



Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya

Siti Hadijah¹, Abdul Azis², Neela Afifah³

^{1,2,3} Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Jl. G. Obos Komplek Islamic Centre Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112

E-mail: sitihdjh04@gmail.com¹, abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id², neela.afifah@iain-palangkaraya.ac.id³

Abstract : *The development of digital technology encourages the world of education to continue to innovate in creating interactive and interesting learning. One of the media that is widely used is the Kahoot application, an online quiz platform based on games that are easily accessible and interesting for students. This study aims to determine the use of the Kahoot application as a learning medium in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at MA Darul Ulum Palangka Raya. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique uses technical triangulation. The results of the study show that 1) the use of Kahoot is able to create a more active, fun, and competitive learning atmosphere. Teachers feel helped because the delivery of questions becomes more varied and efficient, while students show high enthusiasm in taking the quiz. Kahoot encourages active participation, increases motivation, and helps students understand the material more easily through a display that resembles a game. 2) The technical obstacles found when using the application are the internet network and some projectors that sometimes error. However, teachers are able to overcome this with independent alternative solutions such as conducting learning in another room or by directly conveying answer choices. These findings indicate that Kahoot can be an effective alternative interactive learning media in increasing student engagement and motivation to learn in the digital era.*

Keywords: *Kahoot, Learning Media, SKI Learning, Digital Technology*

Abstrak : Perkembangan teknologi digital mendorong dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah aplikasi *Kahoot*, sebuah platform kuis daring berbasis permainan yang mudah diakses dan menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penggunaan *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Guru merasa terbantu karena penyampaian soal menjadi lebih variatif dan efisien, sementara siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kuis. *Kahoot* mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan yang menyerupai permainan. 2) Adapun kendala teknis yang ditemukan saat penggunaan aplikasi adalah jaringan internet dan beberapa proyektor yang terkadang error. Namun, guru mampu mengatasi dengan solusi alternatif mandiri seperti pembelajaran dilakukan di ruangan lain atau dengan secara langsung menyampaikan pilihan jawaban. Temuan ini menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di era digital.

Kata kunci: *Kahoot, Media Pembelajaran, Pembelajaran SKI, Teknologi digital*

1. PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan karakter bangsa. Melalui pendidikan, nilai-nilai moral, etika, dan spiritualitas ditanamkan dalam diri siswa sejak dini. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka, sehingga

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri dan masyarakat (Depdiknas, 2003).

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses di mana seseorang mendapatkan pengetahuan, kemampuan, serta pemahaman melalui pengalaman, pengajaran, atau kegiatan belajar. Proses ini melibatkan interaksi aktif antara siswa dan lingkungan belajarnya, baik melalui kegiatan formal di dalam kelas maupun melalui pengalaman dan praktek di luar kelas. Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi individu agar dapat menghadapi berbagai tantangan dan situasi dalam kehidupan. Menurut Hamalik dalam Muslimah (2022) pembelajaran merupakan perpaduan berbagai unsur, meliputi individu sebagai pelaku belajar, sarana pendukung, serta pendekatan dan langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, konsep pembelajaran tidak hanya mencakup penerimaan informasi baru, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa sebagai hasil dari proses tersebut. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan baru yang sebelumnya tidak dimilikinya. Adapun dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum khususnya kelas X guru SKI tersebut menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran tidak seperti halnya di banyak madrasah lainnya, seringkali masih berpusat pada metode ceramah dan hafalan. Metode ini cenderung membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik minat siswa, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Selain itu, rendahnya interaktivitas dalam pembelajaran SKI juga dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan beragam.

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah terintegrasi dalam berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas belajar mengajar. Salah satu inovasi teknologi yang kini populer di kalangan pendidik adalah aplikasi *Kahoot*, sebuah *platform* pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik merancang kuis dan materi ajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi kini telah menjadi tren, salah satunya adalah melalui penggunaan *Kahoot* (Octafany, 2022). Aplikasi *Kahoot* menawarkan solusi untuk permasalahan tersebut. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang menawarkan fitur permainan kuis. *Platform* ini berfungsi sebagai alat bantu interaktif dalam penyampaian materi, karena dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti latihan soal, pengayaan materi, serta pelaksanaan pretest dan posttest. Selain itu, aplikasi *Kahoot* dapat diakses melalui ponsel, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja. (Sakdah, 2022). Dengan fitur-fitur interaktifnya, *Kahoot* dapat memicu semangat siswa untuk belajar melalui kuis dan permainan edukatif yang dihadirkan. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam tentang seberapa efektif aplikasi ini diterapkan dalam konteks pembelajaran SKI, terutama di MA Darul Ulum Palangka Raya.

Adapun hasil dari penelitian ini sebagaimana yang telah dilakukan oleh Guru Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang ada di MA Darul Ulum, Berdasarkan wawancara awal dengan Bapak M.F selaku Guru SKI pada tanggal 29 Oktober 2024 juga menyebutkan bahwa beliau telah mencoba menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran dan merasa pengalaman tersebut cukup positif yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Palangka Raya berhasil meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman terhadap materi, serta motivasi dan kepercayaan diri mereka. Selain itu, tampilan Kahoot yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal serta mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian adalah pendekatan deskriptif berbasis kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif ini menggambarkan fakta sesuai dengan peristiwa yang terjadi. Dalam pendekatan kualitatif, proses konseptualisasi, kategorisasi, dan penyusunan deskripsi dikembangkan berdasarkan “kejadian” yang teramati selama kegiatan penelitian berlangsung. (Pridayanti et al., 2022). Pada penelitian ini sumber data primer yaitu satu guru SKI sebagai subjek, 10 siswa kelas X, wali kelas dan waka kurikulum sebagai informan sedangkan data sekunder dari penelitian ini merupakan buku-buku, artikel, dokumen dan jurnal ilmiah. Teknik validasi data dalam penelitian ini meliputi proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. (Hafid & Amran, 2021). Tahap dalam analisis data menggunakan triangulasi teknik, peneliti secara bersamaan memanfaatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi pada sumber data yang sama. (Haryoko et al., 2020). Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat segala sesuatu yang relevan dengan apa peneliti lihat dalam objek penelitiannya (Romdona et al., 2024). Observasi ini dilaksanakan di MA Darul Ulum Palangka Raya untuk memahami penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk media ajar di pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Wawancara adalah suatu dialog bertujuan khusus, di mana pewawancara mengajukan pertanyaan dan narasumber memberikan jawaban (Sidiq & Choiri, 2019). Peneliti akan mewawancarai guru SKI kelas X dan 10 siswa kelas X. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui yang mendalam tentang pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dari sudut pandang guru dan siswa. Dokumentasi adalah bukti-bukti yang dikumpulkan untuk mendukung pengumpulan data dalam sebuah penelitian (Rahmadi, 2019). Dalam penelitian ini dokumentasi memegang peranan penting untuk memperoleh data yang empiris yang menggambarkan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. Dokumen yang dikumpulkan berupa foto saat penelitian berlangsung, foto saat wawancara guru dan siswa, absensi kelas, dan modul ajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah media berasal dari kata Latin *medium*, yang berarti alat penghubung atau perantara. (Zaenuri, 2021). Menurut Azis (2021), media adalah alat penyampai pesan dari pengirim ke penerima. Jika digunakan dalam konteks pembelajaran, media tersebut disebut media pembelajaran, yaitu media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan tujuan membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan. Menurut Hasan et al (2021), media pembelajaran memiliki peran untuk memperjelas pesan serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Dalam pembelajaran modern, media digital semakin diminati karena sifatnya yang interaktif dan menarik.

Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif kualitatif yang meliputi observasi serta wawancara. Hasil penelitian mengenai implementasi Kahoot sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya menunjukkan bahwa saat observasi pertama (23 April 2025) di kelas X-A, guru mengajar seperti biasa dengan materi Daulah Bani Umayyah, namun siswa tampak kurang memperhatikan. Guru kemudian mengubah pendekatan dengan membagi siswa ke dalam kelompok untuk presentasi. Observasi kedua dilakukan pada 26 April 2025 di kelas X-B dengan peneliti turut mengamati langsung situasi pembelajaran.

Pada awal pembelajaran, guru memulai dengan salam, absensi, dan metode tanya jawab untuk melibatkan siswa, namun antusiasme siswa menurun seiring waktu. Observasi ketiga dilakukan pada 30 April 2025 di kelas X-A, di mana guru mulai menggunakan aplikasi *Kahoot*. Setelah menyampaikan materi dan menyiapkan perangkat, permainan dimulai dengan siswa yang tampak sangat antusias dan aktif menjawab soal. Penggunaan *Kahoot* terbukti efisien dalam membangkitkan antusiasme belajar, serta membantu peserta didik lebih tertarik memahami isi pelajaran melalui variasi bentuk soal yang menarik.

A. Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran SKI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya membawa dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perkembangan peradaban Islam dari masa ke masa serta keteladanan dari tokoh-tokoh Islam (Munawir et al., 2019). Dampak ini dapat dilihat melalui perbandingan situasi kelas sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa mendukung temuan bahwa integrasi teknologi melalui *Kahoot* tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton, dapat berubah menjadi pengalaman belajar yang partisipatif dan kompetitif. Keaktifan siswa menjadi lebih

tinggi karena mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga menjadi pelaku dalam proses belajar. Perubahan ini menjadi penting terutama dalam konteks mata pelajaran seperti SKI yang selama ini cenderung dipandang sebagai pelajaran hafalan.

Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis interaktif yang mendorong keterlibatan dan kompetisi siswa. Menurut Risma Handayani (2025), penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep melalui pengulangan yang menyenangkan. Aplikasi ini juga menciptakan suasana kelas yang aktif dan dinamis dengan umpan balik langsung. *Kahoot* termasuk dalam *game-based learning*, yang memadukan unsur edukatif dan permainan, sehingga mendorong siswa berpikir cepat dan berkompetisi secara sehat. Pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran seperti SKI (Kudri & Maisharoh, 2021). Selain itu, guru juga memberikan pandangannya mengenai *Kahoot*. Ia mengatakan bahwa

“Definisi *Kahoot* menurutku sebuah aplikasi yang memudahkan guru untuk memberikan soal yang menyenangkan untuk siswa”. Menurutnya, tujuan utama dari penggunaan aplikasi ini adalah “Untuk memberikan pemahaman siswa apakah siswa masih mengingat materi sebelumnya dalam pembelajaran”. Dalam proses perencanaan, guru menyampaikan bahwa “Sebelum menggunakan *Kahoot*, biasanya aku merencanakan sesi penggunaan *Kahoot* untuk pertemuan berikutnya, siswa diberitahu untuk membawa HP karna di sekolah MA Darul Ulum Palangka Raya juga tidak diperbolehkan membawa HP terkecuali ada mata pelajaran yang memerlukan saja”.

Dalam menyusun soal *Kahoot*, guru menyesuaikan dengan topik yang telah diajarkan, sebagaimana dikatakannya :

“Tentunya menyesuaikan materi sebelumnya untuk soal yang akan diberikan”. Guru juga menilai bahwa *Kahoot* memiliki kelebihan dibanding metode ceramah biasa. Ia menyampaikan bahwa “Kelebihan aplikasi *Kahoot* ini sendiri dibanding metode yang hanya ceramah hafalan-hafalan yaitu membuat siswa menjadi antusias dalam menjawab soal. Mereka jadi lebih semangat karna kan ada skor nya jadi lebih seru menjawab soalnya”.

Namun, dalam praktiknya, ada juga beberapa kendala teknis yang dihadapi. Guru mengatakan bahwa :

“Kendala pasti ada dan biasanya kendalanya dari saya (guru) terkadang dikelas X-A itu proyekturnya error jadi harus pindah ke aula atau kalau aulanya dipakai tetap melanjutkan soal *Kahoot* tetapi saya (guru) tidak menggunakan proyektor, melainkan soalnya dibacakan saja”.

Meskipun demikian, respon siswa terhadap penggunaan *Kahoot* sangat positif. Guru menyatakan bahwa :

“Respon siswa ya mereka sangat antusias dan semangat dalam menjawab soal *Kahoot* ini karena bagi mereka menjawab soalnya jadi lebih menyenangkan bisa melihat langsung benar atau salahnya dan langsung terlihat skor nya”.



Gambar 1. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran menunjukkan sejumlah temuan penting yang berdampak positif terhadap dinamika kelas. Dari hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa penggunaan aplikasi ini tidak hanya memberikan variasi dalam metode penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Secara khusus, terdapat dua hal utama yang menonjol dalam penerapan *Kahoot*, yaitu peningkatan keterlibatan siswa, serta peningkatan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam mengikuti pembelajaran.

a. Penggunaan Aplikasi Kahoot Dapat Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Situasi berubah signifikan pada observasi tanggal 30 April 2025. Guru mulai menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran setelah memberikan materi. Guru terlebih dahulu mengulang kembali inti materi, kemudian menyiapkan kuis interaktif menggunakan *Kahoot* yang ditampilkan melalui proyektor. Siswa mengikuti kuis tersebut dengan menggunakan HP masing-masing. Respon siswa sangat positif. Mereka terlihat antusias, semangat, dan aktif menjawab soal. Suasana kelas berubah menjadi lebih dinamis dan kompetitif. Fitur skor dan urutan peringkat membuat siswa tertantang untuk menjawab dengan benar dan cepat. Hal ini memperkuat pernyataan Rukmana et al., (2024) bahwa teknologi seperti *Kahoot* yang menggabungkan unsur visual, kuis, dan kompetisi sangat efektif untuk menarik perhatian siswa generasi digital. Guru menyatakan bahwa *Kahoot* digunakan secara bergantian dengan metode biasa. Kadang digunakan di minggu yang sama setelah penyampaian materi, kadang disiapkan untuk minggu berikutnya. Fleksibilitas ini menunjukkan adaptasi guru terhadap kondisi kelas dan kesiapan teknis. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan scaffolding, yaitu dukungan yang diberikan secara bertahap agar siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih dalam (Harefa et al., 2024). Kemudian, dalam sesi wawancara siswa juga menyebutkan bahwa penggunaan *Kahoot* membuat suasana belajar menjadi seperti sedang bermain. Hal ini dilihat dari pernyataan berikut: *Kahoot* juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Mereka merasa lebih semangat karena

“*Kahoot* ini juga membuat kami jadi semangat gitu ka, karna kan seru sambil bermain gitu juga terus keliatan skor nya siapa yang jawaban nya paling banyak benar nya urutannya jadi ada di paling atas”, dan hal ini ditegaskan kembali dalam pernyataan “iya ka *Kahoot* juga bikin kami jadi semangat belajarnya”.

Hal ini bukan hanya memberikan efek kesenangan, tetapi juga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, siswa menjadi lebih terlibat dan merasa bahwa proses belajar bukanlah beban. Selain itu, penelitian oleh Sari & Nurani (2021) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi *Kahoot*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam hal ini, *Kahoot* menjadi sarana yang efektif untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini juga dapat memperbaiki tingkat retensi siswa terhadap materi pelajaran karena mereka lebih terlibat dalam proses tersebut.

b. Aplikasi *Kahoot* Dapat Meningkatkan Motivasi dan Kepercayaan Siswa

Dari hasil wawancara dengan siswa kelas X-A dan X-B, mayoritas menyatakan bahwa *Kahoot* membuat mereka lebih semangat belajar. Selain itu, siswa merasa lebih semangat dalam mengerjakan soal karena tampilannya yang menarik dan tidak membuat mereka bosan. Hal ini dari pernyataan berikut: Mereka menyampaikan bahwa

“jadi semangat ka jawab soalnya soalnya seru ada skor nya terus soalnya jadi ga kaya soal biasa tinggal pencet-pencet aja jawabnya ga cape nulis”.

Namun, dalam hal kepercayaan diri, siswa mengaku perasaannya bisa berubah-ubah tergantung hasil jawaban mereka.

“kadang percaya diri kadang juga ngga ka kalau misalkan jawabannya benar jadi percaya diri tapi kalau salah jadi ngga percaya diri karena skornya kan langsung terlihat”.

Secara keseluruhan, siswa merasa bahwa penggunaan *Kahoot* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mereka mengatakan

“iya kak, jadi menyenangkan karena seru gitu menegangkan bikin fokus ga bikin ngantuk karena harus ngejar waktu dan ga ngebosenin jadi semangat juga karena ada warna-warna ada gambar gitu”.

Soal-soal yang disajikan menarik, penuh warna, memiliki batas waktu, dan memberikan skor langsung. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah mengantuk. Mereka merasa senang karena suasana belajar menjadi seperti permainan. Selain meningkatkan semangat, *Kahoot* juga memberi dampak pada rasa percaya diri siswa. Siswa merasa lebih percaya diri setelah menggunakan *Kahoot*, terutama karena mereka bisa mempersiapkan diri sebelum mengerjakan soal, seperti yang dijelaskan oleh siswa dalam wawancara.

Siswa juga merasa lebih percaya diri saat menjawab soal karena guru biasanya mengulang sedikit materi terlebih dahulu. Hal ini disampaikan oleh siswa dalam pernyataan

“percaya diri sih ka kalo sebelum jawab soal pakai *Kahoot* nya kan diulangi sedikit materi yang akan ada di soalnya jadi kalo memperhatikan jadi ingat jawabannya pasti betul”.

Selain menyenangkan, variasi bentuk soal dan sistem skor juga membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan tersebut, seperti yang dikatakan

“menyenangkan jawab soalnya, karna kan beda dari yang biasa cuma dikasih pertanyaan lewat tulisan gitu, kalo pakai *Kahoot* jadi ada variasinya ada skornya jadinya menyenangkan ka”.

Dengan adanya sesi pengulangan materi sebelum soal diberikan, siswa merasa lebih siap untuk menjawab soal dengan benar. Kepercayaan diri dalam belajar sangat dipengaruhi oleh pemahaman dan penguasaan materi. Karena sebelum kuis dimulai guru biasanya mengulang kembali materi, siswa merasa lebih siap dan yakin saat menjawab soal. Namun, sebagian siswa juga mengatakan bahwa jika mereka salah menjawab, skor langsung yang terlihat bisa menurunkan rasa percaya diri. Meskipun demikian, adanya kompetisi sehat tetap menjadi pendorong semangat belajar. Fenomena ini mendukung teori motivasi oleh (Nanda Septiana, 2024) yang menyatakan bahwa sistem skor, peringkat, dan penghargaan dapat memicu motivasi intrinsik. *Kahoot* sebagai bentuk gamifikasi terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Srimuliyani, 2023). Hal ini juga menunjukkan bahwa guru berhasil membangun rasa percaya diri melalui penguatan positif sebelum evaluasi dilakukan. Menurut Marasabessy (2020), pengalaman belajar yang berhasil dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa, yaitu keyakinan mereka pada kemampuan untuk berhasil dalam tugas-tugas tertentu. *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang mendukung peningkatan *self-efficacy* melalui feedback langsung yang membantu siswa mengetahui sejauh mana mereka menguasai materi (Siregar, 2025). Ketika siswa merasa dipersiapkan dan tidak langsung diuji, mereka akan menghadapi proses pembelajaran dengan lebih tenang dan percaya diri. Dalam jangka panjang, hal ini sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kepercayaan diri akademik siswa.

B. Kendala dalam Penggunaan *Kahoot* pada Mata pelajaran SKI

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 23 dan 26 April 2025, kondisi pembelajaran di kelas X-A dan X-B masih didominasi oleh metode ceramah tradisional. Guru menjelaskan materi SKI secara verbal tanpa menggunakan alat bantu visual atau interaktif. Akibatnya, siswa terlihat kurang tertarik, tidak fokus, dan menunjukkan tanda-tanda kejenuhan. Interaksi satu arah ini membuat proses belajar kurang bermakna karena siswa hanya mendengarkan tanpa dilibatkan secara aktif. Hal ini sesuai dengan temuan Maryam *et al.* (2020) yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang terlalu dominan ceramah dapat menurunkan minat belajar siswa. Demikian pula menurut Sulaiman *et al.* (2024) dimana siswa

zaman sekarang lebih tertarik pada pembelajaran yang aktif dan melibatkan teknologi karena lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital



Gambar 2. Kendala Penggunaan *Kahoot*

Guru pun terlihat mengalami kesulitan dalam menjaga perhatian dan partisipasi siswa. Bahkan ketika guru membagi siswa ke dalam kelompok dan memberikan tugas, keterlibatan siswa masih belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya media atau metode yang benar-benar melibatkan siswa secara langsung, proses belajar menjadi kurang efektif. Kurangnya interaksi dan keterlibatan langsung dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Maka, penting bagi guru untuk mengadopsi model pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman, termasuk integrasi teknologi.

Guru dan siswa sepakat bahwa aplikasi *Kahoot* mudah diakses dan digunakan. Menurut guru, aplikasi ini memberikan kemudahan untuk menyampaikan soal dengan cara yang menyenangkan, serta memungkinkan siswa untuk mengukur pemahaman mereka melalui skor yang ditampilkan secara langsung. Siswa juga merasa mudah mengakses aplikasi *Kahoot* menggunakan HP pribadi mereka, sebagaimana disebutkan dalam wawancara dengan siswa kelas X-B dan X-A. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi, seperti *Kahoot*, dalam pembelajaran dapat meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran secara cepat dan efisien (Wibowo, 2023). Menurut Azmi *et al* (2024) teknologi yang mudah diakses dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini memberikan pengalaman interaktif yang memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.

Walaupun memberikan banyak manfaat, penggunaan *Kahoot* tidak lepas dari kendala. Beberapa siswa menyebutkan masalah jaringan internet yang lambat atau perangkat HP yang tidak memadai. Hal ini terlihat dari pernyataan berikut: Namun, ada kendala teknis yang kadang mereka alami, terutama pada jaringan internet. Seperti yang disampaikan dalam pernyataan

“sangat mudah digunakannya ka, Cuma sulit jaringan aja sih biasanya”.

Selain itu, guru juga mengalami kendala teknis seperti proyektor yang tidak berfungsi atau error. Dalam kondisi seperti ini, guru biasanya mencari solusi, misalnya dengan

membacakan soal secara langsung atau memindahkan kegiatan ke aula sekolah. Menurut Anggraini *et al.* (2024), keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur. Namun, seperti yang dijelaskan oleh Soetrisno, (2016), guru yang mampu merespons kendala dengan solusi alternatif tetap dapat menjalankan pembelajaran dengan baik. Hal ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dan kesiapan guru dalam mengelola kelas berbasis teknologi. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa kendala tidak selalu berasal dari pihak siswa. Terkadang, fasilitas sekolah yang kurang mendukung menjadi tantangan tersendiri. Namun dengan kesiapan dan pengalaman, guru bisa tetap menjalankan proses pembelajaran dengan baik tanpa mengurangi kualitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari pernyataan berikut: Namun, dalam praktiknya ada juga beberapa kendala teknis yang dihadapi. Guru mengatakan bahwa

“Kendala pasti ada dan biasanya kendalanya dari aku terkadang dikelas X-A itu proyekturnya error jadi harus pindah ke aula atau kalau aulanya dipakai tetap melanjutkan soal *Kahoot* tetapi aku tidak menggunakan proyektor, melainkan soalnya dibacakan saja”.

Dengan demikian, meskipun terdapat berbagai kendala teknis dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*, hal tersebut tidak secara signifikan mengurangi efektivitas media ini dalam mendukung proses belajar. Keberhasilan penerapan *Kahoot* sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam mengantisipasi dan mengatasi hambatan yang muncul. Fleksibilitas, kreativitas, serta dukungan infrastruktur menjadi faktor penting yang memungkinkan pembelajaran tetap berjalan optimal, bahkan dalam kondisi yang kurang ideal. Temuan ini menegaskan bahwa teknologi, jika dikelola dengan baik, tetap dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran SKI.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian melalui observasi dan wawancara menyimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Palangka Raya terbukti berhasil meningkatkan semangat, partisipasi, dan cara siswa mengerti materi yang disampaikan pelajaran. *Kahoot* tidak hanya memfasilitasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga menghadirkan suasana kompetitif yang sehat melalui tampilan skor langsung, fitur pilihan ganda interaktif, serta kemudahan akses melalui perangkat pribadi. Keunggulan aplikasi ini terletak pada desainnya yang sederhana namun menarik, dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti latihan soal, evaluasi pembelajaran, dan penguatan materi. Selain itu, *Kahoot* juga memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara *real-time*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif.

Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih memanfaatkan media digital interaktif seperti *Kahoot* secara terencana dan berkala untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan partisipatif. Pihak sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Karena game Kahoot berperan sebagai media kuis interaktif yang efektif dan menyenangkan, ia mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A. (2021). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT* (M. P. Andriyanto, S.S. (ed.)). LP2M IAIN Palangka Raya Press.
- Hafid, A., & Amran, M. (2021). Analisis Implementasi Program Merdeka Belajar di SDN 24 Macanang dalam Kaitannya dengan Pembelajaran IPA / Tema IPA. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 406–417.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Universitas Negeri Makassar.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Febiola, Sari Dian Agami, U. F. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- Marasabessy, R. (2020). Kajian Kemampuan Self Efficacy Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 168–183.
- Muhammad Naufal Azmi, Hamsi Mansur, A. H. U. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Munawir, Negari, B. D., & Ta'dzimah, I. (2019). PENANAMAN NILAI-NILAI KEISLAMAN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM (SKI). *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 07(2), 1–14.
- Muslimah, M., Musthofa, I., Yahya, M. D., Musthan, Z., & Wahyuni, A. (2022). Desain pembelajaran akhlak berbasis pendekatan contextual teaching and learning (ctl). *Edukasi Islami: Jurnal*

Pendidikan Islam, 11(01).

- Nanda Septiana, M. N. F. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 239–253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Octafany, A. (2022). *Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran PAI Kelas Viii di SMP Negeri 2 Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara* (pp. 1–120).
- Pridayanti, E. A., Andrasari, A. N., & Kurino, Y. D. (2022). Urgensi Penguatan Nilai-Nilai Religius Terhadap Karakter. *Journal of Innovation InPrimaryEducation*, 1(1), 40–47.
- Prof. Dr. H. Edy Sutrisno, M. S. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*.
- Rahmadi. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian* (Syahrani (ed.)). Antasari Press.
- Risma Handayani, M. L. (2025). Pemahaman Mahasiswa Terhadap Efektivitas Kahoot Sebagai Media Dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(2), 4042–4048.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39–47.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.844>
- 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.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot !: Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Sekar Anggraini, Ema Nur Amalia, Rizki Eka.S, Rifda Afifa, Lusha Natasya, E. K. (2024). Persepsi Guru Dan Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 4(6), 982–992.
- Sidiq, D. U., & Choiri, D. M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*.
- Siregar, T. (2025). *Stimulus dan Respon Dalam Pembelajaran Matematika* (K. Khatima (ed.)). Goresan Pena.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Sulaiman, S.Pd., M.Pd, Okma Yendri, S.T., M.T, Dr. Lalu Suhirman, M. P. . . . (2024). Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya. In *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya*.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman*

Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media.

Zaenuri, A. (2021). Islam dan Etika Komunikasi Di Media Sosial. *Jadid: Journal of Qu'ranic Studies and Islamic Communication*, 01(02).