuat beberapa soal yang di kemas dalam quiz yang menarik.

Merancang media kahoot langkah pertama yang di lakukan yaitu membuka websait kahoot, kahoot.com kemudian login dengan email google. tampilan setelah login email adalah sebagai berikut

4.1 Gambar masuk web. *kahoot*



setelah login menggunakan akun google atau email makan akan muncul tampilan sebagai berikut

4.2 Gambar tampilan utama kahoot



Peneliti membuat soal yang berbasis quis menarik dengan kahoot ini soal itu berisi materi Sejarah kebudayaan Islam. Penerapan media tersebut dilakukan di dalam ruang komputer, sebelum memulai quis peneliti mengawali kegiatan dengan berdo'a bersama, melakukan perkenalan dan dilanjutkan menjelaskan tujuan kegiatan penelitian dan menjelaskan media kahoot. Peneliti mempersiapkan media dengan proyektor, laptop, dan koneksi internet.

Siswa membuka websate kahoot.it dimana web tersebut akan digunakan untuk memasukan pin atau kode sehingga nama siswa terdaftar di akun peneliti. Peneliti kemudian menampilkan soal melalui proyektor siswa menjawab soal-soal tersebut dengan menggunakan kode warna yang sudah ada di tampilan web siswa. Berikut adalah tampilan soal yang bisa dilihat oleh siswa.

4.3 Gambar soal kuis di kahoot



b. Penyajian

Peneliti memulai penerapan media dengan membaca do'a memperkenalkan diri, dan menjelaskan media *kahoot*. Media kahoot memiliki dua tampilan yaitu tampilan soal dan tampilan jawaban. Siswa tidak melihat soal dari komputer masing-masing tetapi siswa melihat soal melalui komputer peneliti yang di tampilkan di proyektor, tampilan yang ada di siswa hanya kode warna untuk menjawab kuis tersebut. Media *kahoot* ini didesain agar siswa lebih fokus ke soal yang di tampilkan peneliti sehingga yang ada di tampilan komputer siswa hanya kode warna yang di klik sesuai jawaban siswa masing-masing. Jawaban siswa akan diperlihatkan setelah selesai menjawab satu soal, jadi setiap soal semua siswa yang ikut dalam quis ini tahu berapa yang menjawab benar dan berapa yang menjawab salah.

2) Kegiatan siswa

a. Persiapan

Penerapan media aplikasi kahoot membutuhkan koneksi internet dan juga laptop atau komputer. Peneliti melakukan implementasi media kahoot bukan diruang kelas X MA Tarbiyatul Banin akan tetapi di laksanakan di BLK Yayasan Tarbiyatul Banin. yang berada di belakang gedung Mts Tarbiyatul Banin dan masih satu kompleks dengan MA Tarbiyatul Banin sehingga siswa berangkat dari MA Tarbiyatul Banin menuju ke BLK. Siswa sampai di BLK kemudian memasuki ruang komputer dengan panduan peneliti siswa kelas XI mempersiapkan media *kahoot*.

b. Pelaksanaan

Siswa kelas XI mengikuti penerapan media dengan sangat antusias siswa saling bersaing point saat penerapan media *kahoot*, karena kahoot ini berisi kuis yang didesain secara menarik. Peneliti menyajikan 20 soal, soal tersebut ada 2 tipe yaitu pilihan ganda dan true and false jawaban yang benar lebih banyak pada soal pilihan ganda karena

siswa sudah terbiasa dengan model soal pilihan ganda. Siswa berdiskusi dengan satu kelompok untuk menjawab soal-soal dalam kuis.

c. Penutup

Tahap ini setelah selesai kegiatan semua siswa mengetahui kelompok yang mendapatkan juara pertama, kedua dan ketiga. peneliti menampilkan podium ranking dan juag nilai semua kelompok yang telah menjawab kuis kahoot. Siswa di arahkan peneliti untuk keluar dari web dan mematikan komputer.

2. Pelaksanaan Media Aplikasi Kahoot di MA Tarbiyatul Banin

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang bersifat audio visual akan lebih menghantarkan siswa untuk bisa berimajenasi sesuai dengan materi yang di sampaikan guru sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut bertambah. Pemanfaatan media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dengan adanya media pembelajaran materi bisa di kemas secara menarik dan ringkas sehingga pembelajaran lebih efisien dan interaktif. Hasil wawancara peneliti dengan siswa kels XI MA Tarbiyatul Banin M. Rizky Syarifuddin mengatakan

“kendala saya dalam belajar yaitu kurang memahami penjelasan guru dan media yang digunakan guru kurang menarik”

Media pembelajaran jug mendukung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan usaha untuk menyediakan kondisi agar seseorang berhasrat melakukan sesuatu. Motivasi memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan penampilan siswa karena dengan adanya motivasi dapat mendorong siswa mendapat prestasi dan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, motiasi dapat

mengarahkan tujuan pembelajaran. faktor - faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta dapat dikategorikan dua faktor yaitu yang pertama faktor tingkah laku guru seperti sikap saat mengajar, perilaku terhadap siswa, sikap guru dalam mengatasi berbagai macam gaya belajar siswa dan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran, dan sikap guru dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Kedua berkaitan dengan komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran diantaranya adalah metode pembelajaran, materi dan media pembelajaran. Kedua faktor tersebut sangat penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa.⁶ Media kahoot mendesain materi pembelajaran menjadi kuis yang menarik kuis tersebut berisikan soal-soal tentang materi siswa. Kuis di dalam media kahoot di desain secara menarik sehingga dalam penerapannya bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Kuis kahoot ini pada hasil akhir akan menampilkan nilai akhir yang di peroleh siswa dalam menjawab kuis, dengan cara seperti ini siswa akan bersaing untuk mendapatkan point tertinggi dan dengan cara ini bisa menambah siswa memiliki jiwa kompetitif dalam pelajaran karena jiwa kompetitif sangat penting untuk meningkatkan siswa memperkuat materi yang sudah di dapatkan dalam pembelajaran sehingga mereka tidak tertinggal oleh temanya.

Pelaksanaan media kahoot di lakukan dengan melalui beberapa tahap yaitu

a. Persiapan

Penerapan media kahoot ini harus menggunakan internet dan juga laptop, komputer atau smartphone, sehingga penerapan media kahoot ini harus di ruang lap komputer atau siswa membawa smartphone. Kondisi seperti ini maka peneliti memanfaatkan BLK (balai latihan kerja) Yayasan Tarbiyatul Banin untuk mendukung

⁶ Ahmad yani, *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, (Malang : ahlimedia press, 2021), hlm. 17-27.

penerapan media kahoot. BLK (balai latihan kerja) Tarbiyatul Banin adalah bagian dari unit Yayasan Tarbiyatul Banin sebagai tempat untuk belajar multi media dan juga di dimanfaatkan sebagai salah satu ruang kelas di Mts Tarbiyatul Banin. Peneliti melakukan izin untuk penggunaan ruang komputer kepada kepala BLK yaitu Bapak Alfin. Ruang BLK memiliki komputer sebanyak 16 unit maka peneliti membagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 7 untuk kelas XI Bahasa dan 8 kelompok untuk kelas XI IPS. Peneliti di dampingi penanggung jawab ruang komputer yang bernama Pak Mamat sehingga mempermudah peneliti dalam menyiapkan media kahoot. Peneliti mempersiapkan peralatan seperti laptop, proyektor, layar dan internet. Peneliti memulai penerapan media dengan berdo'a, perkenalan, dan menjelaskan media kahoot. Peneliti menampilkan kode yang akan di gunakan siswa untuk memasuki kuis kahoot kode ini berupa angka dan dengan kode ini web yang di buka siswa bisa terhubung dengan web peneliti. Kode ini juga berfungsi agar peneliti mengetahui siapa saja yang sudah siap untuk memulai kuis.

b. Penyajian

Penerapan media kahoot peneliti melakukan dua kali pertemuan peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri dan memperkenalkan media kahoot karena media *kahoot* ini adalah media yang baru bagi siswa sehingga peneliti menjelaskan tentang cara penggunaannya dan apa fungsi dari media *kahoot*, setelah itu peneliti memulai penggunaan media dengan menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang didesain menjadi kuis menarik.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama peneliti melakukan penerapan media kahoot dengan kelas XI Bahasa. Peneliti memulai dengan berdo'a, memperkenalkan diri, dan menjelaskan tentang media kahoot. Siswa memasukan kode yang

yang telah di tampilkan peneliti setelah semua kelompok memasukan kode tersebut maka peneliti memulai kuis. Soal yang di tampilkan yaitu tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam SKI. berikut adalah tampilan dari komputer guru sebelum memasuki kuis

4.4 Gambar kode memasuki kuis *kahoot*



Proses tersebut menampilkan kode yang akan di gunakan siswa untuk memasuki kuis di kahoot. Berikut adalah tampilan komputer siswa untuk memasuki kode.

4.5 Gambar tampilan komputer siswa



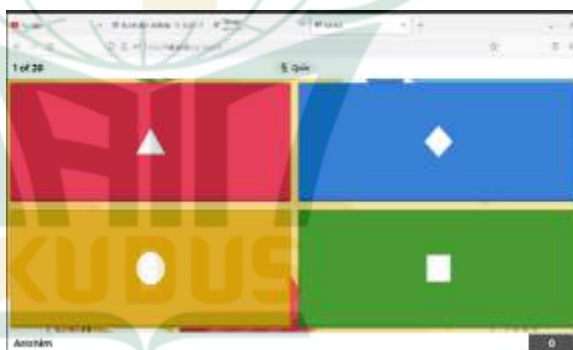
Siswa kemudia memasukan kode yang ada di tampilan komputer peneliti dan setelah semua kelompok sudah memasukan kode dari peneliti makan akan muncul tampilan sebgai berikut

4.6 Gambar soal kuis di kahoot



Tampilan tersebut adalah tampilan soal pada kuis *kahoot*. Berikut adalah tampilan pada komputer siswa.

4.7 Gambar kode warna di komputer siswa



Satu soal memiliki durasi waktu untuk menjawabnya durasi paling cepat yaitu 20 detik dan setiap satu soal yang sudah selesai dijawab maka akan muncul jumlah kelompok yang menjawab soal tersebut dan jumlah jawaban benar dan salah. Materi yang di ambil peneliti adalah materi yang sudah di pelajari siswa sehingga selain menjawab soal-soal peneliti juga menjeleaskan dan mereview setiap soal

yang ada sehingga siswa mengingat kembali materi-materi yang sudah di pelajari sehingga siswa memperkuat materi yang sudah ada. Peneliti membagi menjadi 7 kelompok dalam pertemuan pertama

4.4 Tabel kelompok XI Bahasa

NO	Nama Kelompok	Anggota
1	ASSALAM	Intan
		Luluk
		Maya widiyanti
		Rahayu Nanda
2	AL MUKMIN	A Zamil
		Aji Munfarid
		Candra
		Daffa
3	AL MUHAIMIN	Fari
		Imam
		Farhan
		Rizky Syarifuddin
4	AL MALIK	Styono Faizal Ma'ruf
		Maulana Adi
		Ahmad Ainur Rido
		Ahmad Andhika
5	AR ROHMAN	Ahmad Hengki
		Bagus Uswantoro
		Alifis Saadah
		Devi
6	SYAMSUL	Eka Rianti
		Endang
		Nila
		Olivia

NO	Nama Kelompok	Anggota
		Revalina
7	AR ROHIM	Yuli
		Yakub
		Niam
		Rizky

Berikut adalah ranking, total point yang di peroleh dari jawaban beberapa 8 kelompok.

4.5 Tabel point kelas XI Bahasa

Ranking	Player	Total point	Jawaban benar	Jawaban salah
1	AS SALAM	11350	13	7
2	AL MUKMIN	9952	12	8
3	AL MUHAIMIN	7253	9	11
4	AL MALIK	6388	9	11
5	AR ROHMAN	6111	8	12
6	SYAMSUL	5496	7	13
7	AR ROHIM	4335	5	15

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok Assalam yang beranggotakan Intan, Luluk, Maya widiyanti, Rahayu Nanda memperoleh point terbanyak dan mendapatkan ranking 1. Berikut adalah tampilan podium ranking.

4.8 Gambar Podium Ranking



2) Pertemuan kedua

Proses yang di lakukan peneleiti dalam pertemuan kedua yaitu dengan kelas XI IPS. Proses yang dilakukan peneliti masih sama dengan pertemuan pertama akan tetapi pada pertemuan kedua peneliti tidak menggunakan proyektor karena rusak sehingga peneliti menampilkan melalui laptop. Pertemuan kedua peneliti masih memanfaatkan ruang komputer BLK Tarbiyatul Banin peneliti menampilkan soal dengan jumlah 20 soal mengenai materi SKI. Peneliti mengawali dengan berdo'a mempersiapkan media kahoot seperti menghidupkan komputer membuka web. soal yang di tampilakn peneliti masih sama dengan soal pada pertemuan pertama. Pertemuan kedua peneliti melakukan dengan kelas XI IPS. Proses penggunaan media peneliti masih dengan cara yang sama yaitu membagi menjadi 8 kelompok yaitu :

4.6 Tabel kelompok kelas XI IPS

NO	Nama Kelompok	Anggota
1	ASEM	Dimas Setiyono
		M Abdul Ghofur
		Muhammad Maulana
		Ainiyatuz Zulfa
2	KIWWII	Devi Septya Anggraeni
		Aviska Putri Aviani
		Eksan Tri Wahyudi
3	MELON	Hesti Nur Syafaatun
		Indah Dita
		Firda
4	SUKUN	Ahmad Jannatul
		Amanda Riska Ayu

NO	Nama Kelompok	Anggota
5	NAGA	Fachri Qolbi Azizi
		Solikhul Hadi
6	MANGGA	Khoirotin Nisa
		Milhatussakhoya
		Mukti Dwi Nurhalimah
7	BENGKUANG	Najakhatun Alfiah
		Nanda Viko
		Ningsih
		Nova Rino Yoga
8	APEL	Pambayunia
		Reni Aprilia
		Rizky Nur Anita

Berikut adalah hasil point yang di dapat siswa dalam menjawab soal-soal yang ada di kuis kahoot

4.7 Tabel Point Jawaban

Ranking	Player	Total Point	Jawaban benar	Jawaban Salah
1	ASEM	10975	12	8
2	KIWWII	9311	11	9
3	MELON	8447	10	10
4	SUKUN	8294	9	11
5	NAGA	8137	9	11
6	MANGGA	6359	8	12
7	BENGKUANG	4730	6	14
8	APEL	4462	5	15

4.9 Gambar Podium Rangka



Nilai di atas menunjukan bahwa kelompok Asem yang beranggotakan 4 orang mendapatkan point terbanyak dan menjadi ranking pertama. Hasil penelitian menunjukan Jawaban yang benar dari ranking satu yaitu 12 soal dari 20 soal. Selisih antara ranking 1, 2, dan 3 hanya 1 atau 2 soal untuk jawaban yang benar.

c. Penutup

Peneliti menampilkan 20 soal setiap soal-soal memiliki point semakin cepat dan tepat menjawab makan point yang didapat semakin banyak. Hasil akhir dari kuis akan di tampilkan setelah semua soal sudah terjawab dan hasil tersebut berupa point dari setiap soal yang sudah di jawab. Ranking pertama, kedua dan, ketiga. Penerapan media di akhiri dengan hasil jawaban dan nilai akhir dari siswa yang di bagi menjadi 8 kelompok untuk kelas XI IPS dan 7 kelompok untuk kelas XI Bahasa. Penerapan media di akhiri dengan keluar dari web *kahoot* mematikan komputer dan berdo'a.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI Bahasa MA Tarbiyatul Banin bernama M Rizky Syarifuddin mengatakan

“belajar menggunakan media kahoot menambah saya bersemangat dalam menjalankan pembelajaran”⁷

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas XI Bahasa MA Tarbiyaatul Banin bernama Bagus Uswantoro mengatakan

“kahoot menambah semangat belajar dan juga menyenangkan dan tidak bosan ketika di kelas”⁸

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu siswa Kelas XI Bahasa MA Tarbiyatul Banin yang bernama Eka Rianti mengatakan

“aplikasi tersebut dapat mempermudah memahami materi dan juga sangat seru di kelas”⁹

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa kahoot bisa menunjang semangat belajar siswa dikelas dan juga menjadikan suasana dikelas menyenangkan dan membuat pembelajaran tidak membosankan dan dalam pelaksanaan media kahoot siswa saling berlomba untuk mendapatkan point yang paling banyak. Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI IPS MA Tarbiyatul banin Reni Aprilia mengatakan

“di kelas juga menjadi seru kren”

Nilai nilai yang diperoleh dari dua kelas di atas menunjukkan bahwa, pada rangking pertama kelas XI BHS meraih point lebih banyak daripada rangking pertama dari kelas XI IPS. Nilai tersebut juga menunjukkan bahwa antara rangking 1,2 dan hanya selisih 2 atau 3 soal dengan jawaban yang benar, dengan adanya nilai-nilai yang diperoleh dari setiap kelompok dapat disimpulkan bahwa ada persaingan di dalam penerapan media kahoot setiap kelompok berusaha menjawab dengan cepat dan benar. Soal yang peneliti tampilkan memiliki poin sehingga siswa dalam

⁷ M. Rizky Syrifuddin, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

⁸ Bagus uswantoro, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

⁹ Eka rianti, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

mengerjakan soal berusaha mendapatkan poin tertinggi di setiap soalnya dan ini bisa menunjang kompetitif siswa.

3. Evaluasi Penerapan Media *Kahoot* di MA Tarbiyatul Banin

Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu evaluasi pembelajaran untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Sistem pembelajaran yaitu meliputi: tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri.¹⁰ Evaluasi media pembelajaran merupakan proses menilai media pembelajaran berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Pengertian di atas menjukan bahwa evaluasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan menilai suatu jenis media berdasarkan kriteria. Menilai media pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria adalah sesuatu ukuran yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk memilih atau mengevaluasi sesuatu, setiap kegiatan evaluasi diperlukan kriteria penilaian yang akan digunakan dalam analisis data dan mengambil keputusan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kriteria evaluasi atau penilaian media pembelajaran adalah.

- a. kebutuhan, ideal, dan nilai-nilai
- b. ketepatan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran
- c. pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹¹

¹⁰ Asrul, rosydi Ananda, Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Badung : Perdana mulya sarana, 2014), hal 4-12.

¹¹ Bambang Warsita, *Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas*, Jurnal Teknodik Vol. 17, No. 4, 2013, hlm. 441

Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi sumatif adalah proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif atau tidak.¹²

Media *kahoot* merupakan game edukasi yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira dan tidak membosankan. Siswa akan termotivasi dan dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu penggunaan media perlu adanya evaluasi untuk meningkatkan kualitas penerapan media selanjutnya dan dan menjadikan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.¹³

Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media yang berupa teks, gambar grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik. Multimedia memiliki beberapa kelebihan yaitu.

- a. Fleksibel, yaitu pemanfaatan multimedia dapat dilakukan di kelas, secara individual, atau secara kelompok kecil. fleksibilitas multimedia termasuk dalam penggunaan waktu.
- b. Melayani kecepatan belajar individu, yaitu kecepatan waktu pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kesiapan masing-masing

¹² Sungkono *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*, hlm. 2

¹³ Dwi Hartanti, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, hal. 80

siswa yang menggunakannya karena setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda.

- c. Bersifat kaya isi, yaitu program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak, akses untuk mencari berbagai informasi lebih mudah bahkan berisi materi pelajaran yang sifatnya pengayaan dan pendalaman, dan memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi yang disiapkan khusus.
- d. Interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia sehingga penyampaian informasi lebih interaktif. Tingkat interaktivitas tersebut merupakan salah satu tolak ukur dalam menilai kualitas program multimedia pembelajaran interaktif. Lebih leluasa mengembangkan kreativitas
- e. Multimedia dapat menyajikan kreativitasnya supaya informasi dapat lebih komunikatif, estetik, dan ekonomis sesuai kebutuhan.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media kahoot memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media *kahoot* yaitu

1. Membuat pembelajaran lebih menarik. *Kahoot* adalah media pembelajaran yang berfungsi untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, *kahoot* mendesain soal-soal dalam bentuk *quiz* yang menarik. *quiz* ini berisi materi-materi pembelajaran sehingga dengan adanya *quiz* ini siswa bisa mereview materi yang sudah didapat dan lebih mematangkan materi pembelajaran. Fungsi lain dari *kahoot* yaitu pembelajaran lebih menarik karena ada variasi dalam pembelajaran. Mengerjakan soal secara tertulis menggunakan kertas sudah biasa, maka dari itu *kahoot* mendesai soal-soal tersebut menjadi *quiz* yang menari sehingga siswa dalam mengerjakan dengan suasana gembira dan bisa sambil mereview materi yang sudah didapat.
2. Melatih siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar. Peneliti dalam menerapkan media

kahoot ini menemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mengerti tentang komputer. Peneliti menemukan ada beberapa siswa yang masih belum bisa menghidupkan komputer dan membuka web dari peneliti. Pemngenal terhadap media sangat perlu bagi generasi muda sehingga dengan adanya penerapan media *kahoot* ini siswa lebih mengenal teknologi sehingga siswa tidak tertinggal dengan perkembangan zaman.

3. Menjadi refrensi guru untuk menrapkan media pembelajaran. Perkembangan teknologi harus bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran yaitu dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran sehingga ada variasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan membuat siswa merasa bosan ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan tujuan pembelajaran menjadi kuarang maksimal oleh karena itu peneliti menerapkan media *kahoot* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga bisa membangkitkan motivasi belajar siswa dan refrensi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian dan wawancara peneliti yaitu dengan bapak Parmin beliau mengatakan yaitu.

“Belum mengenal media kahoot, karena selama ini dalam pembelajaran menggunakan media video dan prakter, sehingga media kahoot ini menjadi hal yang baru bagi kami.”¹⁴

Media *kahoot* ini juga membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan dengan adanya media *kahoot* ini siswa lebih bersemangat dalam belajar dan memperkuat materi pembelajaran. Kekuarang dari media *kahoot* ini menurut hasil penelitian yaitu :

1. Kurangnya fasilitas komputer dan internet. Menggunakan media *kahoot* ini harus memafaatkan laptop, komputer, smartphone dan internet sehingga ini

¹⁴ A. Suparmin, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

menjadi kendala peneliti dalam menerapkan media kahoot. Madrasah sudah memiliki lap komputer akan tetapi internet masih belum mendukung. Hasil wawancara peneliti dengan kepala madrasah mengatakan

“fasilitas-fasilitas yang mendukung dalam media pembelajaran kami menyedian lab. komputer, akan tetapi belum maksimal dama pengelolaanya, kami juga memfasilitasi jika ada beberapa guru ingi menrapkan media pembelajaran dan kami sangat mendukung”¹⁵

Peneliti memanfaatkan BLK yayasan tarbiyatul banin untuk pelaksanaan penerapan media *kahoot* ini karena BLK Yayasan taarbiyatul Banin memiliki fasilitas komputer dan juga koneksi internet. Penggunaan BLK ini peneliti melalkuakn izin dengan ketua BLK yaitu Bapak Alvin dan dalam menerapkan media *kahoot* peneliti di dampingi Bapak Mamat sebagai penanggung jawab ruang komputer BLK.

2. Koneksi internet kurang stabil. Media *kahoot* ini harus menggunakan koneksi internet yang stabil sehingga bisa berjalan dengan lancar. Hasil penelitian koneksi internet di BLK masih belum cukup stabil saat penerapan media *kahoot* sehingga ini menjadi kendala peneliti. Haasil wawancara dengan siswa bernama Bagus Uswatoro mengatakan

“dalam pelaaksanaan media kakhoot sering terjadi koneksi eror”

Koneksi internet yang kurang stabil manjadikan membuka web sangat lama sehingga ini memakan waktu peneliti yang seharusnya 1 jam pelajaran menjadi 1 jam pelajaran dan waktu istirahat siswa terpotong.

3. Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaaannya. Peneliti dalam melaksanakan media *kahoot* ini menyesuaikan jadwal mata pelajaran SKI

¹⁵ A. Adib Al Arif, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

kelas XI peneliti berkoordinasi dengan guru mapel SKI yaitu Bapak Parmin dan peneliti mendapatkan waktu 1 jam pelajaran atau 45 menit. Peneliti memanfaatkan waktu tersebut dengan semaksimal mungkin karena dalam pelaksanaannya menggunakan berbagai alat yang di perlukan seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet maka itu memotong waktu penerapan media sehingga waktu istirahat ke 2 siswa juga terpotong.

4. Tidak semua guru minat untuk menerapkan media *kahoot* ini. Media *kahoot* perlu memerlukan beberapa perangkat dalam pelaksanaannya yaitu seperti komputer atau *smaartphone*, koneksi internet yang memadai, proyektor, dan lain-lain. Perangkat seperti ini tidak semua guru bisa mengoprasikannya khususnya guru *sepuh taau para kiyai*, beliau lebih mengedepankan metode ceramah. Hasil wawancara dengan kepala sekolah Bapaak Adib Al Arif

“Tidak semua guru menggunakan media dan memanfaatkan teeknologi yang ada khususnya guru sepuh para kiyai yang metode mengajarnya masih dengan metode lama, yaitu seperti ceramah membaca kitab kuning, seperti di pondok pesantren, memang dalam hal ini siswa merasa bosan tapi yang kami terapkan kepada siswa bukan hanya cara kita mendapatkan ilmu tapi bagaimana kita bisa mendapatkan barokah dari ilmu dan juga guru guru kita. Sehingga dalam hal penggunaan media guru-guru sepuh tidak menggunakannya.”¹⁶

C. Analisis data penelitian

1. Analisis Perencanaan Media *Kahoot* di MA Tarbiyatul Banin

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan. penerapan media pembelajaran

¹⁶ A. Adib Al Arif, Wawancara Oleh Peneliti, 31 Mei 2022.

yang tepat yaitu sesuai dengan materi dan keadaan siswa maka akan menunjang tujuan Pendidikan. penerapan media pembelajaran perlu adanya perencanaan sehingga penerapan tersebut bisa berjalan secara sistematis sehingga media pembelajaran tersebut dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip yaitu.

- a. Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya.
- b. Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.
- c. Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran

Dalam perancangan media pembelajaran ada 6 langkah yang perlu diperhatikan yaitu :

- a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa
Perencanaan media didasarkan atas kebutuhan, Salah satu indikator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan agar dapat dikuasai siswa kebutuhan siswa meliputi, penguasaan materi, penyajian materi yang mudah dipahami dan suasana belajar yang tidak membosankan.
- b. Perumusan tujuan
Media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Memilih, merubah dan merancang media pembelajaran
Untuk membuat media yang tepat bagi kegiatan pembelajaran akan meliputi salah satu dari tiga kemungkinan yaitu memilih media pembelajaran yang sudah tersedia, merubah media yang sudah ada, dan merancang pembuatan media yang baru.
- d. Perumusan materi
Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus

dikuasai siswa dan penyesuaian materi dengan media pembelajaran.

e. Pelibatan siswa

Situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa merespon dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media. Sehingga pembelajaran terjadi dua arah.

f. Evaluasi

Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang akan dipergunakan dikelas, untuk melihat prosedur penggunaan media, untuk memeriksa tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai, menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan untuk memperbaiki media itu sendiri.¹⁷

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menraik bagi siswa. Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran, guru juga bisa memanfaatkan kahoot sebagai media untuk ulangan harian, remedial dan penguatan materi. Penerapan media kahoot perlu adanya persiapan-persiapan yang dilakukan yaitu membuat media kahoot itu sendiri, mempersiapkan alat-alat untuk mendukung penggunaan media kahoot, seperti proyektor, komputor atau smartpone, koneksi dan internet. Proses perencanaan dalam membuat media adalah suatu hal yang penting media menjadi salah satu faktor dalam menentukan keberhasilan pembelajaran oleh karena itu merancang media menjadi hal yang pokok sehingga dalam penerapan media

¹⁷ Tejo nuseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol. 8 No. 1, 2011, hlm. 23-24.

kahoot ini peneliti melalui beberapa proses dalam merencanakan media pembelajaran.¹⁸

1) Kegiatan Peneliti

a) Persiapan

Peneliti memilih materi SKI. Peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran SKI MA Tarbiyatul Banin. Media kahoot bisa di manfaatkan untuk membangkitkan semangat belajar siswa media kahoot memiliki fitur mendesain materi pembelajarn menjadi kuis yang menarik. Materi sejarah kebudayaan islam peneliti mengemas didalam media kahoot dengan cara membuat kuis dan didalam pelaksanaan kuis ini peneliti mereview materi yang sudah di pelajari siswa sehingga ini bisa memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Membuat kuis di kahoot Kahoot bisa di akses melalui web atau download melalui aplikasi. Langkah pertama dalam membuat media kahoot yaitu membuat akun di web kahoot atau di aplikasi kahoot atau bisa login menggunakan akun goolge.

b) Penyajian

Memanfaatkan ruang komputer BLK Tarbiyatul Banin Penggunaan media kahoot ini perlu adanya perangkat yang mendukung yaitu komputer atau smartphone, proyektor, dan koneksi internet, sehingga peneliti memnafaatn ruang BLK Tarbiyatul Banin. penggunaan ruang komputer BLK Tarbiyatul Banin peneliti melakukan kordinasi dan izin dengan ketua BLK Tarbiyatul Banin Bapak Alvin. Peneliti berkordinasi tentang tempat seperti jumlah komputer koneksi, internet dan ketersediaan alat-alat untuk mendukung penerapan media kahoot.

¹⁸ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Media Kuis Online Kahoot Dengan Combro*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2019), hlm. 10.

2) Kegiatan siswa

a) Persiapan

Penerapan media *kahoot* di lakukan harus dengan komputer, smartphone dan koneksi internet, karena komputer dan koneksi Internet di MA Tarbiyatul Banin belum mendukung, peneliti melakukan penerapan media kahoot di BLK ruang komputer Tarbiyatul Banin. Persiapan siswa yaitu menuju gedung BLK Tarbiyatul Banin kemudia masuk di ruang komputer dan mulai menghiduokan komputer sesuai arahan dari peneliti. Peneliti kemudian mengarahkan siswa untuk membuka web kahoot.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siswa memasukan kode yang telah di siapkan peneliti untuk memasuki web. kahoot, setelah itu siswa memasukan nama kelompok dan anggota kelompoknya masing-masing. Soal akan muncul setelah semua kelompok memasukan kode dan juga nama anggota kelompoknya. Peneliti memulai kuis dengan menampilkan 20 soal yang berisikan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

c) Penutup

Peneliti menampilkan kelompok yang mendapat juara pertama, kedua dan ketiga, dan menampilkan poin yang didapat dari masing-masing kelompok. Media kahoot dapat mengetahui nilai dari siswa-siswa yang menjawab sehingga setelah selesai mengerjakan ringking siswa bisa di tampilkan sehingga suma tahu nilai mana yang paling tinggi, sehingga dengan adanya fitur ini menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Pelaksanaan media ini di BLK Tarbiyatul Banin dengan memanfaatkan komputer yang ada, sehingga setelah semua kegiatan selesai peneliti mengarahkan siswa

untuk keluar dari web dan mematikan komputer.

2. Analisis Pelaksanaan Media *Kahoot* di MA Tarbiyatu Banin

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif dan dapat menunjang tersampainya materi pembelajaran dengan baik. Pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan guru hendaklah bersifat dua arah, sehingga terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Media pembelajaran berbasis *quiz* seperti *kahoot* adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah. Aplikasi *Kahoot* di sisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD, sedangkan untuk siswa menggunakan *smartphone* atau telepon genggam.

Kahoot adalah media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan atau *Game-based learning*.¹⁹

Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet.²⁰ Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa yaitu berkaitan dengan materi yang sudah di sampaikan guru. Pertanyaan akan ditampilkan secara random dengan beberapa alternative jawaban yang bisa dipilih. Kecepatan dalam menjawab berpengaruh terhadap penilaian yang didapat semakin cepat menjawab dengan jawaban benar, maka skornya akan semakin besar. Siswa berkompetisi dalam menjawab pertanyaan quis yang disajikan dalam aplikasi Kahoot. Siswa berusaha untuk menjadi yang terbaik dan terdepan dalam kompetisi permainan ini. Guru akan mengumumkan hasil ketercapaian siswa.²¹

Pelaksanaan penggunaan media *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin ada beberapa langkah-langkah yang di lakukan peneliti yaitu :

a. Persiapan peneliti

Peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran SKI MA Tarbiyatul Banin yaitu Bapak

¹⁹ Dwi Hartanti, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia, hlm. 79

²⁰ Anita Anggraeni, Cynantia Rachmijati, Dewi Listia Apriliyanti, *Penerapan Media Kuis Interatif Kahoot Untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa Di Desa Subang*, (Vol. 03 No. 02 tahun 2020), hlm. 355.

²¹ Dwi Hartanti, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia, hlm. 81

Parmin mengenai materi yang sudah di pelajari siswa, karena media kahoot ini bersifat kuis maka peneliti harus menyesuaikan materi yang sudah di dapat siswa. Peneliti membuat media kahoot melalui web kahoot.com langkah pertama yaitu membuat akun kemudian memulai membuat kuis melalui fitur *creat*. Fitur tersebut menyediakan berbagai macam jenis kuis, seperti pilihan ganda, true and fals, vazel dan lain-lain. Peneliti membuat 20 soal dengan model pilihan ganda dan true and false. Soal-soal tersebut berisikan materi-materi sejarah kebudayaan islam.

Media *kahoot* dalam penerapannya memiliki beberapa perangkat yang dapat mendukung dalam penerapan media kahoot yaitu seperti laptop atau smartphome, proyektor, dan koneksi internet. Peneliti mempersiapkan peralatan tersebut di dalam ruang komputer BLK Tarbiyatu Banin. persiapan berbagai alat peneliti di temani oleh Bapak Mamat selaku penjaga ruang komputer.

b. Penyajian media *kahoot*

Penerapan media *kahoot* di lakukan dengan dua kelas yaitu kelas XI IPS dan XI Bahasa. Peneliti menampilkan soal-soal sehingga semua siswa dapat menyimak. Tampilan komputer siswa dengan peneliti berbeda, di komputer peneliti menampilkan soal-soal tentang materi SKI. Tampilan komputer siswa tidak menampilkan soal akan tetapi hanya kode warna, dimana dengan kode warna tersebut siswa dapat memilih jawaban. Soal-soal memiliki poin yang berbeda, semakin cepat dan tepat dalam menjawab maka poin yang akan di dapat semakin banyak. Nilai akhir dari kuis ini akan di tampilkan sehingga semua siswa tahu siapa yang mendapat juara pertam kedua dan ketiga.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama peneliti menerapkan media *kahoot* dengan kelas XI Bahasa yang berjumlah 29. Penelilit membagi menjadi 7

kelompok. Pelaksanaan media kahoot di lakukan di BLK Tarbiyatul Banin di ruang komputer. Peneliti menampilkan 20 soal yang berisikan materi Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil siswa dalam menjawab kuis di media kahoot yaitu kelompok yang bernama Assalam yang beranggotakan Intan, Luluk, Maya, dan Rahayu meraih peringkat pertama dengan menjawab 13 soal benar dan 7 soal salah. Peringkat kedua di raih oleh kelompok Al Mukminun yang beranggotakan A. Zamil, Aji Munfarid, Candra, Daffa, dan Fari. Peringkat ketiga di raih oleh kelompok Al Huhaimin yang beranggotakan Imam, Farhan, Styono Faizal Ma'ruf, Maulana Adi. Selisih jawaban yang benar dari peringkat pertama, kedua, dan ketiga hanya 1, 2 atau, 3 soal.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua peneliti melakukan penerapan media dengan kelas XI IPS 24 siswa. Peneliti memebagi menjadi 8 kelompok. Penerapan kahoot pada pertemuan kedua ini peneliti masih sama dengan pertemuan pertama yaitu memanfaatkan ruang komputer di BLK TARbiyatul Banin akan tetapi pada pertemuan kedua peneliti tidak menggunakan proyektor karena rusak sehingga peneliti menampilkan melalui laptop. Peneliti manampilkan 20 soal pada pertemuan ini dan pada pertemuan kedua ini yang meraih peringkat pertama yaitu kelompok Asem yang beranggotakan Dimas Stiyono, M Abdul Ghofur, Mauhammad Maulana, Aniyatzulfa peringkat pertama dari 20 soal jawaban yang benar yaitu 12 soal, peringkat kedua diraih oleh kelompok Kiwwi yang yang beranggotakan Devi Septya A., Aviska, Eksan Tri W. Peringkat kedua jawaban yang benar yaitu 11 soal. Peringkat ketiga diraih oleh kelompok Melon yang beranggotakan Hesti

Nur S., Indah Dita, dan Firda. Peringkat ketiga jawaban yang benar 10 soal.

Pertemuan pertama dan kedua pada peringkat pertama, kedua dan ketiga, jawaban yang benar hanya selisih 1,2 atau 3 soal, setiap kelompok saling bersaing untuk mendapatkan point terbanyak. Kegiatan implementasi media aplikasi kahoot bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan jiwa kompetitif siswa, motivasi belajar bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dalam proses pembelajaran memiliki suasana yang menyenangkan. Jiwa kompetitif juga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran karena dengan adanya jiwa kompetitif di siswa maka akan menuntut siswa untuk terus belajar dan memperbaiki materi-materi yang sudah dipelajari.

3) Penutup

Tahap penutup dalam pelaksanaan peneliti menampilkan semua point yang telah di peroleh dari masing-masing kelompok. Peneliti juga menampilkan kelompok yang mendapat rangking pertama kedua dan ketiga. peneliti mengakhiri penerapan media dengan berdo'a mengucapkan salam dan mengarahkan siswa untuk mematikan komputer di BLK Tarbiyatul Banin.

3. Analisis Evaluasi Media Kahoot Di MA Tarbiyatul Banin

Evaluasi media pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat atau dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media kahoot merupakan media yang bisa dimanfaatkan guru untuk mendesain pembelajaran menjadi menarik, akan tetapi dalam pelaksanaan media kahoot ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Hasil penelitian menunjukkan media ini memiliki kelebihan yaitu.

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik. Pemanfaatan *kahoot* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan jiwa kompetitif siswa MA Tarbiyatul Banin sehingga dengan penerapan media pembelajaran *kahoot* diharapkan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi dan menambah semangat belajar siswa dan meningkatkan kompetitif siswa sehingga menunjang tujuan pembelajaran.
- b. Melatih siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar. Hasil dari penelitian ini, sebagian siswa kelas XI MA Tarbiyatul Banin masih kurang dalam pengetahuan tentang komputer, ada beberapa siswa yang belum tahu cara menghidupkan komputer dan cara membuka web. Penelitian ini diharapkan siswa bisa melatih untuk menggunakan teknologi sehingga siswa tidak tertinggal dalam penggunaan teknologi. Menambah wawasan siswa dalam menggunakan teknologi dan memudahkan mereka dalam mengakses materi pembelajaran.
- c. Menjadi referensi guru untuk menerapkan media pembelajaran. Media *kahoot* bisa dimanfaatkan guru MA Tarbiyatul Banin dalam pembelajaran di kelas, sehingga dengan adanya penelitian ini bisa menambah referensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media *kahoot* juga memiliki beberapa kekurangan dan kelemahan, dengan adanya kekurangan ini menjadikan penghambat dalam penerapannya. Kekurangan dan kelemahan dari media *kahoot* adalah

- a. Kurangnya fasilitas komputer dan internet. Media *kahoot* harus menggunakan komputer atau *smartphone* dan juga internet, dalam penerapannya MA Tarbiyatul Banin belum memiliki komputer yang memadai, ini menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaannya. sehingga peneliti melakukan penerapan media *kahoot* di BLK Tarbiyatul Banin.

- b. Koneksi internet kurang stabil. Media kahoot memerlukan koneksi internet yang stabil jika tidak stabil maka siswa untuk login ke web kahoot akan kesulitan.
- c. Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya
 Peneliti dalam menerapkan media kahoot medapat waktu yaitu satu jam pelajaran atau 45 menit, karena penerapan media kahoot ini memerlukan berbagai peralatan yang mendukung sehingga waktu 45 menit untuk mempersiapkan dan pelaksanaannya kurang cukup.
- d. Tidak semua guru minat untuk menerapkan media kahoot ini. Media ini perlu bebrapa alat untuk penerapannya sehingga guru lebih memilih media yang simple seperti video dan lain lain. Guru-guru di MA Tarbiyatul Banin tidak semua menguasai teknologi ada beberapa guru sepuh yang berlatar belakang kiyai sehingga dalam pembelajaran di kelas belum memanfaatkan teknologi.

