

PENERAPAN MODEL *INSTRUCTIONAL GAMES* DENGAN *PLATFORM KAHOOT!* SEBAGAI ALAT PENILAIAN UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Muftahatus Sa'adah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
21204082028@student.uin-suka.ac.id

Misbahul Jannah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
21204082041@student.uin-suka.ac.id

Ravi Dwi Ramandhika

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
21204082024@student.uin-suka.ac.id

Nur Syapika Adila

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
21204082035@student.uin-suka.ac.id

Gismina Tri Rahmayati

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
21204082026@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuat pendidik semakin ingin belajar dan mengetahui cara efektif yang dilakukan untuk memberi penilaian kepada peserta terutama pada saat pembelajaran daring dengan platform kahoot! yang sangat efektif digunakan sebagai alat penilaian. Penelitian ini bertujuan mengetahui Penerapan Model Instructional Games menggunakan Platform Kahoot! sebagai alat penilaian pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mumtaz Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Platform Kahoot! merupakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, pada tahap perencanaan guru membuat atau menyiapkan media untuk dijadikan bahan penilaian, pada pelaksanaan terdapat tahap-tahap yakni kegiatan awal, inti dan akhir menjadikan proses timbul adanya interaksi dan kompetisi dalam penerapan Platform Kahoot!, Pada tahap evaluasi Platform Kahoot! sebagai alat penilaian yang dikemas sangat menarik, saling berkompetisi, memotivasi peserta didik dan dimanfaatkan guru untuk memudahkan proses penilaian pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: Instructional Games, Platform Kahoot, Alat Penilaian, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar

Abstract

The rapid development of information and communication technology makes educators want to learn more and know more about effective ways to assess participants, especially during online learning with the kahoot! platform. very effective as an assessment tool. This study aims to determine the Application of the Instructional Games Model using the Kahoot! Platform. as an assessment tool in learning Islamic Religious Education at the Integrated Islamic Elementary School Al-Mumtaz Pontianak. This research is a descriptive qualitative research. Data collection techniques using interviews and observation. The results of this study

indicate that the Kahoot! is an innovative and creative learning media, at the planning stage the teacher makes or prepares media to be used as material for assessment, during implementation there are stages namely initial, core and final activities making the process arise where there is interaction and competition in the application of the Kahoot! Platform, at the evaluation stage Platform Kahoot! as an assessment tool that is packaged very attractively, competes with each other, motivates students and is used by teachers to facilitate the assessment process in Islamic Religious Education learning.

Keywords: Instructional Games, Kahoot Platform, Assessment Tool, Islamic Religious Education, Elementary School

PENDAHULUAN

Pada era pembelajaran saat ini yakni pembelajaran abad 21 peserta didik dituntut untuk mempunyai keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical and Creativity thinking serta Problem solving*). Selain itu, di era digital ini peserta didik dituntut untuk melek IT. Dunia Pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima yaitu dimanfaatkannya Teknologi Informasi dan Pemahaman (TIK) dalam kegiatan pembelajaran khususnya teknologi komputer dan internet untuk kegiatan pembelajaran.¹ Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran.² Dengan Teknologi, pembelajaran bisa dikemas menjadi permainan atau *game* edukasi.

Penilaian merupakan salah satu proses dari evaluasi pembelajaran Kegiatan penilaian yang dilakukan saat berakhirnya bab pelajaran biasanya disebut dengan Penilaian Harian (PH). Selain itu penilaian juga dilakukan pada setiap tengah semester dan akhir semester. Model yang disuguhkan salah satu diantaranya ialah model *instructional games*. *Instructional games* merupakan perangkat lunak yang khusus didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi ke dalam aktivitas pembelajaran.³

Instructional games sebagai salah satu model multimedia yang juga dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran, untuk itu dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan *Instructional games* yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.⁴ Setelah menemukan model tersebut guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pada peserta

¹ R. Ading Pramadi, Milla Listiawati, dan Mia Nurwanti, "Penerapan Model Instructional Games Menggunakan Hot Potatoes untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Ekosistem (Penelitian Tindakan Kelas SMP Negeri 2 Tanjungsiang-Subang)" 5, no. 1 (2015): 1–12.

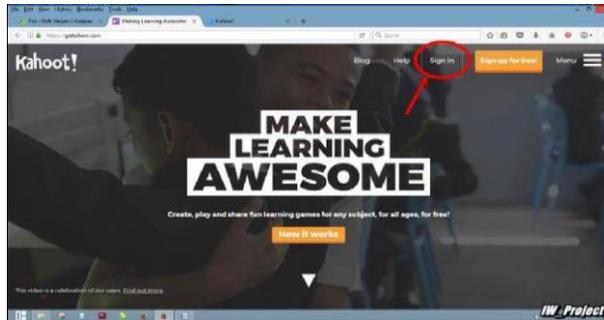
² Wiwik Sulistiyawati dkk., "Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika" 15, no. 1 (202M): 46–57.

³ A W Wasluluddin Dan A N Enjang, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*, no. October (2010).

⁴ Paryono Hugo Aries Suprpto, Muhammad Rusdi, "Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) IKIP Siliwangi," *Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan bagi Guru Sekolah Dasar* 01, no. c (2018): 81–88.

Muftahatus Sa'adah, Misbahul Jannah, Ravi Dwi Ramandhika, Nur Syapika Adila, Gismina Tri Rahmayati: Penerapan Model *Intructional Games* dengan *Platform Kahoot!* sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

didik sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan oleh Guru SDIT Al-Mumtaz Pontianak adalah *Platform Kahoot!*.



Gambar 1. *Main page Kahoot!*

Platform Kahoot! ialah aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Dalam aplikasi *platform Kahoot!* terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey.⁵ Fitur-fitur dalam aplikasi *platform Kahoot!* dapat membuat peserta didik lebih mengeksplor konsep-konsep tentang diri sendiri dan alam sekitar terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Platform Kahoot! merupakan media pembelajaran 4.0 yang inovatif dan kreatif, karena dapat membuat peserta didik kreatif menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban. Inovasi dari *Kahoot!* model dari tampilan dan pilihan jawaban yang unik.⁶ Penggunaan aplikasi *Kahoot!* dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar.⁷ Selain Platform yang gratis juga memudahkan guru untuk melaksanakan kuis atau ujian tanpa perlu mendikte didepan kelas dan peserta didik juga tidak perlu menjawab di lembar jawaban seperti biasanya. Guru cukup memberikan link akses dan menampilkan soal atau materi ujian via laptop atau handphone, sementara peserta didik memberikan jawaban melalui telepon genggam masing-masing. Saat kuis berlangsung, laman *Kahoot!* akan langsung menampilkan jawaban yang benar atau salah sesuai dengan soal berikut skor tertinggi yang dilihat dari peserta didik yang menjawab paling cepat dan benar.

⁵ Widi Harawi Rizqi Nasution, "Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar di Era Revolusi 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 3* (2019): 894–98.

⁶ Nur Apriyanti Atika dan Muassomah Muassomah, "Penggunaan Media Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 277–97, <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.

⁷ Nurul Fazriyah dkk., "Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–47, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.

Hal ini dapat menunjang daya kompetisi peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ada prasyarat agar media kuis interaktif *Kahoot!* dapat dilakukan yaitu ketersediaan aliran listrik, piranti laptop, infocus, telepon genggam, serta yang paling penting adalah ketersediaan koneksi internet. Penerapan *platform Kahoot!* dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PAI pada SDIT Al-Mumtaz diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga peserta didik akan lebih interaktif dalam belajar dan menunjang prestasi belajarnya. Dengan model *instructional games* dan penerapan *Platform Kahoot!* diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan peserta didik.

Keunggulan aplikasi *kahoot!* diantaranya adalah: 1) Menyajikan pilihan jawaban dengan warna warni dan yang terhubung langsung pada *smartphone* setiap mahapeserta didik untuk memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Pilihan jawaban dalam *Kahoot!* diwakilkan dengan gambar dan warna. 2) Setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih mahapeserta didik untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus peserta didik terhadap soal yang diberikan. 3) Setiap setelah menjawab soal, aplikasi *kahoot* langsung memperlihatkan siapakan mahapeserta didik yang menjawab paling cepat dan tepat. Hal tersebut dapat mendorong motivasi peserta didik untuk menjawab lebih cepat dan tepat. 4) Hasil skor tiap mahapeserta didik, tersedia pada pilihan menu "*reports*".

Pada menu "*reports*" telah tersedia analisis jawaban semua mahapeserta didik per nomor soal, sehingga dosen dengan mudah dapat menganalisis nilai mahapeserta didik. Menurut Licorish melalui umpan balik, peserta didik dapat mengetahui bagaimana ide dan proses mereka dalam menyelesaikan permasalahan, kemudian peserta didik dapat menggunakan hasil umpan balik tersebut untuk memikirkan apakah strategi yang mereka gunakan berhasil atau tidak berhasil. 5) Fitur kuis di *Kahoot!* menyediakan banyak pilihan yang tersedia dalam empat pilihan. Kuis tidak hanya dalam bentuk tulisan pertanyaan tetapi dapat dimasukkan gambar, video, dan lagu untuk mendukung daya berpikir peserta didik memecahkan kuis. 6) Membuat mahapeserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi.⁸

Adapun yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada Penerapan Model *Instructional Games* menggunakan *Platform Kahoot!* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran PAI SDIT Al-Mumtaz Pontianak.

⁸ Febblina Daryanes dan Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif *deskriptif*. Penelitian *deskriptif* adalah metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian dengan tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti.⁹ Pada penelitian *deskriptif* juga berkaitan dengan pengkajian fenomena lebih rinci untuk membedakannya dengan fenomena yang lain. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Mumtaz Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan observasi.

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara lisan terhadap responden yang dapat memberikan informasi yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti. Dengan menggunakan teknik wawancara diperoleh data secara akurat dalam suatu penelitian. Moleong, L. J. yakni sebagai alat pengumpul data dengan berjalannya tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian kepada penelitian, kepada guru mapel Pendidikan Agama Islam kelas III.^{10,11}

Tabel 1. Profil Guru

| No | Nama | Jabatan |
|----|------|-----------------------------|
| 1 | MD | Guru Pendidikan Agama Islam |

Selain melalui wawancara pengumpulan melalui observasi yakni observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, serta observasi yang dilaksanakan langsung di SDIT Al-Mumtaz Pontianak.¹²

Wawancara dan observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait tentang bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pada Penerapan Model *Instructional Games* menggunakan *Platform Kahoot!* pada pembelajaran PAI Kelas III SDIT Al-Mumtaz Pontianak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dari penelitian *kualitatif deskriptif* ini analisis data yang dilakukan dengan pengumpulan data secara keseluruhan, dan di cek kembali untuk mencocokkan data yang diperoleh, di sitematiskan disajikan secara logis demi keabsahan data kemudian dianalisis dan dituangkan dalam bentuk tulisan.

⁹ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Cipta Media Nusantara, t.t.).

¹⁰ I.M.L.M. Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*, Anak Hebat Indonesia (Anak Hebat Indonesia, 2020).

¹¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021).

¹² Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21–46.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehadiran *kahoot!* menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis model *Instructional Games* untuk diintegrasikan di dalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone* dan komputer, menjadikan *Kahoot!* menjadi media pembelajaran. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran baik di sekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian kepada Guru mapel PAI kelas III.

A. Perencanaan Penerapan Model *Instructional Games* Menggunakan *Platform Kahoot!* pada Pembelajaran PAI di SDIT

Berdasarkan pada paparan data terkait dengan kegiatan perencanaan Penerapan Platform *Platform Kahoot!* Pada Model *Instructional Games* Sebagai Media Pembelajaran PAI kelas III SDIT.

“pertama sesuai dengan peraturan dari Kemendikbud yang dikeluarkan saat COVID-19 menyatakan proses belajar tetap berlanjut di rumah dengan sistem jarak jauh atau daring, dalam mempersiapkan pembelajaran daring guru tentu dianjurkan membuat media pembelajaran, upaya meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring” (Wawancara P1).

Proses pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, untuk menunjang proses pembelajaran dengan lancar.

“Jadi, setiap guru membuat atau menyiapkan media sebagai alat penyampaian materi untuk peserta didik, kelas III ini dengan cara penggunaan platform Kahoot! yakni suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didiknya.. “Kahoot!” bisa diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. media seperti quiz, gambar, video, dan lainnya, sebagai guru dalam menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar” (Wawancara P1).



Gambar 2. *Kahoot!* akun guru

Platform Kahoot! ini dapat digolongkan sebagai media proyeksi diam dalam konteks permainan, permainan yang dimaksud adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pada laman <https://Kahoot.com>, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya pendaftaran (*sign-up*), masuk ke laman pribadi (*log-in*), memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur (kuis) maka pendidik dapat memasukkan daftar pertanyaan berikut jawaban, durasi waktu untuk menjawab dan skor untuk tiap jawaban yang benar.¹³

Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disimpan, diubah, dihapus, ditambahkan serta digunakan dalam proses asesmen secara berulang tanpa ada batasan penggunaan. Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat asesmen dilakukan. Setelah permainan selesai maka *Kahoot!* otomatis menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi.

B. Pelaksanaan Penerapan Model *Instructional Games* Menggunakan *Platform Kahoot!* pada Pembelajaran PAI di SDIT

Dari hasil observasi peneliti yang dilakukan, dari hasil observasi pada tahap pelaksanaan, langkah- langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran secara daring melalui 3 tahap, yakni kegiatan awal, dalam kegiatan pendahuluan atau awal bertujuan untuk mencapai suasana awal pembelajaran yang efektif dan memungkinkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Selanjutnya adapun kegiatan inti pelaksanaan kegiatan ini merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti sesuai dengan kurikulum yang berlaku, terakhir ialah kegiatan akhir adalah kegiatan yang dilakukan diakhir proses pembelajaran, di kegiatan inilah guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap-tahap tersebut proses pembelajaran dapat merangsang peserta didik agar pelaksanaan pembelajaran melalui daring juga menjadi aktif dan timbul adanya interaksi, dalam pelaksanaan Penerapan *Platform Kahoot!* Guru memberi Peserta didik untuk mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui telepon genggam atau komputer pribadi. Tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan "*game pin*", dan "*nick name*". Game PIN adalah semacam

¹³ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50, <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.

Muftahatus Sa'adah, Misbahul Jannah, Ravi Dwi Ramandhika, Nur Syapika Adila, Gismina Tri Rahmayati: Penerapan Model *Intructional Games* dengan *Platform Kahoot!* sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nick name merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut asesmen melalui *platform Kahoot!*.¹⁴

Peserta didik mengisi kedua kolom diatas dan akan terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik cukup menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ditampilkan *gadget* masing-masing.



Gambar 3. Kuis *Kahoot!*

Sisi paling menarik saat pelaksanaan *Kahoot!* yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta sehingga peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya.

C. Evaluasi Perencanaan Penerapan Model *Instructional Games* Menggunakan *Platform Kahoot!* pada Pembelajaran PAI di SDIT

Implementasi dalam pembelajaran PAI menggunakan *platform kahoot!* berperan sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Media pembelajaran adalah alat digunakan untuk membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran, dalam pembelajaran media harus dikemas secara interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan dan sebagai alat evaluasi.

Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Arikunto mengatakan bahwa suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka dibutuhkan pemahaman peserta didik yang baik pula terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

¹⁴ Irwan, " *Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran 2*, no. 1 (2019): 1–15.

“*Platform Kahoot disini untuk mengevaluasi anak-anak terutama pada saat pembelajaran daring yang sangat efektif digunakan untuk mengambil nilai atau evaluasi, karna platform kahoot! selain untuk menguji evaluasi bagi anak-anak. Dan juga kemasannya sangat menarik, saling berkompetisi antar peserta didik, dengan mendapat nilai tertinggi, bukan hanya sekedar benar atau salah tetapi dari keterampilan, kecepatan dalam menjawab pertanyaan*”. (Wawancara P1).



Gambar 4. Peringkat kuis *Kahoot!*

Platform Kahoot! sangat menarik dan mengasyikkan bagi peserta didik membuat peserta didik nyaman dengan aktivitas yang mereka ikuti meskipun secara daring atau di rumah masing-masing sehingga tercapai kompetensi pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat lebih mudah memahami materi dan kuis yang diberikan oleh guru.

Pelaksanaan Penerapan Model *Instructional Games* menggunakan *Platform Kahoot!* pada pembelajaran PAI SDIT dengan sistem daring, guru tentunya mempunyai kendala-kendala dalam melaksanakan proses pembelajarannya, dimana kendala-kendala tersebut bersifat manusiawi, dan beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi oleh guru.

“*Adanya kendala, kendala jaringan, jaringan pada anak-anak dirumah, peserta tidak memiliki handphone, dan keterbatasan penggunaan handphone oleh orangtua pada saat menggunakan platform kahoot!. Solusinya ialah guru mengkonfirmasi terlebih dahulu sebelum adanya kuis, sehingga dapat dipersiapkan dan dapat bekerjasama dengan orangtua*” (Wawancara P1).

Kendala dan adanya solusi terbukti tidak menghambat peserta didik yang sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan pemberian kuis dengan menggunakan *platform kahoot!*, semakin menarik media yang digunakan, semakin semangat peserta didik dan ada poin atau nilai yang menjadi salah satu motivasi peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuan keingintahuannya.

Muftahatus Sa'adah, Misbahul Jannah, Ravi Dwi Ramandhika, Nur Syapika Adila, Gismina Tri Rahmayati: Penerapan Model *Intructional Games* dengan *Platform Kahoot!* sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

“Untuk nilai sendiri ada peserta didik yang mengalami kesalahan jawaban dengan tidak sengaja salah menekan bahkan tidak mengetahui jawaban yang benar. Guru dapat melihat kualitas peserta didik dalam menjawab soal baik kecepatan dan ketepatan jawaban” (Wawancara P1).

Platform Kahoot! ini mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet. *Kahoot!* sebagai media pembelajaran berbasis *instructional games* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan model *instructional games* dengan *platform kahoot!* sebagai alat penilaian untuk pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa *Platform Kahoot!* merupakan media pembelajaran 4.0 yang inovatif dan kreatif, karena dapat membuat peserta didik kreatif menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban. Penelitian ini di SDIT Al-Mumtaz Pontianak dengan hasil pada tahap perencanaan guru membuat atau menyiapkan media sebagai alat penyampaian materi untuk peserta didik, kelas III ini dengan cara penggunaan platform Kahoot.

Pada pelaksanaan terdapat tahap-tahap yakni kegiatan awal, inti dan akhir menjadikan proses pembelajaran tersebut dapat merangsang peserta didik agar pelaksanaan pembelajaran melalui daring juga menjadi aktif dan timbul adanya interaksi dan kompetisi dalam pelaksanaan Penerapan *Platform Kahoot!* Guru memberi Peserta didik untuk mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui telepon genggam atau komputer pribadi.

Pada tahap evaluasi *Platform Kahoot!* bertujuan untuk mengevaluasi anak-anak terutama pada saat pembelajaran daring yang sangat efektif digunakan untuk mengambil nilai atau evaluasi, dan juga kemasannya sangat menarik, saling berkompetisi antar peserta didik, dengan mendapat nilai tertinggi, bukan benar atau salah tetapi dari keterampilan, kecepatan dalam menjawab pertanyaan, Melalui aplikasi *kahoot!*, peserta didik dapat melakukan permainan yang memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan kuis online di kelas.

Satu dari tujuan utama permainan ini adalah untuk memotivasi peserta didik agar menjadi pemenang di setiap permainan yang dimainkannya. Peserta didik termotivasi untuk memperhatikan guru dan mendorong peserta didik untuk mencari materi yang diberikan oleh guru. Melalui aplikasi *kahoot!* yang terhubung langsung pada *smartphone* setiap peserta didik sehingga apa yang mereka pilih akan langsung terekam oleh sistem membuat peserta didik merasakan keterlibatan secara langsung dalam sistem. Adapun terdapat kendala yang dihadapi namun bukan menjadikan hambatan dalam proses evaluasi pembelajaran tentunya *Kahoot!* sebagai media pembelajaran

berbasis instructional games dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran.

Pada penelitian ini memiliki keterbatasan kurangnya observer untuk mengobservasi dan mendeskripsikan yang dilaksanakan oleh guru penerapan *Platform Kahoot!* sebagai alat penilaian, dalam penggunaan aplikasi *kahoot!* perlu dimaksimalkan segala jenis fitur dalam aplikasi tersebut agar lebih memacu motivasi peserta didik. Keluwesan pendidik dalam menggunakan dan mengoperasikan aplikasi *kahoot!* akan berdampak besar bagi peserta didik baik ditinjau dari tingkat motivasi maupun atensi peserta didik. Selain itu, aplikasi *Kahoot!* membatasi jumlah karakter huruf pada penulisan soalnya, sehingga soal yang diberikan cenderung pendek.

SARAN

Guru dapat lebih mengarahkan pada pembelajaran yang sifatnya memfasilitasi termasuk media pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran selama daring, sehingga peserta didik dapat terbentuk menjadi peserta didik yang kritis, aktif dan semangat berkompetisi dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Kepala Sekolah dan Bapak Guru mapel PAI Kelas III SDIT Al-Mumtaz Pontianak yang telah sedia memberikan izin dan membantu peneliti dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, Nur Apriyanti, dan Muassomah Muassomah. "Penggunaan Media Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 277–97. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah. "Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.
- Daryanes, Febblina, dan Deci Ririen. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, dan Rina Indriani. "Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–47. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21–46.

- Muftahatus Sa'adah, Misbahul Jannah, Ravi Dwi Ramandhika, Nur Syapika Adila, Gismina Tri Rahmayati: Penerapan Model *Intructional Games* dengan *Platform Kahoot!* sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar
- Hugo Aries Suprpto, Muhammad Rusdi, Paryono. Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan bagi Guru Sekolah Dasar “*Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) IKIP Siliwangi* 01, no. c (2018): 81–88.
- Irwan.”*Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 1–15.
- Jaya, I.M.L.M. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia. Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Mia Nurwanti, R. Ading Pramadi dan Milla Listiawati. “Penerapan Model Instructional Games Menggunakan Hot Potatoes untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Ekosistem (Penelitian Tindakan Kelas Smp Negeri 2 Tanjungsiang-Subang)” 5, no. 1 (2015): 1–12.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Nasution, Widi Harawi Rizqi. “Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar di Era Revolusi 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3 (2019): 894–98.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, t.t.
- Sulistiyawati, Wiwik, Rijalush Sholikhin, Dian Septi, Nur Afifah, Tomi Listiawan, Wahana Matematika, dan Jurnal Matematika. “Peranan Game Edukasi Kahoot ! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika” 15, no. 1 (202M): 46–57.
- Waslaluiddin, A W, dan A N Enjang. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*, no. October (2010).