

**STRATEGI IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT
BELAJAR DI MAN KOTA BATU**

SKRIPSI

OLEH

MUHAMMAD KOBUL MUCHSININ AL FANANI

NIM. 200101110034



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

**STRATEGI IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT
BELAJAR DI MAN KOTA BATU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Oleh:**

Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani

NIM. 200101110034



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul “Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas XI MAN Kota Batu” oleh **Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 9 September 2024

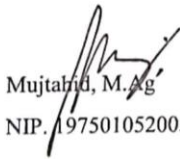
Pembimbing,



Drs. H. Bakhrudin Fannani, M.A., Ph.D
NIP. 196304202000031004

Mengetahui

Ketua Program Studi



Mujtahid, M. Ag
NIP. 197501052005011003

LEMBAR PENGESAHAN

STRATEGI IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR DI MAN KOTA BATU

Skripsi

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani (200101110034)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Oktober 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Penguji Utama

Dr. Zeid B. Smeer, Lc., M.A

NIP. 196703152000031002

Ketua Sidang

Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag

NIP. 196603111994031007

Sekretaris Sidang

Drs. H. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph. D

NIP. 196304202000031004

:

:

:

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Drs. H. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani Batu, 9 September 2024
Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani

NIM : 2001010034

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas XI MAN Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Drs. H. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D

NIP. 196304202000031004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani

NIM : 200101110034

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran
Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Kualitas
Pembelajaran Di Kelas XI MAN Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Batu, 10 September 2024



Hormat saya,

Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani
NIM. 200101110034

LEMBAR MOTTO

**“Tidak semua apa yang diinginkan harus tercapai, nanti
bersyukurinya kurang”**

...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ...

**“...Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum
mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri...”**

(Q.S. Ar-Ra'd : 11)

“Urip Iku Urup”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat, rahamat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tak lupa sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan kita, Nabi agung Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia keluar dari kegelapan menuju cahaya Islam yang terang benderang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka berakhir pula perjalanan pendidikan strata satu ini di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tentu saja, dalam proses penyelesaian tugas akhir ini yang penuh tantangan, terdapat berbagai pihak yang turut memberikan bantuan dan dukungan. Dengan penuh rasa terima kasih dan kasih sayang, saya mempersembahkan skripsi ini kepada pihak-pihak berikut:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Amenan Sutrisno dan Ibu Watini, yang selalu mendukung apa yang diinginkan oleh penulis dengan semua kerja keras yang telah dilakukan, mensupport dan mendoakan yang terbaik kepada penulis agar kelak dapat menjadi orang yang bermanfaat untuk banyak orang dan semua ilmu yang telah diterima semoga berkah dunia akhirat.
2. Kakak Saifud rosyidin dan Kakak Rohma yang selalu memberikan dukungan semangat dan dorongan untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas ilmu kehidupan yang telah mereka ajarkan kepada penulis, betapa pentingnya sebuah proses yang akan menjadi sebuah keberhasilan di masa yang akan datang. Terima kasih atas bantuan tenaga

fikiran dan material untuk proses perkuliahan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

3. Kepada sahabat, teman-teman saya, 6 sekawan, keluarga Cemiri, Sandya Yasa Pai 2020, Jasmine Al Ahmar yang sudah membantu saya dalam menampung keluh kesah, menghibur dan memberikan dorongan serta semangat yang tiada habisnya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada orang yang spesial yang hadir ditengah-tengah hirup pikuk dunia perkuliahan dan turut membantu dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Diri saya sendiri, terimakasih telah berjuang dan berusaha semaksimal mungkin sampai saat ini dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih selalu kuat dan selalu sabar menjalai segala tantangan dan cobaan dari awal sampai akhir. Semoga selalu berkah dan manfaat hingga akhir. Aamiin

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan anugrah dan kemampuan kepada penulis atas nikmat dan pertolongan-Nya. Segala puji bagi Allah yang maha Pengampun dan maha Bijaksana. Sholawat serta salam kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa kita kepada jalan yang lurus serta kepada para keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Di MAN Kota Batu” ini dibuat sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis skripsi ini didukung oleh berbagai pihak sehingga penulis mengucapkan rasa terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
3. Mujtahid, M. Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim beserta seluruh staff.
4. Drs. H. Bakhrudin Fannani, M.A., Ph. D selaku dosen pembimbing serta dosen wali yang telah meluangkan waktu dan perhatiannya dalam membimbing, memberikan kritik dan saran kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Guru dan staf MAN Kota Batu yang turut mensukseskan penelitian saya, menerima kehadiran saya dan teman-teman untuk memperoleh data guna menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Batu, 10 September 2024

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
مستخلص البحث.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Istilah.....	11
G. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Strategi Implementasi	15
1. Pengertian Strategi	15
2. Jenis-Jenis Strategi	16
3. Pengertian Implementasi.....	28
4. Hubungan Strategi dan Implementasi	29
B. Kahoot.....	29

1. Pengertian Kahoot	29
2. Manfaat Kahoot.....	32
3. Keunggulan Kahoot.....	41
4. Kekurangan Kahoot.....	42
C. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	42
1. Pengertian Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	42
2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	45
3. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	48
4. Fungsi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	49
5. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	50
D. Alat Evaluasi Pembelajaran.....	51
1. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran	51
2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran	53
3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran	54
E. Semangat Belajar	55
1. Pengertian Semangat Belajar	55
2. Ciri-Ciri Siswa Yang Mempunyai Semangat Belajar Tinggi.....	56
3. Faktor Yang Mempengaruhi Semangat Belajar	57
F. Kerangka Berfikir.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	59
B. Lokasi Penelitian	60
C. Kehadiran Peneliti	60
D. Subjek Penelitian	61
E. Data dan Sumber Data	61
F. Teknik Pengumpulan Data	62
G. Pengecekan Keabsahan Data	64
H. Analisis Data	65
I. Prosedur Penelitian	66
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	68
A. Paparan Data.....	68
1. Identitas Sekolah	68
2. Sejarah Sekolah	68
3. Visi, Misi dan Tujuan MAN Kota Batu	69

4. Kurikulum MAN Kota Batu.....	71
5. Struktur Organisasi MAN Kota Batu	71
6. Kondisi Pendidik dan Peserta didik MAN Kota Batu.....	71
B. Hasil Penelitian	72
1. Strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu.....	72
2. Proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAN Kota Batu	75
3. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu.....	80
BAB V PEMBAHASAN	85
A. Strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu	85
B. Proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAN Kota Batu	89
C. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu	90
BAB VI PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	10
---	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Logo Kahoot.....	30
Gambar 2.2 Login ke Kahoot.....	33
Gambar 2.3 Masukkan Email dan Password.....	34
Gambar 2.4 Cara Membuat Quiz.....	34
Gambar 2.5 Tampilan Dalam Pembuatan Quiz.....	35
Gambar 2.6 Tampilan Pembuatan Quiz.....	35
Gambar 2.7 Cara Membuat Pertanyaan Baru.....	36
Gambar 2.8 Cara untuk menyimpan Quiz.....	36
Gambar 2.9 Tampilan Memberikan Caption di Quiz.....	36
Gambar 2.10 Cara Memulai Quiz.....	37
Gambar 2.11 Cara Melihat Quiz Orang Lain.....	37
Gambar 2.12 Cara Memulai dan Mengedit Quiz.....	38
Gambar 2.13 Tampilan Memilih Quiz.....	38
Gambar 2.14 Tampilan Kode Yang Harus Dimasukkan Murid.....	39
Gambar 2.15 Tampilan Memasukkan Kode pada Ponsel.....	39
Gambar 2.16 Tampilan Pada Laptop dan Ponsel Sebelum Memulai Quiz....	40
Gambar 2.17 Tampilan Menjawab Soal Quiz.....	40
Gambar 2.18 Tampilan Pemenang Quiz.....	41
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN Kota Batu.....	71

ABSTRAK

Al Fanani, Muhammad Kobul Muchsinin. 2024. Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Di MAN Kota Batu. Skripsi, Jursan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Pembimbing Skripsi : Drs. H. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D

Kata Kunci: Strategi, Evaluasi Pembelajaran, Pembelajaran SKI

Pada era milenial yang ditandai pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan dalam berbagai aspek, termasuk dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Inovasi teknologi ini tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang menari dan efektif. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam , guna meningkatkan semangat belajar di MAN kota Batu.

Tujuan dari penelitian ini *pertama*, Untuk mengetahui strategi yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan di MAN Kota Batu. *Kedua*, Untuk mengetahui proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dilakukan di MAN Kota Batu. *Ketiga*, Untuk mengetahui dampak penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan model field research atau penelitian lapangan. Objek penelitian yang ditju adalah MAN Kota Batu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam pemilihan sample, peneliti memakai tekik purposive sampling, yaitu pengumpulan data, reduksi data, analisis data, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu: strategi inkuiri, strategi kooperatif, strategi technology enhanced learning (TEL), dan strategi TPACK. Adapun hasil dari pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

ABSTRACT

Al Fanani, Muhammad Kobul Muchsinin. 2024. Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Di MAN Kota Batu. Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of Islamic Education and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Drs. H. Bakhrudin Fannani, M.A., Ph.D

Keywords: Strategy, Learning Evaluation, SKI Learning

In the millennial era marked by the rapid development of technology, the world of education has experienced significant transformation in various aspects, including in the use of information and communication technology. This technological innovation not only facilitates access to information, but also increases the effectiveness of the learning process. One of the main challenges in education is how to optimally utilize technology to create an interesting and effective learning experience. Therefore, the researcher aims to explore the implementation strategy of Kahoot as a learning evaluation tool in the subject of Islamic Cultural History, in order to increase the enthusiasm for learning at the state Islamic high school in Batu City.

The purpose of this study is first, to determine the strategies that can be used to implement Kahoot as a learning evaluation tool in the subject of Islamic Cultural History learning media carried out at the state Islamic high school in Batu City. Second, to determine the preparation and implementation process of Kahoot implementation as a learning evaluation tool carried out at the state Islamic high school in Batu City. Third, to determine the impact of using Kahoot as a learning evaluation tool can increase the enthusiasm for learning at the state Islamic high school in Batu City.

The researcher used a qualitative approach with a field research model. The object of the study was the state Islamic high school in Batu City. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. In selecting samples, researchers used purposive sampling techniques, namely data collection, data reduction, data analysis, and drawing conclusions. The results of the study showed that there are learning strategies that can be used in implementing Kahoot as a learning evaluation tool, namely: inquiry strategy, cooperative strategy, technology enhanced learning (TEL) strategy, and TPACK strategy. The results of implementing Kahoot as a learning evaluation tool are considered effective in increasing students' enthusiasm for learning.

مستخلص البحث

الفناني، محمد كربول موشيسينين، ٢٠٢٤ ، استراتيجية تنفيذ Kahoot كأداة لتقييم التعلم في تاريخ الثقافة الإسلامية من أجل زيادة الحماس للتعلم في المدرسة الحكومية بمدينة باتو. البحث الجامع، قسم التربية الإسلامية، كلية العلوم والتربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف علي الرسالة : الدكتورة. ح. بحر الدين فناني ماجستير ودكتوراه

الكلمات المفتاحية: الإستراتيجية، تقييم التعلم، التعرف على تاريخ الثقافة الإسلامية

في عصر الألفية الذي يتسم بالتطورات التكنولوجية السريعة، يشهد عالم التعليم تحولاً كبيراً في مختلف الجوانب، بما في ذلك استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. هذا الابتكار التكنولوجي لا يجعل الوصول إلى المعلومات أسهل فحسب، بل يزيد أيضاً من فعالية عملية التعلم. أحد التحديات الرئيسية في التعليم هو كيفية الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا لخلق تجربة تعليمية جذابة وفعالة. لذلك، يهدف الباحث إلى استكشاف استراتيجيات تنفيذ كاهوت كأداة لتقييم التعلم في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، من أجل زيادة الحماس للتعلم في المدرسة الحكومية عالية مدينة باتو.

الهدف من هذا البحث هو أولاً معرفة الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها لتنفيذ كاهوت كأداة لتقييم التعلم في موضوعات وسائل الإعلام التعليمية الخاصة بالتاريخ الثقافي الإسلامي والتي يتم تنفيذها في المدرسة الحكومية بمدينة علياء باتو. ثانياً، لمعرفة عملية إعداد وتنفيذ تطبيق Kahoot كأداة لتقييم التعلم التي تم تنفيذها في المدرسة الإسلامية الحكومية بمدينة باتو. ثالثاً، معرفة أثر استخدام كاهوت كأداة لتقييم التعلم في زيادة الحماس للتعلم في المدارس الإسلامية بولاية باتو.

يستخدم الباحثون نهجاً نوعياً مع نموذج البحث الميداني. كان الهدف البحثي هو المدرسة الحكومية عالية مدينة باتو. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق. واستخدم الباحث في اختيار العينة تقنيات أخذ العينات الهادفة، وهي جمع البيانات، وتخفيض البيانات، وتحليل البيانات، واستخلاص النتائج.

أظهرت نتائج البحث أن هناك استراتيجيات تعلم يمكن استخدامها في تطبيق كاهوت كأداة لتقييم التعلم، وهي: استراتيجية الاستقصاء، والاستراتيجية التعاونية، واستراتيجية التعلم المعزز بالتكنولوجيا (TEL)، واستراتيجية TPACK. تعتبر نتائج تطبيق Kahoot كأداة لتقييم التعلم فعالة في زيادة حماس الطلاب للتعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman milenial seperti saat ini, pertumbuhan teknologi yang pesat memiliki pengaruh bagi semua kalangan khususnya dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan senantiasa mengembangkan kualitas pendidikannya secara maksimal dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi sendiri mempermudah sistem pendidikan menjadi lebih efektif, contohnya dalam memperjelaskan materi di depan kelas lebih mudah dan praktis.

Pendidikan sendiri didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik dapat lebih aktif dalam mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pemahaman diri, pengembangan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pembentukan akhlak mulia, serta penguasaan keterampilan yang bermanfaat baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.¹ Asal-usul kata pendidikan berasal dari kata didik yang berarti merawat dan memberikan latihan terkait dengan akhlak dan kecerdasan pikiran.² Pendidikan sering kali dijelaskan sebagai usaha manusia untuk merangsang dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik secara fisik maupun spiritual.

¹ Hasunul Abdi, "Tujuan Pendidikan Nasional Menurut Undang-Undang, Mencerdaskan Kehidupan Bangsa," 21 September 2020, 2020.

² Amos Neolaka dan Grace Amialia, *Landasan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 15.

Kunci sukses dari dunia pendidikan adalah belajar. Tanpa belajar proses pendidikan tidak akan berjalan dengan lancar. Perubahan dalam individu juga tergantung pada proses yang mampu mengarahkan mereka ke arah yang lebih baik.

Belajar diartikan juga sebagai proses perubahan perilaku atau kepribadian seseorang berdasarkan pengalaman serta proses peningkatan pengetahuan dalam diri manusia. Perubahan-perubahan pengetahuan yang dihasilkan oleh proses pembelajaran dapat ditandai beberapa hal seperti pemahaman, pengetahuan, keterampilan, kemampuan, tingkah laku, serta transformasi-transformasi lain yang terjadi pada individu yang belajar.³

Untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pengetahuan peserta didik pada proses pembelajaran, perlu adanya evaluasi pembelajaran yang mampu mengukur seberapa jauh dan mengukur tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan guru. Evaluasi sendiri merupakan sebuah proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Evaluasi ialah sebuah kegiatan untuk menyimpulkan kemudian menafsirkan dan juga untuk membuat pertimbangan guna mengambil suatu kebijakan berdasarkan informasi yang telah didapatkan.

Adanya evaluasi pada proses belajar mengajar memiliki manfaat yang cukup penting dalam meningkatkan semangat pembelajaran di kelas. Dari pengalaman peneliti, kegiatan pembelajaran termasuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam jika pada saat evaluasi pembelajaran hanya menggunakan kertas ataupun dengan mengisi googleform saja, maka hasilnya akan kurang efektif karena membuat

³ Trianto, "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif," in *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*, 2009.

peserta didik merasa bosan dalam mengerjakannya, apalagi setelah menerima pelajaran tentang sejarah Islam yang banyak dan kurang menarik. Pelajaran mengenai Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kepentingan signifikan dalam sistem pendidikan di Indonesia, karena berkaitan dengan sejarah dan evolusi Islam baik secara global maupun di Indoneisa.

Banyak siswa merasa bosan dan mengantuk jika hanya mengerjakan soal yang banyak khususnya Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan hal yang monoton jika tanpa ada inovasi dengan media lain yang meningkatkan semangat belajar siswa.

Dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar khususnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka dibutuhkan inovasi alat evaluasi pembelajaran yang dapat memicu minat dan semangat siswa dalam belajar. Evaluasi pembelajaran berperan sebagai medium untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajarinya. Dengan begitu, evaluasi pembelajaran diharapkan bisa membantu siswa dalam mengukur pengetahuan suatu pelajaran yang diajarkan oleh guru.⁴

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa elemen yang saling terkait untuk mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri. Beberapa elemen tersebut mencakup tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media pembelajaran dan evaluasi.⁵

⁴ Fatikh Inayahtur Rahma, Eddy Sutadji, dan Aynin Aynin, "Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Belajar Matematika / The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics," *Journal AL-MUDARRIS*, 2023, 87, <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259>.

⁵ Heri Rahyubi, "Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik," *Bandung: Nusa Media*, 2012.

Semua komponen memiliki urgensi dan porsi yang sama pentingnya dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran, termasuk juga komponen alat evaluasi pembelajaran. Di zaman globalisasi ini alat evaluasi pembelajaran sangat beraneka ragam salah satunya media berbasis IT. Secara konseptual media pembelajaran berbasis IT ialah pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi informasi.⁶

Dunia pendidikan merupakan suatu bidang yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi pembelajaran yang bertujuan guna memperlancar pengukuran pengetahuan mengenai materi pada proses pembelajaran.⁷ Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan peneliti, guru-guru di MAN Kota Batu masih ada yang menggunakan alat evaluasi dengan kertas ataupun mengisi googleform, yang menjadikan peserta didik merasa bosan dalam proses evaluasi pembelajaran berlangsung.

Maka dari itu diperlukan perubahan yang dapat memberikan motivasi siswa dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta menumbuhkan sikap berpikir kritis pada saat pembelajaran. Dengan begitu seorang guru dapat memanfaatkan media IT untuk membakar semangat para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya menggunakan media Kahoot.

Kahoot adalah bentuk media pembelajaran interaktif yang merangsang keterkaitan dan menghilangkan kebosanan dalam proses belajar. Kahoot

⁶ Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media," *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 2019.

⁷ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 2019, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

menggunakan sistem pembelajaran berbasis *game*, yang memungkinkan partisipasi lebih aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran.⁸

Dalam sebuah penelitian sebanyak 85% siswa yang belajar dengan Kahoot pasti berusaha dalam menjawab pertanyaan dengan sepat dan benar. Dengan begitu Kahoot dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menjadi alat pengukur seberapa jauh pengetahuan siswa. Kahoot sendiri memiliki beberapa fitur yang dimanfaatkan sebagai alat dalam pembuatan evaluasi pembelajaran yang ada di dalamnya salah satunya yaitu fitur *quiz*.⁹

Berdasarkan uraian pemaparan diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh hasil mengenai **Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat belajar Di MAN Kota Batu**. Penelitian ini memiliki faktor penting karena memberikan data terkait pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

⁸ Nugrananda Janattaka dan Fauzia Arfamevia Devi Tiyana, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah," *Arus Jurnal Pendidikan*, 2022, 118, <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>.

⁹ Natalis Sukma Permana, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik," 2018, 128.

1. Bagaimana strategi yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan di MAN Kota Batu?
2. Bagaimana proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dilakukan di MAN Kota Batu?
3. Bagaimana penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus peneliti yang dikemukakan di atas, maka tujuan peneliti yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi:

1. Untuk mengetahui strategi yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan di MAN Kota Batu
2. Untuk mengetahui proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dilakukan di MAN Kota Batu
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang sudah disebutkan, bisa dijabarkan beberapa manfaat bagi para pembaca atas dilaksanakannya penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis. Penulis berharap adanya penelitian ini dapat memberi manfaat:

1. Bagi lembaga pendidikan

Dengan kegiatan ini bisa menjadi bahan informasi untuk pihak sekolah untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran agar lebih bervariasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi pendidik

Hasil dari peneliti ini dapat membantu khususnya para pendidik dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi khususnya dalam hal evaluasi pembelajaran. Menambah kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada evaluasi pembelajaran, dengan begitu proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Bagi peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap bertambah wawasan atau pengetahuan terkait Kahoot yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Mengetahui bahwa peneliti juga merupakan salah satu calon pendidik yang juga membutuhkan wawasan yang luas terkait pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan bervariasi.

4. Bagi pembaca

Dengan kegiatan penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat dan pengetahuan kepada pembaca terkait praktik pengembangan alat evaluasi pembelajaran khususnya pemanfaatan Kahoot. Serta diharapkan dapat menambah wawasan pembaca terkait pemanfaatan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dan dampaknya terhadap peningkatan semangat belajar siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat fokus peneliti berupa praktik penggunaan media pembelajaran Kahoot pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu. Sudah sewajarnya suatu penelitian harus dijaga keasliannya dan menghindari plagiasi dari penelitian lain. Peneliti juga menemukan beberapa sumber referensi penelitian terdahulu yang terdapat persamaan dengan penelitian ini. Namun juga memiliki perbedaan yang akan dijelaskan dalam pemaparan sebagai berikut.

- 1) Peneliti yang dilakukan oleh Mukhlis yang berjudul “Pengaruh media Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh besar” pada tahun 2020. Penelitian skripsi ini mengadopsi metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, yang terlihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Secara spesifik, nilai rata-rata *pretest* mencapai 65.8, sedangkan nilai *posttest* meningkat menjadi 90.08.
- 2) Sagara Adjie melakukan penelitian yang berjudul Penelitian “ Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital *Game-based learning* pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta” pada tahun 2020. Penelitian yang berjenis skripsi ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan proses pembelajaran berbasis permainan digital (*Digital Game-Based Learning*) cocok dipraktikkan di kelas dan menjadi opsi bagi guru agar dapat memvariasi skenario pembelajaran.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Pinanti yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer kelas X DI SMA Negeri 4 Magelang Tahun 2020”. Penelitian yang berjenis skripsi ini menggunakan metode kuantitatif melalui eksperimen semu (*quasi experimental*). Hasil dari penelitian ini yaitu: Penggunaan aplikasi game kuis Kahoot pada mata pelajaran geografi materi pokok atmosfer di kelas x IPS 4 memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Tasman Ramadhan yang berjudul “Respons Peserta didik terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Pare-Pare” pada tahun 2021. Penelitian yang berjenis Tesis ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu: hasil respon siswa dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi Kahoot berada pada tingkat baik yakni 61%.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Rahayu yang berjudul “Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto” pada tahun 2021. Penelitian ini berjenis skripsi yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil dari penelitian ini yaitu: media Kahoot layak dan efektif sebagai alat evaluasi.

Dari kegiatan penelitian yang sudah disebutkan dalam bentuk poin tersebut, masih belum terdapat penelitian yang membahas terkait bagaimana implementasi

penggunaan media Kahoot dan pengaruhnya dalam peningkatan semangat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, mengingat media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Untuk mempermudah pembaca dalam melihat perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya, peneliti akan memaparkannya dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Jenis, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Mukhlis, Pengaruh Media Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar, Skripsi, 2020	Peneliti yang dilakukan sama-sama meneliti terkait pengaruh media Kahoot di SMKS	Penelitian ini lebih meneliti terkait pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar siswa	Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif
2.	Sahara Adjie Samudra, Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai digital <i>Game-Based Learning</i> pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta, Skripsi, 2020	Peneliti yang dilakukan sama-sama meneliti terkait aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	Penelitian ini lebih ke penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran sebagai <i>Game-Based Learning</i>	terkait strategi penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk
3.	Intan Wahyu Pinanti, Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer	Peneliti yang dilakukan sama-sama meneliti terkait aplikasi Kahoot	Penelitian ini lebih ke pengaruh Kahoot dalam hasil belajar siswa dalam	meningkatkan semangat belajar yang dilakukan di MAN Kota Batu

	kelas X di SMA Negeri 4 Magelang, Skripsi, 2020	mengenai hasil belajar siswa	mata pelajaran Geografi	
4.	Tasman Ramadhan, Respon Peserta Didik Terhadap penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam menjawab Soal Pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare, Tesis, 2021	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran SKI	Penelitian ini lebih ke Respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam menjawab soal	
5.	Kurnia Rahayu, Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto, Skripsi, 2021	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dan sebagai alat evaluasi	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>research and development</i>)	

F. Definisi Istilah

Dalam mengurangi kesalahpahaman antara peneliti dan pembaca dalam membaca penelitian yang berjudul “ Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar di MAN Kota Batu” ini, maka peneliti ingin menjelaskan beberapa definisi istilah agar tidak ada penyimpangan makna yang terjadi antara peneliti dan pembaca:

1) Strategi Implementasi

Strategi merupakan sebuah bentuk perencanaan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Istilah lain juga mengartikan strategi sebagai sarana yang digunakan untuk mendapatkan

keberhasilan dalam mencapai tujuan akhir.¹⁰ Sedangkan implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti melakukan atau menerapkan sesuatu. Namun, dalam istilah lain, implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah direncanakan dan dilakukan secara menyeluruh.¹¹

2) Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membangun dan menerapkan model permainan dalam pendidikan. Dengan menggunakan fitur pendukung visual dan verbal, aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar.¹² Pada penelitian ini, Kahoot diartikan sebagai media dan aplikasi. Karena dari sumber yang diperoleh ada yang mengartikan sebagai media dan aplikasi.

3) Alat Evaluasi

Alat evaluasi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang pada proses pengumpulan data untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Evaluasi juga diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk melihat seberapa jauh peserta didik menerima pengetahuan yang telah diberikan pada saat proses pembelajaran.¹³

4) Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

¹⁰ Ismail, "Landasan Teori-Strategi Pemasaran," *Eprints.Iainu-Kebumen.Ac.Id* (2021).

¹¹ Elih Yuliah, "Implementasi Kebijakan Pendidikan," *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan*, 2020, <https://doi.org/10.52030/attadbir.v30i2.58>.

¹² Darren H. Iwamoto et al., "Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance," *Turkish Online Journal of Distance Education*, 2017, 82, <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>.

¹³ Eka Agustin, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI" (2021), 13.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mengetahui asal usul, perkembangan, peran kebudayaan dan peradaban, serta orang-orang yang berhasil menjadi masa keemasan Islam. Islam di masa lalu, mulai dari perkembangan agama di masa Rasulullah hingga penyebaran agama di Indonesia dan di dunia.¹⁴

5) Semangat Belajar

Semangat belajar adalah dorongan dalam diri yang mendorong kegiatan belajar, memastikan kelangsungan proses tersebut, dan memberikan arahan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁵

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam membaca, peneliti memberikan gambaran singkat terkait isi penelitian yang dipaparkan sebagai berikut:

BAB I : Berisi pemaparan terkait konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, perbedaan dengan penelitian yang terdahulu, dan penjelasan terkait definisi istilah.

BAB II : Berisi uraian tujuan teori terkait konsep implementasi penggunaan media Kahoot, media pembelajaran, pengertian pembelajaran SKI, pengaruh berpikir kritis, dan kesimpulan dari masing-masing tinjauan teori.

¹⁴ Aminah, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Budaya Dan Karakter Bangsa Pada Peserta Didik MTs Negeri 2 Bandar Lampung," *Tesis*, 2020, 23.

¹⁵ Chairunnisa, Eris Risnawati, and Putri Ayu Wijayanti, "Meningkatkan Semangat Belajar Dan Kreativitas Anak Dimasa Pandemi," *Dedikasi* 1, no. 2 (2021): 290–98, <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PD/article/view/15904>.

BAB III: Berisi uraian terkait metodologi penelitian yang memuat pendekatan dan jenis penelitian, latar penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : Memaparkan hasil penelitian yang dilaksanakan di lapangan sesuai dengan fokus penelitian.

BAB V : Menguraikan temuan penelitian, yakni terkait strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam untuk meningkatkan semangat belajar di sekolah

BAB VI : Menyajikan kesimpulan dan saran terkait penelitian mengenai strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam untuk meningkatkan semangat belajar di sekolah

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Strategi Implementasi

1. Pengertian Strategi

Strategi merupakan suatu rencana yang disusun dengan sengaja untuk melaksanakan suatu tindakan atau kegiatan tertentu. Strategi juga mencakup berbagai aspek seperti tujuan kegiatan, partisipan yang terlibat, konten kegiatan, proses pelaksanaan, dan alat bantu yang diperlukan.¹⁶

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Strategos* yang berarti suatu usaha untuk menentukan kemenangan dalam sebuah peperangan. Strategi juga dapat diartikan sebagai suatu panduan umum yang menentukan arah tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, strategi didefinisikan sebagai pola kegiatan umum antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan dalam bidang pendidikannya, strategi ini merujuk pada suatu perencanaan yang mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.¹⁷

Strategi merupakan suatu rencana mengenai bagaimana cara menggunakan sumber daya yang ada untuk meningkatkan efisiensi dan hasil dari suatu kegiatan.

¹⁶ Ria Handayani, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMA Negeri 1 Labuhan Ratu" (2020), 7.

¹⁷ Mirda Julita, "Implementasi Strategi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran PAI Kelas XI Di SMKN 2 Bandar Lampung" (2021), 18.s

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa strategi ialah panduan utama untuk bertindak demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat strategi dalam peningkatan semangat belajar dengan menggunakan strategi implementasi Kahoot.

2. Jenis-Jenis Strategi

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, tentu saja guru perlu memiliki beragam strategi yang bisa dipilih. Ada banyak jenis strategi pembelajaran yang dapat dipertimbangkan dengan memperlihatkan beberapa aspek, antara lain:

1) Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi pembelajran inkuiri (*Strategic Heuristic*) ini ialah suatu metode atau teknik yang digunakan untuk mengajar di hadapan kelas. Strategi ini merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang memfokuskan pada pemikiran kritis dan analitis untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara bertanya. Biasanya, pola pikir ini dipraktikkan dengan cara interaksi tanya jawab antara guru dan siswa.¹⁸

Strategi pembelajaran inkuiri melibatkan langkah-langkah seperti mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, dan menarik kesimpulan.

Ciri utama strategi pembelajaran inkuiri yaitu:

¹⁸ D.B.A Haudi, S.Pd., M.M., *Strategi Pembelajaran, Insan Cendekia Mandiri*, 2021, 96.

- a) Strategi pembelajaran inkuiri menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam pencarian dan penemuan, sehingga menjadi mereka sebagai subjek belajar yang utama.
- b) Semua kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik difokuskan untuk mencari dan menemukan solusi dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
- c) Penggunaan strategi pembelajaran inkuiri bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis secara sistematis, kritis, logis, dan analitis.

Adapun keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

Keunggulan:

- a) Strategi pembelajaran inkuiri mendorong peserta didik untuk berpikir secara mandiri, membantu mereka membangun pandangan positif tentang diri sendiri, mengoptimalkan perkembangan bakat individu, dan menciptakan lingkungan akademik yang mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.
- b) strategi pembelajaran inkuiri mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas standar rata-rata.
- c) Pendekatan inkuiri memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Kelemahan:

- a) Mengendalikan aktivitas dan prestasi peserta didik menjadi suatu tantangan yang sulit.
- b) Terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dengan mereka yang memiliki kemampuan rata-rata.
- c) Jika standar keberhasilan belajar diukur berdasarkan seberapa baik peserta didik menguasai materi pelajaran, maka menerapkan strategi pembelajaran inkuiri akan menjadi hal yang sulit bagi setiap guru.¹⁹

2) Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori atau yang disebut sebagai pembelajaran langsung karena guru langsung menyampaikan materi kepada murid merupakan strategi pembelajaran yang fokus pada penyampaian materi secara lisan oleh seorang guru kepada sekelompok siswa, dengan tujuan agar mereka bisa memahami materi secara optimal.²⁰

Ciri utama dari strategi ini adalah:

- a) Komunikasi lisan secara langsung menjadi fokus utama dalam penerapan strategi ini.
- b) Materi pembelajaran dianggap sebagai informasi yang telah tersedia.

¹⁹ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik-Rajawali Pers* (PT. Raja Grafindo Persada, 2021), 65–69.

²⁰ Tari Putri Shalimah, *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di MIN 22 Aceh Besar*, 2020, 12.

- c) Pendekatan pembelajaran ini berpusat pada peran guru, yang bertujuan menyampaikan materi secara efektif agar peserta didik dapat memahaminya.

Strategi ekspositori memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Keunggulan:

- a) Keberhasilan dari strategi ini sangat tergantung pada persiapan, pengetahuan, motivasi, serta kemampuan berkomunikasi yang dimiliki oleh guru.
- b) Strategi pembelajaran ini bertujuan untuk menyeimbangkan kemampuan siswa dalam memahami materi, menafsirkan ucapan guru, serta memperhatikan minat dan gaya belajar siswa.
- c) Dalam strategi pembelajaran ini, komunikasi yang hanya berlangsung dari guru ke siswa dapat mengakibatkan siswa hanya memiliki kemampuan yang terbatas pada apa yang disampaikan oleh guru.²¹

3) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Strategi ini merupakan sebuah pendekatan pendidikan yang menekankan pada proses belajar, dimana peran guru adalah membantu siswa mencapai kemampuan untuk mengarahkan diri mereka sendiri. Dalam strategi ini, guru bertindak sebagai fasilitator, pembimbing, dan memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan kecerdasan siswa.

²¹ Ridwan Abdullah Sani, *Metode Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, PT Bumi Aksara, 2018, 89.

Ciri strategi pembelajaran berbasis masalah yaitu:

- a) Pembelajaran dimulai dengan sebuah permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata siswa.
- b) penyusunan materi pembelajaran didasarkan pada permasalahan yang dihadapi, bukan terpaku pada batasan-batasan disiplin ilmu tertentu.
- c) Memberikan tanggung jawab besar kepada siswa dalam merancang dan mengolah proses pembelajaran mereka sendiri, dengan berbasis pada pemikiran ilmiah.
- d) Mengharuskan siswa untuk memperhatikan apa yang mereka pelajari dalam bentuk produk atau karya nyata.

Strategi ini juga memiliki keunggulan dan kelemahan, sebagai berikut:

Keunggulan:

- a) Menyelesaikan masalah dapat mendorong kemampuan siswa serta memberikan kesenangan saat mereka menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru.
- b) Menyelesaikan masalah bisa memperkuat kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan inovatif, serta meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar dan mengembangkan kemampuan adaptasi terhadap pengetahuan baru.
- c) Menyelesaikan masalah memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan nyata.
- d) Menyelesaikan masalah mendorong siswa untuk terus belajar sepanjang hidup.

Kelemahan:

- a) Kurangnya minat dan persepsi kesulitan terhadap masalah yang akan diselesaikan dapat membuat siswa enggan mencoba.
- b) Persiapan yang memakan waktu, jika guru tidak mempersiapkan strategi dengan baik, dan mungkin tujuan belajar tidak tercapai.
- c) Pemahaman siswa tentang masalah dalam konteks masyarakat atau kehidupan nyata terkadang kurang, hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran berbasis masalah.²²

4) Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan (SPPKB)

Strategi ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka dapat berpikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri. Ciri utama strategi ini antara lain:

- a) Proses pembelajaran menitikberatkan pada proses mental para siswa secara maksimal.
- b) Dalam SPPKB ini memfokuskan pembelajaran melalui dialog dan tanya jawab yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir para murid.
- c) Pembelajaran ini memfokuskan pada proses dan hasil belajar. Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir, sedangkan hasil belajar bertujuan untuk pemahaman pengetahuan atau penguasaan materi pembelajaran yang baru.

²² Julita, "Implementasi Strategi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran PAI Kelas XI Di SMKN 2 Bandar Lampung," 32.

Strategi SPPKB ini memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Keunggulan:

- a) Strategi ini menumbuhkan kepribadian yang demokratis.
- b) SPPKB menumbuhkan jiwa yang berani untuk mengungkapkan pendapat.
- c) SPPKB menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan sistematis.

Kelemahan:

- a) Guru pada strategi ini harus menjadi fasilitator yang baik, jika tidak maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.
- b) Dominasi keterlibatan peserta didik dalam berdiskusi akan terlihat sangat jelas.²³

5) Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kumpulan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang bertujuan untuk saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, Strategi pembelajaran kooperatif disebut juga sebagai “belajar teman sebaya”.

Strategi ini memiliki keunggulan dan kelemahan seperti strategi sebelumnya, yaitu:

Keunggulan:

- a) Peserta didik dilatih untuk saling menghargai di dalam kelas multikultural.
- b) Peserta didik juga dilatih untuk bekerja sama secara kelompok, bertanggung jawab secara individu dan kelompok.

²³ Julita, 36.

- c) Melatih peserta didik untuk tidak bergantung kepada guru atau belajar mandiri.

Kelemahan:

- a) Strategi ini menghabiskan waktu yang panjang untuk menghasilkan kemandirian dan keterampilan peserta didik dalam melakukan kerja secara kelompok.
 - b) Peserta didik yang *introvert* akan menjadi penghambat dalam kelompok karena kurang mampu beradaptasi dengan teman lainnya.
 - c) Jika guru membagi kelompok tidak secara heterogen, maka hasil pembelajaran tidak akan seimbang dengan kelompok yang lain.
- 6) Strategi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)

Strategi ini merupakan suatu strategi yang menitikberatkan pada keselarasan materi dengan kehidupan nyata. Dengan begitu, peserta didik dapat menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari. Pada strategi ini, guru hanya memudahkan murid untuk belajar dan menyediakan sarana serta sumber belajar yang memadai.²⁴

Strategi kontekstual sendiri memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Pembelajaran bukan sekedar menghafal, tetapi siswa juga harus membangun pengetahuan mereka sendiri.
- b) Para murid belajar melalui pengalaman dan mencatat pola-pola penting dari pengetahuan baru.

²⁴ Julita, 40.

- c) Siswa perlu terbiasa memecahkan masalah, menemukan relevansi dalam pembelajaran, dan berinteraksi dengan ide-ide baru.

Strategi konseptual ini memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Keunggulan:

- a) Melibatkan kegiatan fisik dan mental yang aktif.
- b) Menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, menggabungkan teori dengan aplikasi praktis.
- c) Mendorong kemandirian siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Kelemahan:

- a) Membutuhkan fasilitator yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman.
- b) Mengharuskan manajemen waktu yang baik untuk menghindari pemborosan waktu pada proses pembagian kelompok atau tahap pendahuluan.
- c) Evaluasi menggunakan metode penilaian yang otentik, yang memerlukan kehadiran guru secara langsung untuk memastikan pelaksanaannya dengan baik.²⁵

7) Strategi Pembelajaran Afekif

²⁵ Julita, 44.

Strategi pembelajaran afektif merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap peserta didik melalui proses pembelajaran. Strategi ini berlandaskan pada teori perkembangan moral, dan implikasi dari strategi ini dalam pembelajaran dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas. Misalnya, tujuan-tujuan ini bisa diwujudkan melalui demonstrasi langsung dari guru di luar kelas, Penekanan pada sikap disiplin, dan penciptaan situasi yang terorganisir dengan baik oleh guru dalam mengelola proses pembelajaran.²⁶

8) Strategi Pembelajaran TPACK

TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*) adalah kerangka kerja atau panduan yang digunakan untuk merancang model pembelajaran modern dengan menggabungkan tiga komponen utama: teknologi, pedagogi, dan pengetahuan materi.²⁷

TPACK memiliki beberapa komponen yaitu:

1. Content Knowledge (CK) yaitu: mengetahui materi yang akan dipelajari pada proses belajar mengajar.
2. Pedagogy Knowlwdge (PK) yaitu: menjelaskan tujuan secara umum kegiatan pembelajaran yang akan dimulai. pada komponen ini, pendidik harus menjelaskan mengenai teori belajar mengajar yang berisikan seperti

²⁶ M.Pd Lefudin, "Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi ... - Lefudin - Google Buku," *CV Budi Utama*, 2017, 236.

²⁷ Elya Umi Hanik et al., "Integrasi Pendekatan TPACK (Technological , Pedagogical , Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL Dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital" 2, no. 1 (2022): 19.

proses, metode, strategi, penilaian dalam pembelajaran dan lain sebagainya.

3. *Technology Knowledge* (TK), yaitu: pengetahuan mengenai berbagai teknologi dimulai dari bagian terendah sampai bagian teknologi yang terbaru, seperti halnya penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.
4. *Pedagogy Content Knowledge* (PCK), yaitu: kegiatan pembelajaran yang mencakup proses belajar terkait materi kurikulum dan sistem penilaian peserta didik dengan model pembelajaran yang efektif. Pada komponen ini menekankan bahwa konten yang berbeda memerlukan metode pengajaran yang berbeda, dan melibatkan pemahaman khusus yang saling mempengaruhi antara konten dan pedagogi.
5. *Technology Content Knowledge* (TCK) menjelaskan tentang pemahaman materi pelajaran dan teknologi saling mempengaruhi. Pengaruh tentang interaksi antara konten dan teknologi dapat menghasilkan cara baru dalam menyampaikan materi, memberikan pengaruh signifikan dalam penyajian konten yang berbeda dari sebelumnya.
6. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK) mencakup pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan mempermudah pemahaman konsep materi pelajaran. Pengetahuan ini muncul dari interaksi antara pedagogi dan teknologi, memungkinkan pengajar untuk memilih media dan pendekatan pedagogik yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan.

7. Technology Pedagogy Content Knowledge (TPACK) merupakan rangaian pemahaman dari pembelajaran dimana kemampuan seseorang melalui penguasaan teknologi yang terintegrasi dan tidak dapat dipisahkan dari komponen-komponen yang lainnya.²⁸

9) Technology Enhanced Learning (TEL)

Merupakan penggunaan teknologi dalam metode pengajaran bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.²⁹ Technology Enhanced Learning mengintegrasikan keunggulan teknologi informasi dan komunikasi, seperti kecepatan dan kedekatan, dengan teknologi pengajaran, seperti pembelajaran dan pengetahuan. Hal ini memungkinkan:

1. Memperluas ruang lingkup pengajaran di luar kelas tradisional.
2. Menciptakan pendekatan baru untuk bagian teoritis dan praktis dari mata pelajaran.
3. Meningkatkan akses pendidikan dan mendorong interaktivitas.
4. Mempermudah berbagi materi atau informasi pendidikan antara guru dan siswa.
5. Mengundang peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuan atau keterampilan dengan konten tambahan atau buku digital.
6. Dan lain sebagainya.³⁰

²⁸ Hanik et al., 22.

²⁹ AdminLP2M, "Technology Enhanced Learning (TEL) – Pengertian Dan Contohnya," LP2M Universitas Medan Area, 2022, <https://lp2m.uma.ac.id/2022/08/12/technology-enhanced-learning-tel-pengertian-dan-contohnya/>.

³⁰ AdminLP2M.

3. Pengertian Implementasi

Implementasi menurut KBBI berarti melaksanakan atau menerapkan. Beberapa ahli menjelaskan, implementasi ialah sumber beberapa peristiwa, perilaku, perbuatan, atau terdapatnya pola aktivitas tertentu. Implementasi tidak hanya berupa peristiwa, namun juga berbentuk tindakan berencana dalam memperoleh sasaran aktivitas.

Setiawan berpendapat, bahwa “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta melakukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif”. Implementasi dalam pengertian Harsono, “implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi tindakan kebijakan dari politik ke dalam administrasi. Pengembangan kebijakan dalam rangka penyempurnaan suatu program”.³¹

Tachjan dalam bukunya menjelaskan yang dimaksud dengan implementasi adalah suatu bentuk aktivitas yang berhubungan untuk menyelesaikan tindakan dengan memanfaatkan fasilitas untuk mendapat suatu tujuan.³²

Oleh sebab itu, dari penjelasan terkait implementasi tersebut, bisa dimaknai bahwa implementasi tidak hanya sekedar tindakan, akan tetapi berupa pengaplikasian suatu aktivitas yang terstruktur dan disusun dengan matang dan niat yang tinggi dengan sasaran tercapainya suatu program kegiatan. Pada penelitian ini,

³¹ Ali Miftakhu Rosad, “Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran Di Lingkungan Sekolah,” *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (2019): 176, <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>.

³² Tachjan, *Implementasi Kebijakan Publik*, ed. Dede Mariana dan Caroline Paskarina, 2006.

peneliti akan mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

4. Hubungan Strategi dan Implementasi

Strategi dan implementasi merupakan suatu hal yang sulit untuk dipisahkan dan memiliki hubungan yang sangat erat. Strategi merupakan suatu rencana yang disusun dengan sengaja untuk mencapai tujuan umum, sementara implementasi merupakan proses menerjemahkan strategi tersebut menjadi tindakan kongkret yang dapat dilakukan dalam sebuah organisasi atau konteks yang relevan. Tanpa implementasi yang efektif, strategi hanyalah sekumpulan ide yang tidak berarti.³³

Jadi, strategi dan implementasi merupakan dua aspek yang saling mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tanpa implementasi yang efektif, strategi hanya akan menjadi rencana yang tidak berguna, sementara implementasi yang baik membutuhkan fondasi yang kuat dari strategi yang jelas dan terdefinisi dengan baik. Pada penelitian ini, peneliti mempunyai strategi yang berguna untuk meningkatkan semangat belajar dengan menerapkan atau mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Kahoot

1. Pengertian Kahoot

Kahoot adalah salah satu media interaktif berbasis edukatif yang mempunyai banyak fitur yang dapat digunakan, beberapa fitur tersebut yakni *game quiz* yang mana guru dapat memberikan *quiz* sesuai dengan apa yang

³³ Ridwan dan Yuli, "Strategi Dalam Penyusunan Business Plan," *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan* 7, no. 3 (2018): 245, <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/jbk/article/view/326>.

dipelajari dan memberikan pengalaman belajar di dalam sekolah menjadi semakin aktif dan tidak menjenuhkan.³⁴



Gambar 2.1 Tampilan Logo Kahoot

Kahoot merupakan aplikasi pendidikan yang berguna mempercepat kegiatan belajar mengajar lebih hidup, Kahoot termasuk dalam salah satu alat evaluasi yang memiliki visual yang menarik perhatian siswa mengenai apa yang telah diberikan oleh guru. Dengan begitu siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.³⁵

Warna yang diterapkan dalam platform Kahoot sangat menarik dan disukai oleh siswa. Pilihan warna yang disukai oleh siswa dapat menciptakan presentasi visual yang menarik dan berkualitas, sehingga dapat meningkatkan persepsi siswa serta memberikan kesan yang lebih realistis. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan persepsi siswa, membantu siswa dalam mengaitkan keterampilan mereka dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengerjakan soal yang diberikan guru, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.³⁶

³⁴ Alfred Liubana, "Pengertian Dan Manfaat Kahoot!," 2019, <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-kahoot/>.

³⁵ Mukhlis Mukhlis, "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar," 2020, 7.

³⁶ Mukhlis, 8.

Kahoot menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pengajaran, yaitu:

- 1) Guru memiliki akses ke situs <https://Kahoot.com//>, dimana mereka dapat membuat pertanyaan dan menyajikannya kepada siswa. Siswa juga dapat mengakses <https://Kahoot.it/>, dimana guru memberikan link kepada mereka untuk mengikuti kuis dengan menggunakan pin yang telah disediakan.
- 2) Guru menjelaskan pembelajaran yang disesuaikan pada mata pelajaran yang diajarkan, bertujuan agar siswa tetap termotivasi untuk belajar dan memanfaatkan fitur-fitur yang telah disediakan.
- 3) Guru menciptakan berbagai jenis pertanyaan berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan kepada siswa. Jenis pertanyaan dapat berjenis esai atau pilihan ganda, yang bisa ditampilkan pada laman aplikasi Kahoot.
- 4) Guru mengumpulkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, sesuai dengan senggang waktu yang ditentukan oleh guru.³⁷

Kahoot adalah suatu perantara yang digunakan untuk memberikan soal quiz kepada siswa. Jika guru sudah melihat bahwa siswa sudah tidak tertarik pada pelajaran dan tidak fokus, maka guru dapat menggunakan metode ini untuk mengembalikan semangat belajar siswa serta dapat sebagai perantara guru dalam memperoleh nilai siswa dalam mengukur pengetahuan yang mereka dapat.

Kahoot adalah manifestasi konkret dari penyatuan teknologi dan pendidikan. Sesuai dengan kurikulum 2012 pada masa itu, yang menegaskan bahwa guru perlu memahami, menguasai, dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran.

³⁷ Khabidin Khabidin, "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara," 2019, 1–150, <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>.

Pembelajaran dengan jenis pembuatan media Kahoot, dapat merangsang minat siswa untuk mengeksplorasi materi yang diajarkan oleh guru. Ini memberikan kontribusi positif bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.³⁸

2. Manfaat Kahoot

Kahoot adalah laman aplikasi berbasis permainan dan dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Ada dua cara untuk membuat media Kahoot: tulisan ataupun gambar. Selain itu, dengan keterlibatan aktif dan minat yang ditunjukkan oleh siswa dalam proses pembelajaran, ini dapat menjadikan pembelajaran lebih terfokus pada siswa. Baik guru maupun siswa memiliki kemampuan untuk mengakses media Kahoot melalui berbagai perangkat seperti ponsel, laptop, atau komputer.³⁹

Guru memiliki fleksibilitas untuk mengatur waktu pemberian pertanyaan di platform Kahoot, memungkinkan siswa melatih keterampilan kognitif mereka dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Berdasarkan data resmi dari Kahoot, lebih dari 10 juta siswa telah memanfaatkannya; setengah dari sekolah-sekolah di Amerika Serikat memakai media pembelajaran Kahoot, dengan 500 juta soal dijawab dalam perbulannya. Ini membantu mendorong pengetahuan siswa pada bab yang diajarkan. Selain itu, media Kahoot dapat menjadi alat evaluasi bagi guru di akhir pelajaran. penting bagi guru untuk menggunakan platform ini secara

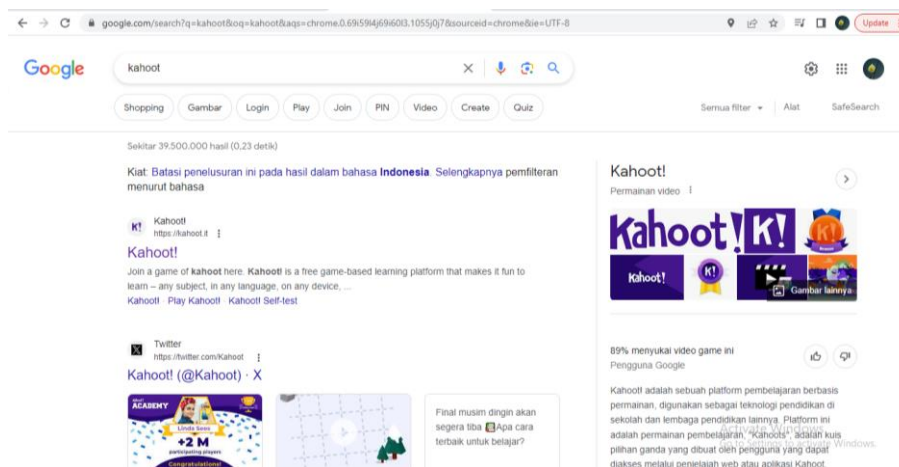
³⁸ Khabidin.

³⁹ Khabidin.

kreatif agar siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar dengan cara yang menyenangkan melalui Kahoot.⁴⁰

Sebelum memulai menggunakan media Kahoot, sebagai guru harus menyiapkan soal-soal untuk pembuatan permainan quiz yang digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. hal ini membantu guru, meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan siswa saat menjawab pertanyaan. Dalam pembuatan game pada Kahoot hanya membutuhkan jaringan internet. Berikut merupakan langkah-langkah dalam pembuatan pertanyaan Game Quiz dengan menggunakan media Kahoot:

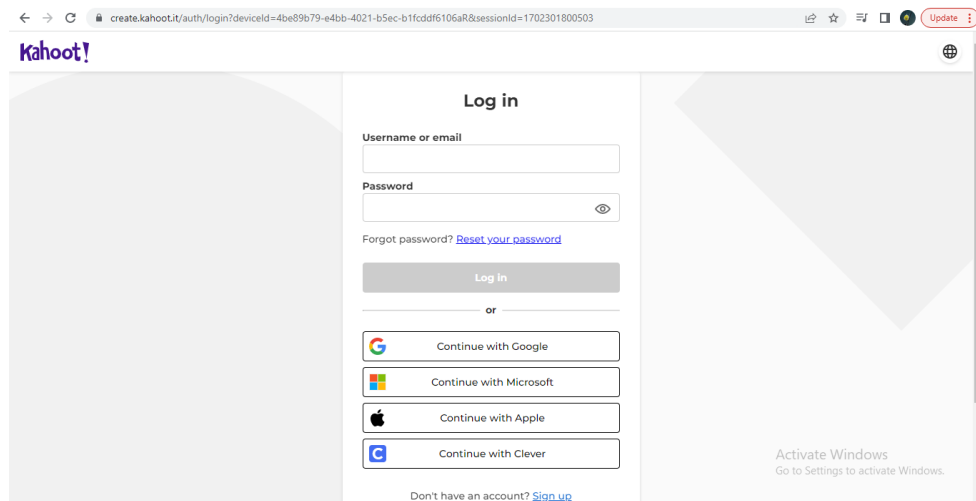
- 1) langkah awal alah membuka halaman Google Chrome dengan mengakses tautan <https://Kahoot.com//>.



Gambar 2.2 Login ke Kahoot

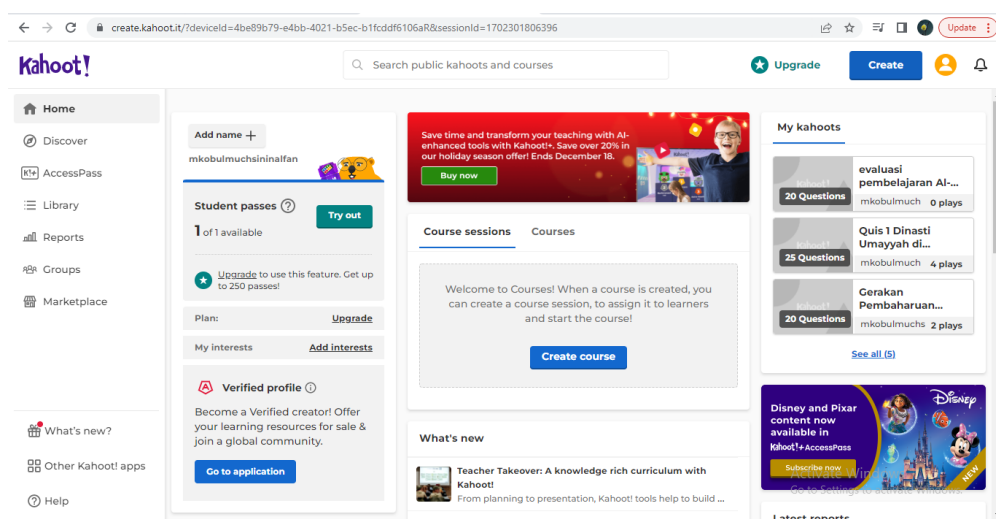
⁴⁰ Siti Zuebaidha, “Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 11, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>.

- 2) Setelah itu, masuk ke akun Gmail dengan memakai email dan *password* yang telah terdaftar.



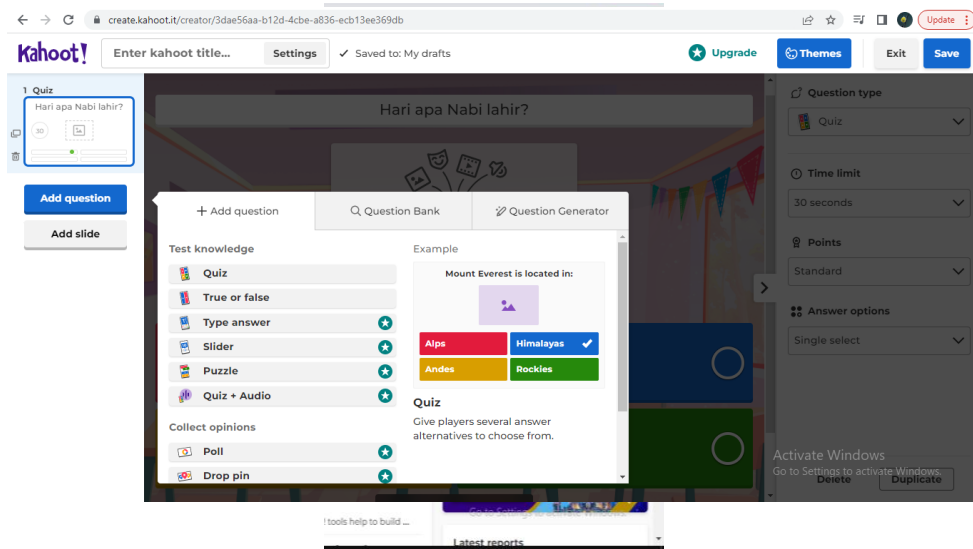
Gambar 2.3. Masukkan *Email* dan *Password*

- 3) Pilih opsi “*Create*” untuk memulai pembuatan *Quiz*



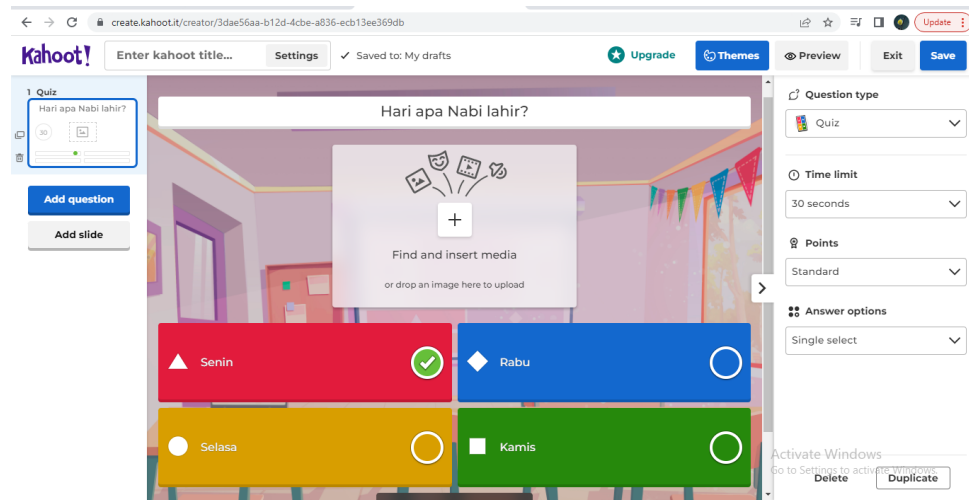
Gambar 2.4. Cara Membuat *Quiz*

- 4) Muncul jendela popup, lalu klik tombol “*Create*” untuk menampilkan antarmuka *Quiz*



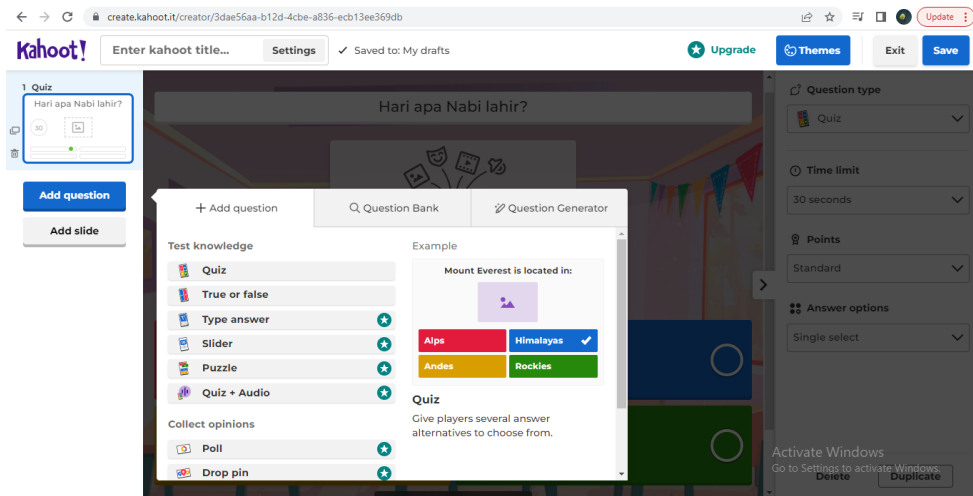
Gambar 2.5. Tampilan Dalam Pembuatan Quiz

- 5) Pada halaman ini, terdapat 5 hal yang harus dibuat, yakni: (1) membuat soal, (2) Menentukan durasi waktu untuk menjawab setiap soal, (3) Menentukan jumlah poin yang diberikan untuk setiap pertanyaan, (4) Mengisi jawaban yang benar dan pilihan ganda, serta (5) memilih jawaban yang benar.



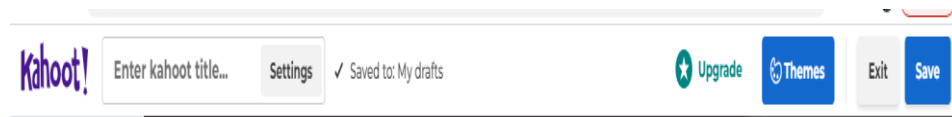
Gambar 2.6. Tampilan Pembuatan Quiz

- 6) Selanjutnya, klik “Add question” dan klik “Quiz” untuk menambahkan pertanyaan kuis lainnya.



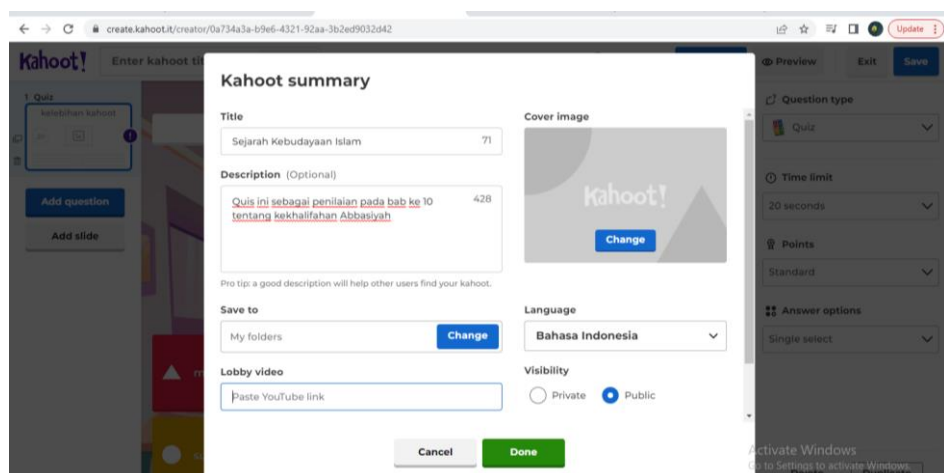
Gambar 2.7. Cara Membuat Pertanyaan Baru

7) Jika Quiz sudah dibuat, klik “Done” untuk menyimpannya.

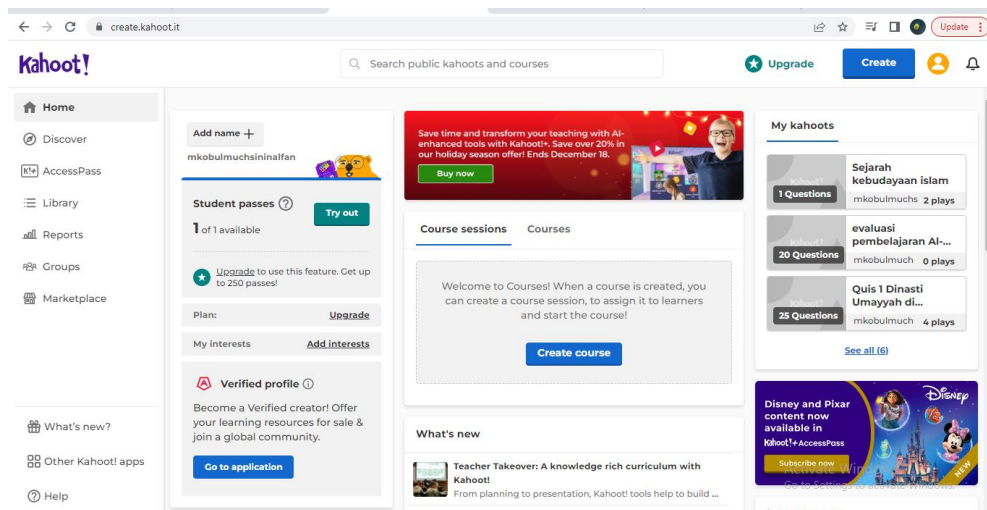


Gambar 2.8. Cara Untuk Menyimpan Quiz

8) Klik “setting” dan beri nama pada Quiz yang baru saja dibuat, serta tambahkan deskripsi. Simpan ke pengaturan lain seperti bahasa, merek, lobi video Youtube, lobi musik, dan lain sebagainya.

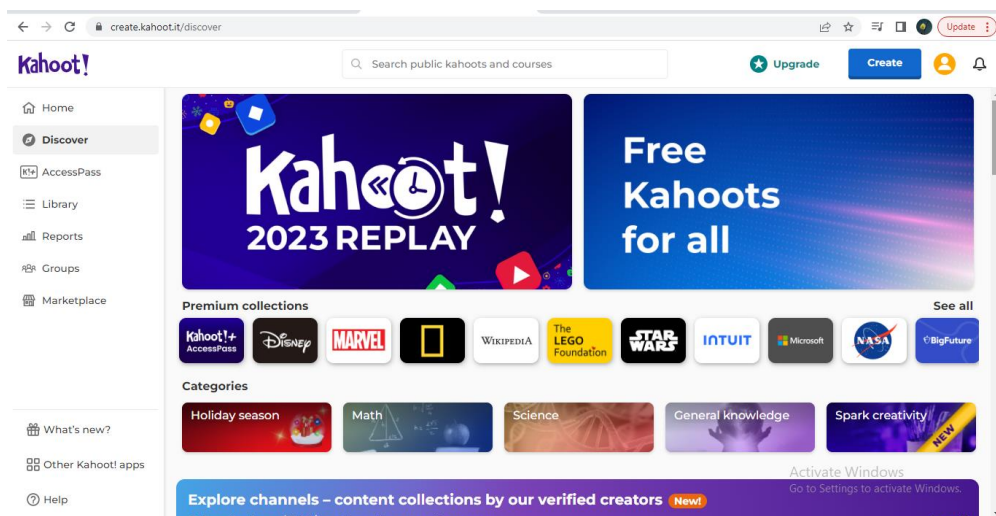
Gambar 2.9. Tampilan Memberikan *Caption* di Quiz

- 9) Kembali ke beranda “Home” untuk memulai Quiz. Pilih Quiz yang telah dibuat sebelumnya.



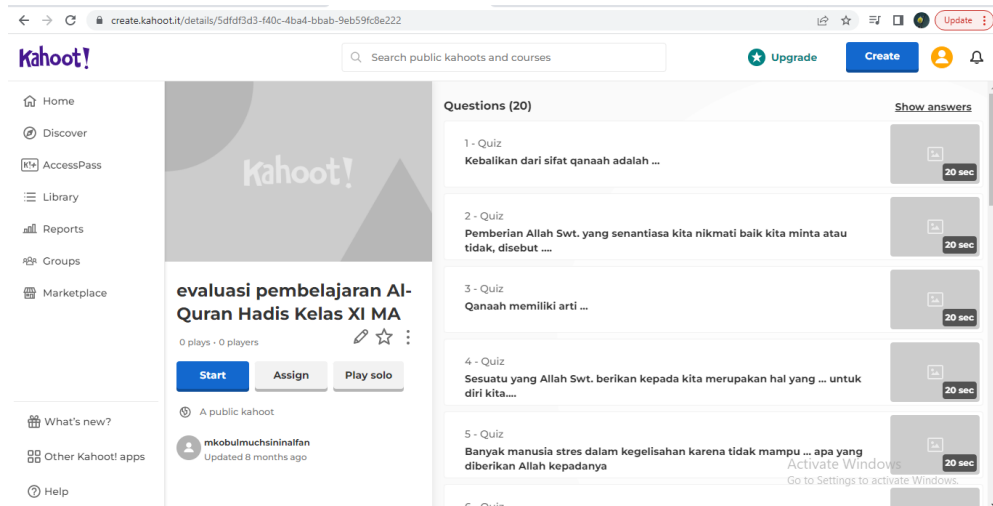
Gambar 2.10. Cara Memulai Quiz

- 10) Jika tertarik melihat Quiz orang lain, klik “Discover”.



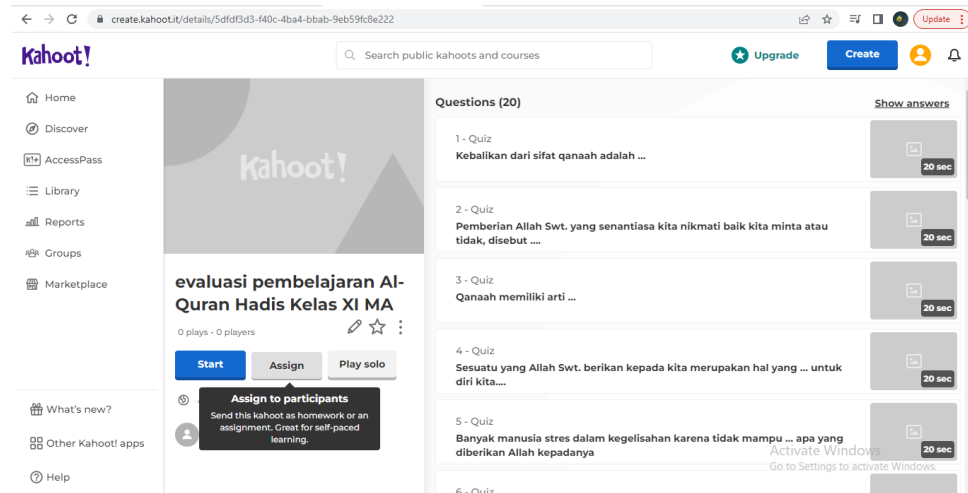
Gambar 2.11. Cara melihat Quiz Orang Lain

- 11) Setelah memilih Quiz, tampilan akan muncul. Pilih “Play” untuk memulai Quiz atau “Edit” untuk melakukan pengeditan.



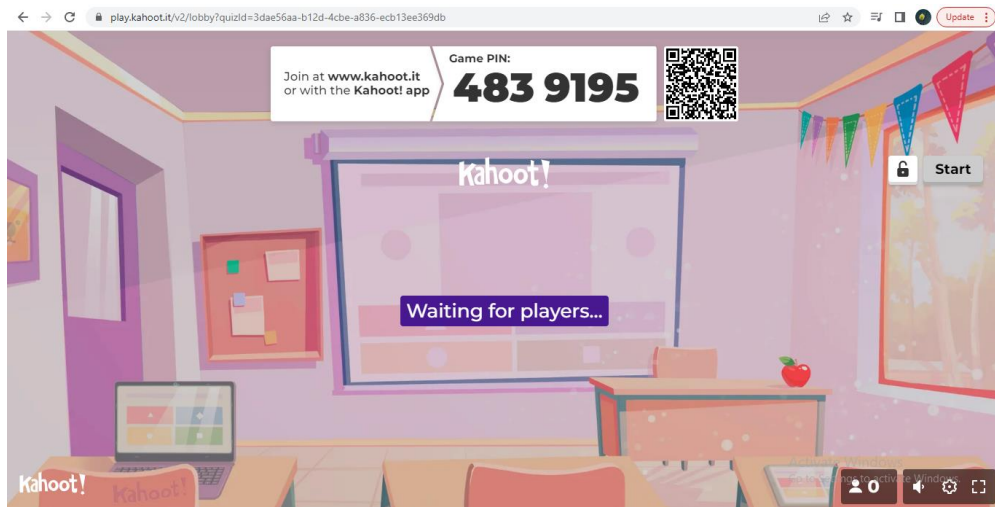
Gambar 2.12. Cara Memulai dan Mengedit Quiz

12) Jika memilih “Play”, pilih antara “Teach” untuk penggunaan di dalam kelas dengan proyektor atau “Assign Quiz” untuk digunakan secara online di dalam atau luar kelas dengan waktu yang sudah di tentukan.



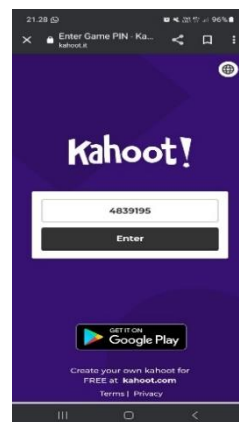
Gambar 2.13. Tampilan Memilih Quis

13) Setelah memulai Quiz, tunggu para murid untuk bergabung.



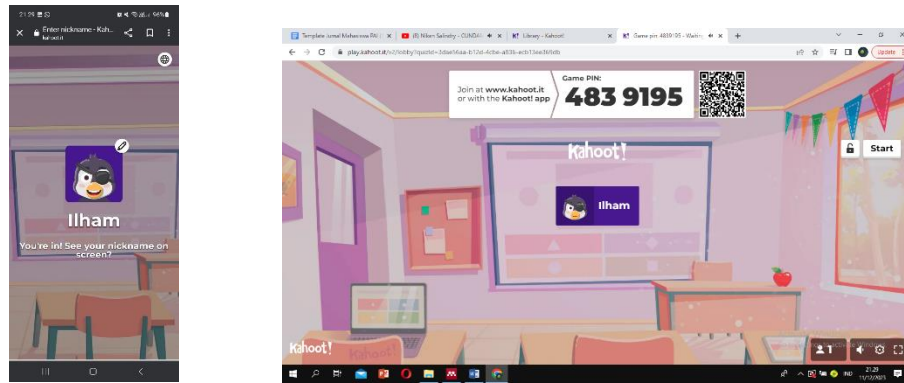
Gambar 2.14. Tampilan Kode Yang Harus Dimasukkan Murid

14) Sebagai murid, buka Kahoot di Google dan masukkan kode yang telah dibagikan oleh guru.



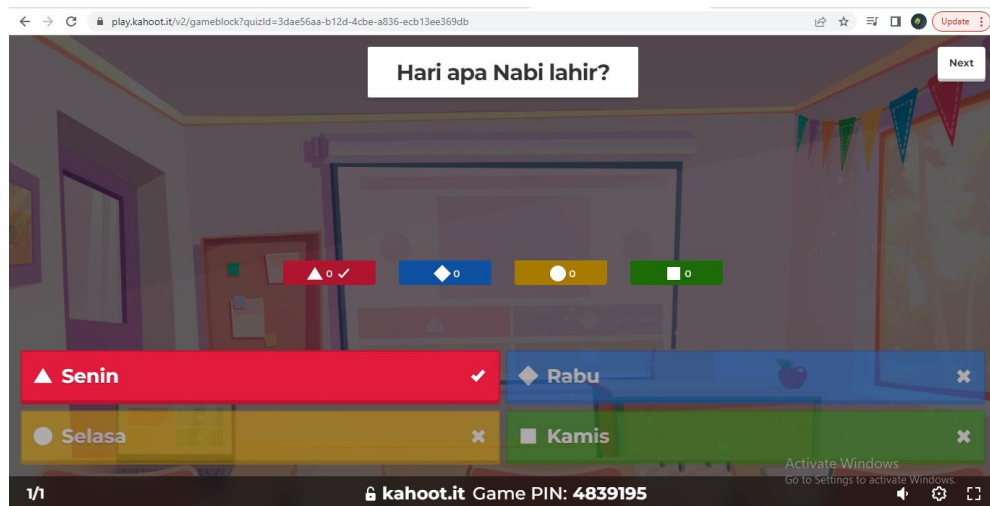
Gambar 2.15. Tampilan Memasukan Kode Pada Ponsel

15) Setelah masuk, murid dapat menulis nama dan memilih karakter yang disukai, sambil menunggu sampai semua murid bergabung.



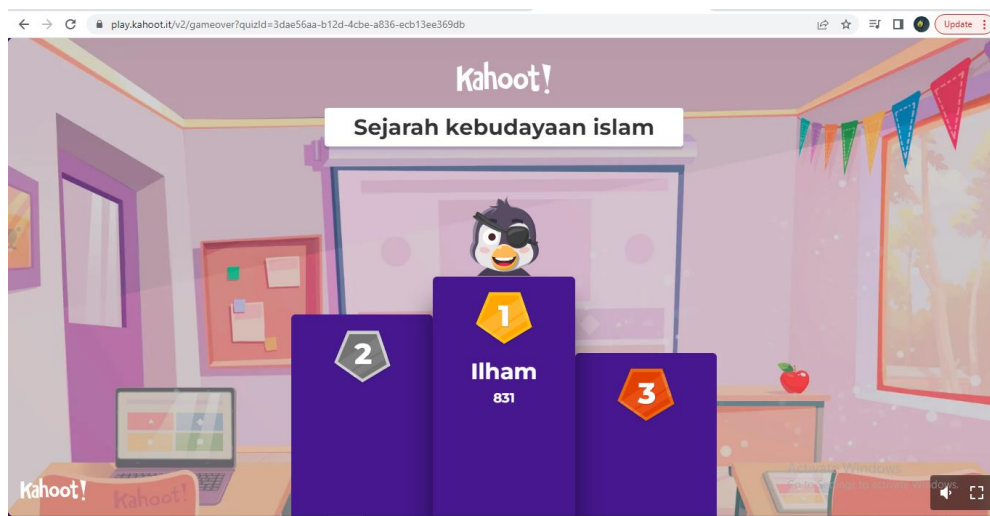
Gambar 2.16. Tampilan Pada Laptop dan Ponsel Sebelum Memulai Quiz

- 16) Mulailah Quiz dan jawab setiap pertanyaan dalam *limit time* yang diatur oleh pendidik. Nilai 1000 diberikan untuk jawaban yang benar dan waktu yang tepat, dengan nilai kurang jika waktu hampir habis.



Gambar 2.17. Tampilan Menjawab Soal Quiz

- 17) Setelah selesai, hasil polling akan menunjukkan juara pertama hingga ketiga dengan nilai tertinggi.



Gambar 2.18. Tampilan Pemenang Quiz

3. Keunggulan Kahoot

Kahoot memiliki keunggulan dalam meningkatkan semangat belajar serta minat belajar siswa. Kahoot memberikan efek yang baik dalam pembelajaran berlangsung, suasana belajar khususnya pada saat evaluasi pembelajaran akan lebih hidup jika memanfaatkan Kahoot dalam bagian dari suatu proses pembelajaran di kelas.⁴¹

Kahoot memiliki beberapa keunggulan yang bisa dinikmati oleh pengguna, sebagai berikut:

- 1) Keadaan kelas bisa menjadi semakin seru dan tidak jenuh.
- 2) Peserta didik diajarkan dalam memakai teknologi yang terkini untuk media pembelajaran.
- 3) Peserta didik dilatih untuk menggunakan media Kahoot.

⁴¹ Mukhlis, "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar," 19.

- 4) Peserta didik semakin tertarik dalam berusaha dan lebih kuat ketika memberikan jawaban atas soal yang diberikan oleh guru di media Kahoot.

4. Kekurangan Kahoot

Kahoot juga memiliki kekurangan, karena perlu disadari bahwa kesempurnaan hanya milik Allah. Beberapa kekurangan yang dimiliki oleh Kahoot sebagai berikut:

- 1) Dapat membuat suasana kelas menjadi ribut. Hal ini dikarenakan *game* yang dihasilkan sangat seru dan menciptakan sebuah teriakan siswa dalam mengerjakan *quiz*
- 2) Dan tidak semua guru dapat menggunakan media Kahoot.
- 3) Jaringan internet harus terjaga dengan baik agar memperlancar jalannya Kahoot.
- 4) Beberapa guru tidak mempunyai waktu luang dalam mendesain pembelajaran melalui media Kahoot.
- 5) Ketika ingin menggunakan dibutuhkan perangkat lain seperti *LCD* proyektor dan laptop. Jika sekolah kurang memiliki fasilitas tersebut, penggunaan Kahoot akan memiliki kendala.⁴²

C. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian sejarah pada KBBI diartikan sebagai sebuah pemaparan mengenai suatu kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi dan benar adanya.⁴³

⁴² Permana, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik," 132.

⁴³ Kemendikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sejarah>, Diakses pada 12 November 2023)

Pengertian sejarah secara etimologis berasal dari kata *syajara* yang mempunyai makna pohon.⁴⁴ arti dari kata pohon tersebut menggambarkan silsilah, asal-usul, riwayat, dan jika dibuat skema menyerupai sebuah pohon lengkap dengan cabang, ranting, serta daunnya. Sejarah dalam bahasa Arab dikenal dengan sebutan *tarikh*, yang diartikan juga sebagai sejarah, waktu, tanggal, dan periode. Kata sejarah dalam bahasa Inggris diartikan kenal dengan sebutan *history* yang mempunyai arti segala peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu, Suatu peristiwa masa lalu yang berkaitan dengan perkembangan suatu tempat, subjek tertentu dan lain sebagainya.⁴⁵

Kebudayaan dapat diinterpretasikan sebagai produk dari aktivitas dan ekspresi *inner* manusia, seperti keyakinan, seni, tradisi, dan hal-hal sejenis yang diciptakan oleh mereka..⁴⁶

Kebudayaan juga diartikan oleh Badri Yatim dalam bukunya Sejarah Kebudayaan Islam yaitu bentuk semangat yang mendalam dari sekelompok masyarakat yang tercermin dengan kuat melalui karya seni, sastra, aspek keagamaan, dan nilai moral.⁴⁷

Asal-usul kata “Islam” secara etimologi berasal dari bahasa Arab “*salima*” yang bermakna terpelihara, terjaga, selamat, damai, dan bebas dari celaka. Dalam perkembangannya, kata “*salima*” diganti bentuk menjadi “*aslama*” bermakna berserah diri dan masuk ke dalam kedamaian.

⁴⁴ A W Munawwir, *Kamus Arab-Indonesia Al-Munawwir. II, Pustaka Progresif*, 2007, 694.

⁴⁵ Sahara Adjie Samudera, “Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta” (2020), 17.

⁴⁶ Kemendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebudayaan>, Diakses pada 04 November 2023)

⁴⁷ Muhammad, “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.”

Kata *aslama* dapat dijelaskan sebagai menyerahkan diri, patuh, tunduk, dan taat. Dengan makna tersebut, seseorang yang menunjukkan sikap penyerahan diri, ketaatan, dan kepatuhan disebut sebagai seorang muslim. Orang Muslim akan selalu tunduk, patuh, berserah diri kepada Allah SWT yang akan menjamin keselamatan di dunia dan akhirat.⁴⁸

Islam, dalam konteks terminologi, merujuk pada keyakinan yang mengandung ajaran yang diwahyukan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad sebagai utusan-Nya. Islam menurut Maulana Muhammad Ali dianggap sebagai agama yang menekankan perdamaian karena didasari pada dua prinsip utama, yakni keesaan Allah dan persatuan serta persaudaraan umat manusia. Menurutnya, hal ini menjadi informasi yang kongkret bahwa agama islam sesuai dengan esensinya, sebagaimana termanifestasi dalam Al-Qur'an. Islam tidak hanya dianggap sebagai agama bagi semua nabi, sebagaimana disebutkan dalam beberapa ayat Al-Quran, tetapi juga sebagai sistem yang tanpa disadari tunduk sepenuhnya pada hukum-hukum Allah, yang terlihat dalam pengamatan alam semesta.⁴⁹

Dengan uraian di atas, Islam adalah agama yang diciptakan, diwahyukan oleh Allah kepada seluruh manusia melalui perantara seorang Rasullullah yang berupa petunjuk agar manusia mendapatkan suatu keselamatan dan ketenangan di dunia dan akhirat.

Mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu metode pengetahuan atau pendidikan baru mengenai peristiwa-peristiwa yang

⁴⁸ Abror Sodik, *Pengantar Studi Islam*, 2020, 1.

⁴⁹ Sodik, 3.

berlangsung dalam sejarah Islam, termasuk tumbuh dan berkembangnya Islam dari zaman dahulu hingga saat ini.⁵⁰

Dengan berbagai penjelasan di atas, dapat dipetik kesimpulan mengenai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah suatu pembelajaran yang mendalam mengenai semua kejadian yang pernah terjadi dalam peradaban Islam, termasuk tumbuh dan perkembangan Islam dari masa ke masa, dari awal mula kondisi bangsa Arab sebelum datangnya Islam sampai agama Islam berkembang saat ini.

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan Kahoot dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai alat evaluasi Kebudayaan yang akan menunjang meningkatkan semangat belajar dan minat siswa. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat cocok dalam penelitian ini, dikarenakan banyak materi yang perlu difahami lebih detail, seperti tahun kejadian, tokoh penting, dan lain sebagainya, yang membuat siswa malas ketika mengerjakan soal atau evaluasi pembelajaran.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sesuai dengan KMA tahun 2019, ditekankan mengenai pemahaman terhadap suatu sebuah peristiwa sejarah Islam. Fokus utamanya adalah menjadikan suri tauladan tokoh-tokoh berprestasi dan menghubungkannya dengan berbagai aspek dalam kehidupan, seperti fenomena sosial politik, kebudayaan, ekonomi, ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK), serta disiplin ilmu lainnya. Tujuannya adalah agar siswa

⁵⁰ Muhammad Muhammad, *Pembelajaran SKI Di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*, M Muhammad, 2020, 19–20.

dapat memajukan kebudayaan dan peradapan Islam dalam situasi zaman sekarang maupun di masa depan.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka Abad KMA tahun 2019 lebih menitikberatkan pada pemahaman tentang hikmah atau ibrah dari suatu kejadian atau peristiwa sejarah Islam. Pendekatan ini melibatkan peneladanan terhadap tokoh-tokoh berprestasi dan menghubungkannya dengan fenomena sosial, politik, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan, dan berbagai bidang lainnya. Hal ini bertujuan supaya siswa dapat mengembangkan peradaban Islam mulai sekarang sampai masa yang akan datang.⁵¹

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), memberikan kontribusi yang signifikan dalam memberi suatu pelajaran atau motivasi kepada peserta didik. Tujuannya adalah supaya mereka dapat mengenali, memahami, dan menghargai sejarah Islam, sambil merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan budaya. Pendekatan tersebut tidak hanya dimaksudkan untuk melatih kecerdasan siswa, melainkan juga untuk membentuk prilaku, karakter, dan kepribadian siswa.⁵²

Pelajaran mengenai Sejarah Kebudayaan Islam dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa tertentu, yang mana hal ini sangat terkait dengan penguasaan pengetahuan faktual yang memerlukan

⁵¹ Kamaruddin Amin, "Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah," *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia*, 2019, 1–466.

⁵² Nurjanah, "Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Journal Sejarah Kebudayaan Islam*, 2016, 6.

pemahaman atas berbagai data. Dimensi pengetahuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup:

- a) Pengetahuan konseptual terdiri dari prinsip-prinsip, ajaran, ketentuan, atau rumus yang saling terkait dan tersusun dengan baik.
- b) Pengetahuan faktual mencakup elemen-elemen seperti istilah, keterangan khusus, unsur yang terkait dengan peristiwa, lokasi, individu, tanggal, sumber informasi, dan lain sebagainya.
- c) Pengetahuan procedural merujuk pada pemahaman tentang rangkaian langkah-langkah dalam menjalankan suatu aktivitas, mulai dari pengetahuan yang umum hingga pengetahuan yang lebih spesifik.
- d) Pengetahuan metakognitif adalah pemahaman individu tentang cara belajar, kemampuan untuk mengamati pemahaman diri, pemanfaatan berbagai informasi untuk mencapai tujuan, dan kemampuan mengevaluasi proses pembelajaran sendiri.⁵³

Dari uraian di atas, Karakteristik pelajaran SKI yaitu pelajaran yang mengacu pada kejadian fakta yang sangat perlu untuk dipelajari lebih dalam lagi. Materi yang terdapat di dalamnya saling berketerkaitan satu sama lain. Mata pelajaran SKI ini menitikberatkan pada siswa untuk mengambil suatu kejadian sebagai suri tauladan dalam kehidupan. Karakteristik pada mata pelajaran SKI ini harus dipahami oleh seorang guru agar memudahkan dalam menguasai dan mengembangkan semua materi yang ada dan dalam menjelaskan semua materi berjalan dengan lancar.

⁵³ Nurjanah, 8.

3. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah disertakan dalam kurikulum madrasah, sebagai bagian yang tak terpisahkan dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk memahami dan meresapi sejarah Islam. Hal ini menjadi dasar pandangan hidup melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, pemanfaatan pengalaman, dan pembiasaan.

Berdasarkan surat keputusan jendral pendidikan Islam, tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu :

- a) Meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya pemahaman terhadap dasar ajaran, nilai-nilai, dan norma Islam yang diajarkan oleh Rasulullah, dengan maksud mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Menumbuhkan kesadaran siswa akan kebermaknaan tempat dan waktu sebagai suatu proses yang mencakup masa lalu hingga masa sekarang.
- c) Mengasah kemampuan kritis siswa dalam memahami fakta sejarah secara akurat, dengan menggunakan pendekatan ilmiah.
- d) Menanamkan rasa apresiasi dan penghargaan siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam sebagai tanda kemajuan kebudayaan umat Islam di masa lalu.
- e) Mengembangkan keterampilan siswa dalam menarik hikmah dari peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh yang berpengaruh, dan mengaitkan dengan kejadian sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu

pengetahuan, dan seni, yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan peradaban Islam⁵⁴

Mengenai semua pemaparan di atas, bahwa tujuan mata pelajaran SKI yaitu mengajak siswa untuk lebih mengenali dan mengembangkan kemampuan dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat digunakan sebagai suri tauladan dalam kehidupannya.

4. Fungsi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini memiliki peran yang mendukung pencapaian dalam kurikulum SKI di madrasah. Fungsi dasar mata pelajaran SKI melibatkan:

- a) Fungsi edukatif, di mana sejarah memberikan penekanan kepada siswa mengenai tanggung jawab untuk menjalankan nilai-nilai, prinsip, dan sikap hidup yang luhur serta Islami dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Fungsi keilmuan, di mana melalui pembelajaran sejarah, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.
- c) Fungsi transformasi, di mana sejarah menjadi sumber yang krusial dalam perubahan masyarakat.

Sejarah Kebudayaan Islam juga memiliki fungsi yang krusial bagi siswa yaitu :

⁵⁴ Merklatt, "Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah," *Phys. Rev. E*, 2008, 51–52.

- a) Membantu siswa dalam peningkatan iman kepada Allah SWT yang dapat membentuk pribadi muslim yang mencintai kebudayaan Islam.
- b) Memberi bekal kepada siswa yang akan melanjutkan ke jenjang lebih tinggi.
- c) Mendukung pertumbuhan kemajuan Islam pada masa sekarang dan masa depan, sekaligus memperluas perspektif mengenai signifikasi Islam untuk kepentingan kebudayaan umat Islam.

5. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup pertumbuhan dan evolusi agama Islam sejak awal kemunculannya hingga saat ini. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mengenali, mempelajari, meneladani tokoh-tokoh Islam, dan mengembangkan rasa cinta yang lebih mendalam terhadap agama Islam.

Dalam Madrasah Aliyah terdapat beberapa pembahasan materi Sejarah Kebudayaan Islam. Ruang lingkup pembahasan Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah antara lain:

- a) Dakwah Nabi Muhammad SAW pada periode Makkah dan Madinah.
- b) Kepemimpinan ummat setelah Rasulullah SAW wafat.
- c) Perkembangan Islam periode klasik atau zaman keemasan (650-1250M)
- d) Perkembangan Islam pada masa abad pertengahan atau zaman kemunduran (1250-1800M)

e) Perkembangan Islam di Indonesia dan dunia.⁵⁵

Kelas XI mempelajari berbagai materi Sejarah Kebudayaan Islam, termasuk peradaban Islam selama Daulah Abbasiyah, Daulah Usmani, Daulah Mughal di India, Daulah Syafawi di persia, masa kemunduran umat Islam, gerakan pembaharuan dalam Islam, serta dampak dari gerakan pembaharuan Islam di Indonesia.⁵⁶

D. Alat Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran

Penilaian merupakan sebuah kegiatan yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Penilaian sendiri memiliki beberapa penyebutan seperti evaluasi, tes, pengukuran dan lain sebagainya, dan pada penelitian kali ini peneliti memfokuskan pada penyebutan evaluasi. Evaluasi secara bahasa berasal dari kata bahasa Inggris yaitu “*evaluaton*” yang bermakna penilaian atau penaksiran. Sedangkan dalam bahasa Arab disebut sebagai “*Al-Qiamah*” atau “*Al-Taqdir*” yang juga bermakna penilaian. Secara terminologi, evaluasi pendidikan disebut sebagai *Al-taqdir al-Tarbiyah* yang berarti penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian yang berhubungan dengan pendidikan.⁵⁷

Evaluasi secara umum merupakan suatu kegiatan yang wajib dilakukan oleh seorang siswa yang berguna dalam penentuan kualitas atau value dari objek yang dievalkan melalui sebuah penilaian yang cermat. Dalam sebuah penjabaran

⁵⁵ Nurjanah, “Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” 39.

⁵⁶ Amin, “Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah,” 378.

⁵⁷ Mohammad Iqbal Ulvi Albab Hs, “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MAN 2 Probolinggo” (2022), 21.

menyebutkan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses yang terstruktur dan berkelanjutan untuk menilai kualitas (nilai dan makna) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk tujuan pengambilan keputusan.⁵⁸ Untuk menerapkan sebuah evaluasi, maka dibutuhkan pula sebuah alat yang dapat menunjang terlaksananya sebuah evaluasi.

Alat sendiri merupakan suatu perangkat atau instrumen yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Alat sendiri dibagi menjadi 2 yaitu: alat verbal dan alat nonverbal.⁵⁹ Alat evaluasi atau yang sering juga disebut sebagai instrumen evaluasi merupakan perangkat yang dipergunakan untuk membantu individu dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Untuk lebih jelas dalam memahami pengertian alat, misalnya pada saat membelah sebuah kayu, yang satu memakai kapak dan yang satu tidak. Dengan begitu saat menggunakan kayu lebih mudah dari pada tidak menggunakan kapak. Begitupun dengan aktivitas evaluasi, pemilihan alat yang sesuai akan menghasilkan data yang tepat dan sesuai dengan apa yang dievaluasi.⁶⁰

Alat evaluasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah instrumen untuk menilai dan mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran atau tingkat pemahaman siswa. Pada penelitian ini, alat evaluasi yang digunakan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah Kahoot. Kahoot memiliki beberapa fitur yang dapat menunjang proses evaluasi pembelajaran, salah satunya yaitu fitur *quiz*.

⁵⁸ Indah Seftiani, "Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* 1, no. 1 (2019): 285.

⁵⁹ Seftiani, 285.

⁶⁰ Agustin, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI," 15.

2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif dan efisien sistem pembelajaran tersebut. Selain itu, evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan strategi pembelajaran, meningkatkan efektivitas program kurikulum, membantu siswa dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan siswa, serta menyediakan data yang mendukung pengambilan keputusan.⁶¹

Secara khusus, tujuan evaluasi pembelajaran menurut Chitenden adalah

- *Keeping Track*

Merupakan tindakan mengawasi dan mengidentifikasi perkembangan belajar yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan.

- *Checking-up*

Merupakan tindakan mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengidentifikasi area-area dimana mereka mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran.

- *Finding-out*

Merupakan tindakan untuk menemukan dan mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan siswa selama proses pembelajaran, kemungkinan guru untuk menemukan alternatif dan solusi dengan lebih mudah.

- *Summing-up*

⁶¹ Hs, "Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MAN 2 Probolinggo," 23.

Merupakan tindakan penyimpulan yang digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap kompetensi yang telah ditetapkan.⁶²

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan evaluasi merupakan tindakan untuk mengidentifikasi dan memahami baik buruknya siswa serta menentukan aspek-aspek yang perlu dipertahankan dan diperbaiki, dan data-data yang didapat dijadikan sebagai bukti kemajuan siswa selama proses pembelajaran.

3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki fungsi yang tercantum pada UU RI Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar dilakukan untuk memproses kemajuan dan perkembangan hasil belajar siswa secara berkesinambungan.⁶³

Evaluasi jika dilihat dari segi siswa dan program pengajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

Dari segi siswa secara individu, evaluasi berfungsi untuk:

- 1) Mengetahui tingkat siswa dalam satu proses pembelajaran.
- 2) Menetapkan keefektifan pengajaran dan rencana kegiatan.
- 3) Memberikan hasil laporan kemajuan siswa.
- 4) Menetapkan kelulusan

⁶² Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 90.

⁶³ Abdul Rozak, "Kebijakan Pendidikan Di Indonesia" 3, no. 2 (2021): 197–208.

Sedangkan dari segi program pengajaran, evaluasi berfungsi untuk:

- 1) Memberikan dasar pertimbangan kenaikan dan promosi siswa.
- 2) Memberi dasar penyusunan dan penempatan kelompok siswa yang homogen.
- 3) Diagnosis dan remedial pekerjaan siswa.
- 4) Memberi dasar pembimbingan dan penyuluhan.
- 5) Dasar pemberian angka dan rapor bagi kemajuan belajar siswa.
- 6) Memberi motivasi belajar bagi siswa.
- 7) Mengembangkan kurikulum.
- 8) Mempersiapkan penelitian di sekolah.⁶⁴

E. Semangat Belajar

1. Pengertian Semangat Belajar

Semangat merupakan suatu keinginan untuk bersungguh-sungguh guna menyelesaikan tugas dan disiplin untuk mencapai tujuan dan keinginan terbesar siswa. Sedangkan belajar merupakan sebuah bentuk usaha sadar yang dilakukan oleh siswa demi mengharapkan berubahnya kognitif yang lebih baik dari pengalaman yang sudah dilalui dengan beberapa interaksi dengan lingkungannya.

Dengan begitu semangat belajar merupakan sebuah unsur penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena dengan belajar dan disertai dengan semangat akan lebih memotivasi siswa agar lebih semangat dalam menjalani proses belajar.⁶⁵

⁶⁴ Idrus L, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 296.

⁶⁵ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Jurnal Idaarah*, Vol. V No. 1, Juni (2021), 43-48

2. Ciri-Ciri Siswa Yang Mempunyai Semangat Belajar Tinggi

Ada beberapa ciri-ciri perilaku siswa mempunyai semangat belajar tinggi yaitu:

1) Rajin, tekun dan bersungguh-sungguh

Sikap antusias peserta didik dalam menerima pelajaran terlihat dari perilaku mereka yang tekun menyimak ateri, gigih dalam belajar, tertarik pada proses pembelajaran. serta teliti dan serius dalam melaksanakan setiap tugas. Ketika melakukan kesalahan dalam mengerjakan tugas, mereka dengan sukarela memperbaiki dan mengoreksi hasil pekerjaan mereka.

2) Bersegera mengerjakan tugas yang diberikan guru

Peserta didik yang memiliki semangat belajar akan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tidak memiliki tanda-tanda kemalasan dalam belajar.

3) Selalu ingin duduk di deretan kursi terdepan

Peserta didik yang memiliki semangat belajar akan memilih duduk dideretan yang terdepan dengan posisi dekat dengan seorang guru.

4) Menginginkan tugas tambahan

Peserta didik yang bersemangat dalam belajar biasanya akan meminta tugas tambahan, karena peserta didik yang bersemangat tinggi akan menginginkan tantangan yang lebih besar.

5) Tidak mudah lelah dan putus asa

Semangat belajar akan membuat siswa tidak mudah lelah, tidak mudah berputus asa, dan akan mencoba berbagai cara untuk mencapai kesuksesan.⁶⁶

3. Faktor Yang Mempengaruhi Semangat Belajar

Faktor yang mempengaruhi semangat belajar ada dua macam, diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor ini dibagi menjadi dua aspek yaitu:

a. Aspek Fisiologi

Merupakan kondisi umum jasmani atau fisik menunjukkan tingkat kenyamanan diri siswa dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Dengan begitu ketika tubuh siswa lemas atau disertai kepala sakit, maka akan mempengaruhi semangat belajar siswa.

b. Aspek Psikologis

Aspek ini berhubungan dengan kondisi kejiwaan seseorang. Salah satu faktor penting dalam aspek ini adalah kecerdasan siswa yang berperan besar dalam kemajuan belajar. Memberikan perhatian mengenai bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa karena dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

2) Faktor Eksternal

⁶⁶ Zamrat Desi Roffina, "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Relasi Dan Fungsi Melalui Pendekatan Scientific" 4, no. 2004 (2020): 810–20.

Faktor eksternal merupakan sebuah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini dibagi menjadi 2 yaitu:

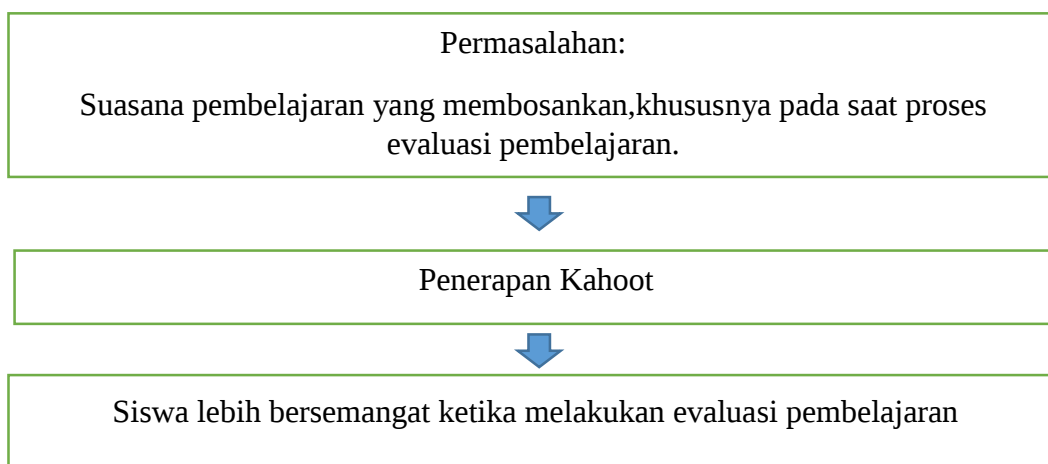
a. Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sekolah ini terdiri dari para guru, staff, dan teman-teman sekelas dan lain sebagainya yang seharusnya selalu menunjukkan sikap dan suri tauladan yang baik bagi siswa.

b. Faktor lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial ini berupa sarpras seperti gedung sekolah dan kelas, alat-alat belajar, suasana sekolah dan lain-lain yang membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar siswa.⁶⁷

F. Kerangka Berfikir



⁶⁷ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2019): 43–48, <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam studi yang memiliki judul “ Strategi Implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu”, peneliti memakai pendekatan kualitatif pada studi yang ingin dilakukan. Hal ini dikarenakan peneliti akan menjelaskan serta memaparkan terkait permasalahan tema yang akan dikaji. Cresweel mengemukakan mengenai pendekatan kualitatif merupakan kegiatan yang menggunakan wawancara dalam penggalan dan pendalaman informasi studi yang ingin digunakan untuk sumber data penelitian. Lalu data tersebut kemudian dianalisis dalam bentuk deskripsi maupun interpretasi terkait permasalahan yang akan dikaji.⁶⁸

Adapun model penelitian yang dipakai yakni dengan *field research* atau penelitian lapangan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pengamatan objek studi di lapangan guna memperoleh informasi mengenai kondisi lapangan dan peneliti bisa mengumpulkan beberapa informasi yang dibutuhkan di lapangan.⁶⁹ Dengan hal tersebut, penelitian ini dapat memberikan hasil secara faktual dan mendalam mengenai strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada

⁶⁸ John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan, Mycological Research*, 2020.

⁶⁹ R. Anisya Dwi Septiani, Widjojoko, and Deni Wardana, “Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca,” *Jurnal Persada III*, no. 3 (2020): 130–37.

mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu.

B. Lokasi Penelitian

Tempat yang digunakan sebagai objek penelitian yakni MAN Kota Batu yang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berlokasi di JL. Patimura No. 25, Temas, Kota Batu, Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi tersebut berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- a) MAN Kota Batu memiliki letak yang strategis, sehingga peneliti mudah untuk mengakses lokasi penelitian ini.
- b) MAN Kota Batu merupakan tempat peneliti melakukan kegiatan Asistensi Mengajar.
- c) MAN Kota Batu memiliki fasilitas yang cukup baik dan dapat menunjang pemanfaatan media interaktif seperti Kahoot.

Dari pertimbangan-pertimbangan di atas, peneliti memperoleh relevansi objek dan narasumber yang bisa dijadikan sumber dalam mencari data studi terkait “strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu”.

C. Kehadiran Peneliti

Peneliti melaksanakan kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan seksama, teliti, dan detail. Kehadiran peneliti merupakan sebuah hal yang penting dalam penelitian yang berfungsi sebagai sarana atau bahan dalam

mengumpulkan data.⁷⁰ Untuk memperoleh data penelitian, maka peneliti harus melampirkan surat izin penelitian, melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait “strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu.”

D. Subjek Penelitian

Peneliti memakai teknik *purpose sampling* ketika mencari subjek penelitian untuk mendapatkan data terkait permasalahan yang dikaji. Metode sampling yang digunakan yakni sampling non random, dengan cara peneliti mengambil pendapat melalui individu yang cocok dengan materi yang akan dikaji. Sehingga subjek tersebut dapat menanggapi kasus yang diteliti.⁷¹

Dalam penelitian tersebut, peneliti membutuhkan seorang narasumber yang cocok mengenai permasalahan yang dikaji. Narasumber yang dijadikan subjek pada pengamatan kali ini adalah Kepala Sekolah MAN Kota Batu guna mendapatkan informasi tentang sekolah, Waka Kurikulum untuk memperoleh data terkait sekolah, Guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk memperoleh data mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas, dan siswa khususnya kelas XI yang terdapat di MAN Kota Batu.

E. Data dan Sumber Data

Data merupakan sebuah informasi yang didapatkan sesuai kejadian yang terjadi di lokasi ketika melakukan studi. Dikarenakan kegiatan ini memakai

⁷⁰ Firman MS, “Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif,” *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 2018, 19.

⁷¹ Ika Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling,” *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 34, p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D.

pendekatan kualitatif, maka data yang diperoleh berupa data verbal bukan data angka. Data yang digunakan sebagai sumber data mencakup beberapa sumber data meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang didapatkan dari kegiatan observasi dan wawancara di lapangan.⁷² Dalam skripsi ini, sumber data primer yaitu kegiatan observasi, wawancara narasumber, dan dokumentasi ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan peneliti secara tidak sengaja dari objek penelitian, biasanya diperoleh melalui buku, literatur, berita, dan lain-lain. Sumber data sekunder dalam skripsi ini didapatkan melalui website yang berkaitan dengan profil dan MAN Kota Batu.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam studi ini merujuk pada pengamatan mengenai situasi aktual di lapangan, serta memanfaatkan sumber data yang telah diperoleh. Studi ini melibatkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun prosedur pengumpulan data akan dipaparkan sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melihat objek penelitian serta mengumpulkan data yang diperoleh secara langsung di

⁷² I Made Ary Dwiyan, "Analisis Trend Pada Koperasi Primkoppos (Primer Koperasi Pegawai Pos) Periode 2012 - 2015," *Jurnal Akuntansi Profesi* 10, no. 1 (2019): 1–6, <https://doi.org/10.23887/jap.v10i1.21034>.

lapangan.⁷³ Peneliti memulai pengamatan dari lingkungan sekolah, kelas, pengamatan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan observasi ini sebagai tolak ukur dalam mengkonfirmasi kegiatan penelitian yang akan dilakukan ditempat yang sudah ditentukan..

2) Wawancara

Wawancara ialah sebuah cara dalam menghimpun data melalui aktivitas tanya jawab peneliti dengan narasumber yang dilaksanakan secara langsung maupun tulisan.⁷⁴ Peneliti melakukan wawancara pada penelitian ini dengan narasumber yang sudah ditentukan yakni Kepala sekolah MAN Kota Batu, waka kurikulum MAN Kota Batu, guru Sejarah Kebudayaan Islam, dan peserta didik MAN Kota Batu.

3) Dokumentasi

Dokumentasi ialah kegiatan menghimpun data dengan mengambil bukti visual yang mempunyai hubungan atau keterkaitan dalam memenuhi kebutuhan topik penelitian, seperti dokumentasi berlangsungnya proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu.⁷⁵ Peneliti mengambil dokumentasi seluruh kegiatan penelitian baik itu wawancara, observasi, dan proses pembelajaran. Dokumentasi ini dapat berupa *soft file* maupun *hard file*.

⁷³ abdussamad Zuchri, "Metode Penelitian Kualitatif - Google Books," CV. Syakir Media Press, 2021.

⁷⁴ Zhahara Yusra, Rufran Zulkarnain, dan Sofino Sofino, "Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19," *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021): 4, <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>.

⁷⁵ Yusra, Zulkarnain, and Sofino, 5.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Kegiatan pengecekan keabsahan data ini diperlukan dalam sebuah studi guna menjelaskan kembali mengenai data yang sudah dihimpun dari tahap observasi, tahap wawancara, dan dokumentasi agar dapat dipercaya. Selanjutnya, peneliti memilih menggunakan metode triangulasi yang berguna untuk memastikan keabsahan data. Penggunaan metode triangulasi ini memiliki tujuan sebagai pembukti keabsahan data dan informasi atas semua langkah yang diambil oleh peneliti. Pendekatan ini dilakukan dengan mengurangi ambiguitas dan potensi makna ganda yang mungkin terdapat dalam data yang diperoleh peneliti.⁷⁶

Triangulasi dalam penelitian dapat digunakan sebagai penguji orisinalitas penelitian yang mana data yang diperoleh dan diperiksa serta dicek dari beberapa sumber data dengan macam-macam teknik, dan perbedaan waktu. Sehingga terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi ini difungsikan dalam pengujian data yang diperoleh dari narasumber. Teknik ini bisa mengasah informasi yang akan diterima selama penelitian melalui cara pengecekan data yang diambil.⁷⁷ Pada studi ini, peneliti melakukan analisis untuk memastikan semua informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber, termasuk Kepala Sekolah, Guru Sejarah Kebudayaan Islam, dan Peserta didik.

2) Triangulasi Teknik

⁷⁶ Andarusni Alfansyur and Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial," *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020): 146–50.

⁷⁷ Alfansyur dan Mariyani, 148–50.

Triangulasi teknik merupakan suatu pendekatan yang berbeda dari triangulasi sumber. Triangulasi teknik melibatkan upaya untuk memverifikasi kebenaran data dengan menggunakan sumber yang serupa, namun menggunakan pendekatan atau teknik yang tidak sama. Peneliti bisa menyilangkan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi lalu disatukan untuk memperoleh suatu kesimpulan.⁷⁸

3) Triangulasi waktu

Triangulasi waktu memiliki suatu kepercayaan data dapat diperoleh melalui waktu yang berbeda, seperti kegiatan wawancara yang dilakukan pada saat pagi hari, dengan narasumber yang masih dalam keadaan segar dan tidak ada pikiran dan hasilnya akan lebih jelas dari pada wawancara yang dilakukan pada waktu malam hari.⁷⁹

H. Analisis Data

Analisis data studi ini mengaplikasikan model kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang mengkaji tindakan atau peristiwa sosial yang dialami, dengan memfokuskan pada cara seseorang dalam memahami atau menafsirkan kenyataan yang terjadi hingga bisa memecahkan suatu permasalahan.⁸⁰

Langkah awal studi ini berupa pengumpulan data dari penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu peneliti juga dapat memperoleh data dari beberapa sumber

⁷⁸ Andarusni Alfansyur dan Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial," *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 2020, 149.

⁷⁹ Alfansyur dan Mariyani, 150.

⁸⁰ Yuli Nurmallasari dan Rizki Erdiantoro, "Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier," *Quanta*, 2020, 84, <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.

lain yang bisa dibuktikan keadaannya. Ketika data sudah terkumpul, peneliti meringkas dan menyederhanakan data yang sesuai agar memudahkan penelitian dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Kemudian data disajikan berupa pemaparan teks, tabel, grafik, dan bentuk data lainnya yang diperoleh. Pada tahap terakhir, ditariklah suatu hasil berupa data yang sudah matang yang akan di input di bagian terakhir laporan penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Peneliti membagi empat tahapan terkait prosedur yang akan dilakukan ketika menjalankan penelitian yaitu:

1) Tahap Pra Lapangan

Diawali dengan menetapkan fokus permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti berbentuk skripsi. Kemudian peneliti akan mengajukan perizinan terkait kegiatan penelitian yang akan dilakukan di lokasi yang sudah ditentukan.

2) Tahap Kegiatan Lapangan

Diawali dengan mencari referensi data yang sesuai dengan kebutuhan studi peneliti. Selanjutnya peneliti juga akan mendatangi lokasi penelitian yang menjadi objek penelitian, yakni MAN Kota Batu untuk dilakukan kegiatan pengumpulan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

3) Tahap Analisis Data

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cermat. Dengan begitu, tersusun sebuah proposal skripsi yang dapat dijadikan dasar bagi peneliti untuk melanjutkan penelitiannya. Proses analisis data juga dilakukan secara berurutan guna memastikan

informasi yang diperoleh sejalan dengan fokus penelitian yang telah dijelaskan.

4) Tahap Pelaporan Data

Peneliti menyajikan hasil penelitian dan analisis penelitian yang diintegrasikan ke dalam sebuah laporan. Laporan tersebut kemudian dirangkai sesuai dengan tatanan bahasa yang diatur dalam aturan penulisan karya ilmiah. Naskah skripsi yang dihasilkan dari laporan tersebut akan diajukan kepada dosen pembimbing, kemudian diuji, dan akhirnya disetujui oleh ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu
- b. Alamat : Jalan Patimura No.25 Kota batu
- c. Kecamatan : Batu
- d. Kabupaten/Kota: Kota Batu
- e. Provinsi : Jawa Timur
- f. Kode Pos : 65315
- g. Telepon : (0341) 592185
- h. Email : manbatu@kemenag.go.id
- i. Website : mankotabatu.sch.id
- j. Status Sekolah : Negeri
- k. NPSN : 20580038
- l. Nomor Statistik : 131135790001
- m. Akreditasi : A

2. Sejarah Sekolah

Sejak awal berdirinya hingga saat ini, Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu terus melakukan perbaikan dan peningkatan sarana serta prasarana demi penyelenggaraan pendidikan yang lebih baik. Pada awal berdiri, MAN Kota Batu bernama PGAA NU Batu, Kemudian berdasarkan Surat keputusan Menteri Agama RI Nomor 02 Tahun 1970, sekolah ini diresmikan menjadi SPIAIN

Sunan Ampel. Pada saat itu, sekolah belum memiliki gedung sendiri dan sementara menggunakan gedung milik Al-Maarif Batu yang berlokasi di Jalan Semeru No.22 Batu. Pada tahun 1978, sekolah ini secara resmi berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Malang II sesuai dengan SK Menteri Agama RI Nomor 17 Tahun 1978, namun masih menggunakan Gedung Al-Maarif. Kemudian pada tahun 1979, MAN Malang II pindah gedung Milik MI Raoudlatul Ulum di Jalan Lahor 23 Batu dengan sistem sewa bangunan. Pada tahun 1981, MAN Malang II resmi menempati Gedung milik sendiri di Jalan Patimura No.25 Batu, yang dibangun dengan dana dari anggaran DIP Tahun 1980/1981. Hingga saat ini, MAN Kota Batu terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana, termasuk membangun gedung pesantren di atas lahan seluas tanah 4000 m² di kelurahan Temas Kota Batu. Dengan perkembangan ini, pada 17 September 2014, sesuai dengan keputusan Menteri Agama No.157 tahun 2014, MAN Malang II resmi berganti nama menjadi Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.

3. Visi, Misi dan Tujuan MAN Kota Batu

a. Visi

- Meniciptakan warga madrasah yang memiliki nilai-nilai keislaman, nasionalisme serta berakhlak mulia
- Membentuk warga madrasah yang berprestasi baik di bidang akademik maupun non-akademik
- Menjadi madrasah yang inklusif dan mendukung budaya literasi

b. Misi

- Meningkatkan ketaatan dalam beribadah, serta menumbuhkan perilaku islami, nasionalisme dan akhlak mulia.

- Mengembangkan sumber daya manusia yang berprestasi di bidang akademik dan non-akademik.
- Menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi.
- Membekali siswa dengan keterampilan dan kecakapan hidup yang relevan.
- Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendorong pembelajaran berbasis literasi.

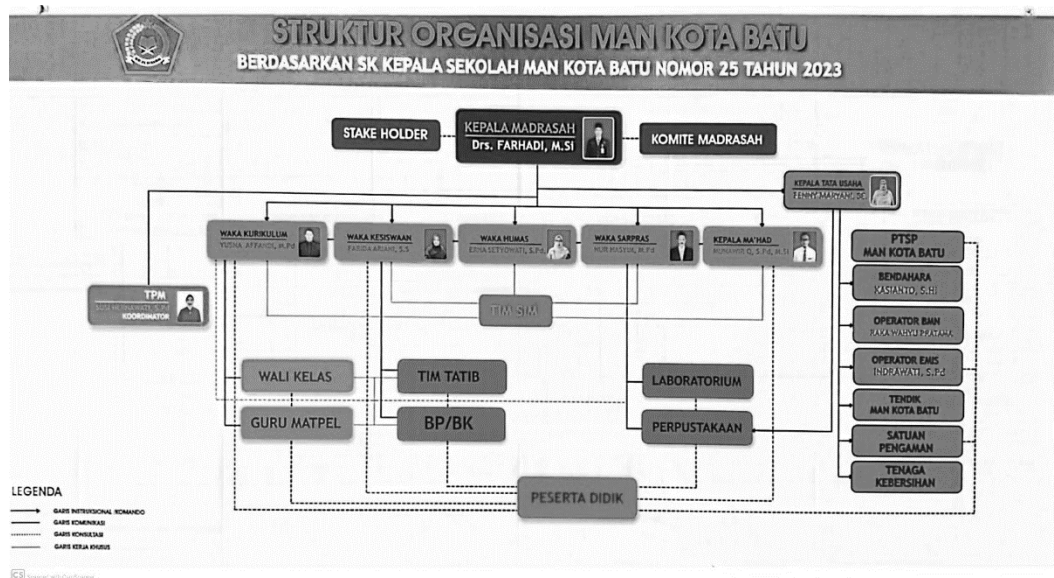
c. Tujuan

- Membiasakan siswa untuk melaksanakan ibadah seperti sholat berjamaah, membaca Al-Qur'an, puasa, infaq, dan sedekah.
- Menyelenggarakan peringatan hari-hari besar Islam dan hari nasional.
- Memberikan layanan bimbingan untuk persiapan masuk perguruan tinggi.
- Membina kesiapan siswa dalam mengikuti kompetisi di bidang akademik dan non-akademik.
- Mengadakan bimbingan tahfidz Al-Qur'an.
- Menyediakan bimbingan untuk kegiatan ekstrakurikuler wajib dan pilihan.
- Melaksanakan kegiatan literasi di madrasah.
- Mendorong kebiasaan menjaga kebersihan dengan lomba kebersihan kelas serta penerapan 3R (*reduce, reuse and recycle*).
- Mengadakan kegiatan kreatif siswa.
- Menyediakan fasilitas yang bermanfaat dan aman di madrasah.
- Menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan dengan pendekatan PAIKEM.
- Menyediakan layanan konseling bagi siswa.

4. Kurikulum MAN Kota Batu

Kurikulum yang digunakan di MAN Kota Batu ada dua yaitu Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Untuk kelas 10 dan 11 menggunakan kurikulum terbaru dari pemerintah yakni kurikulum merdeka. Dan Kelas 12 masih menggunakan kurikulum 2013.

5. Struktur Organisasi MAN Kota Batu



Gambar 4.1 Struktur organisasi MAN Kota Batu

6. Kondisi Pendidik dan Peserta didik MAN Kota Batu

MAN Kota batu memiliki pendidik dan karyawan sejumlah total 90 orang. Pendidik sejumlah 70 orang yang terdiri dari 44 pendidik PNS (Pegawai Negeri Sipil), 12 pendidik PPPK (Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja), dan 14 GTT (Guru Tidak Tetap). Sedangkan untuk pegawainya sejumlah 20 oarang yang terdiri dari: 2 PNS (Pegawai Negeri Sipil), 1 PPPK (Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja), dan 17 PPNPN (Pegawai Pemerintahn Non Pegawai Negeri).

Sementara data untuk Untuk peserta didik MAN Kota Batu yang peneliti dapatkan sejumlah 1229 peserta didik. Adapun rincian dari peserta didik tersebut yakni, 451 peserta didik laki-laki dan 758 peserta didik perempuan .

B. Hasil Penelitian

1. Strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu

Di era modern seperti saat ini, strategi pembelajaran sangat bervariasi, karena arus perkembangan teknologi sehingga memberikan pengaruh terhadap strategi pembelajaran yang lebih modern. Strategi pembelajaran sangat penting seperti yang dikatakan oleh bapak Farhadi selaku Kepala Sekolah MAN Kota Batu:

“Strategi pembelajaran sangat penting karena membantu dalam menyusun metode yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan, membuat proses belajar lebih terstruktur, menarik, dan relevan bagi siswa.”⁸¹ **[F. RM.1. 03]**

Mengenai strategi pembelajaran Bapak AR Mifta Al Farouqi selaku guru SKI berpendapat:

“Strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana dan pendekatan yang saya gunakan dalam proses pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran tersebut.”⁸² **[ARM. RM1. 01]**

⁸¹ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30.

⁸² Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Bapak Yusna Affandi selaku waka kurikulum MAN Kota Batu:

“Strategi pembelajaran suatu hal yang krusial yang disusun dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan cara yang efektif dan efisien.”⁸³ **[YA. RM1.03]**

Dari hasil penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena strategi pembelajaran memiliki peran yang penting, terdapat banyak inovasi yang berkembang pesat dalam pemanfaatan teknologi. Salah satu contohnya adalah penggunaan teknologi dalam kegiatan inovatif seperti Kahoot.

Kahoot sendiri merupakan aplikasi atau media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mana kegiatan evaluasi pembelajaran sangat penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik. Bapak Farhadi selaku kepala sekolah MAN Kota Batu mengatakan mengenai betapa pentingnya evaluasi pembelajaran:

“evaluasi pembelajaran sangat krusial yang bertujuan untuk mengukur efektifitas pengajaran, kemajuan belajar siswa, dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.”⁸⁴ **[F. RM.1. 04]**

⁸³ Wawancara dengan Yusna Affandi, Waka Kurikulum MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 12.00-12.30.

⁸⁴ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30

Senada dengan pernyataan tersebut, AR Mifta AL Farouqy selaku guru SKI mengatakan bahwa:

“Evaluasi pembelajaran sangat penting dilakukan di setiap mata pelajaran karena memiliki manfaat yang penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.”⁸⁵ **[ARM. RM.1. 02]**

Dengan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran yang berguna untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Kahoot, strategi pembelajaran yang digunakan di MAN Kota Batu bermacam-macam, hal ini senada dengan perkataan bapak AR Mifta Al Farouqy ketika wawancara, yaitu:

“Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, sebenarnya merupakan wujud dari beberapa metode pembelajaran yang kerap digunakan, seperti inquiry based learning, cooperative learning, technology-enhanced learning dan lain-lain.”⁸⁶ **[ARM. RM1. 03]**

⁸⁵ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

⁸⁶ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

Selain itu, terdapat strategi lain dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal itu senada dengan perkataan Bapak Yusna Affandi selaku waka kurikulum MAN Kota Batu, yaitu:

*“Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan yaitu pengaplikasian TPACK atau Technological Pedagogical Content Knowledge yang merupakan pendekatan yang mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogik, dan konten untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif.”*⁸⁷ [YA. RMI. 04]

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan dalam pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu: strategi inquiry based learning, strategi cooperative learning, strategi technology-enhanced learning dan strategi pembelajaran TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge).

2. Proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAN Kota Batu

Proses pembelajaran di MAN Kota Batu memanfaatkan beberapa media pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi misalnya seperti penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dalam penerapannya, Kahoot memiliki banyak langkah-langkah yang harus dilakukan seperti halnya diungkapkan oleh Bapak AR Mifta Al Farouqy selaku guru SKI MAN Kota Batu:

*“Pada awal sebelum melakukan proses belajar mengajar, kita menyusun RPP yang didalamnya kita sudah menjadwalkan penerapan Kahoot sebagai media atau alat evaluasi. Dari penyusunan bahan ajar, membuat soal-soal yang kita buat untuk kegiatan evaluasi pembelajaran, dan selalu kita update terus sesuai kebutuhan murid.”*⁸⁸ [ARM. RM2. 04]

⁸⁷ Wawancara dengan Yusna Affandi, Waka Kurikulum MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 12.00-12.30.

⁸⁸ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

Mengenai pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran Bapak AR Mifta Al-Faraouqy mengatakan lagi bahwa:

*“Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, pertama, hal yang perlu dilakukan yaitu menyampaikan materi sebelumnya yang sudah pernah disampaikan dan dibahas di kelas, kedua, menyiapkan beberapa soal yang sesuai dengan pembahasan di kelas atau materi pembelajaran yang sudah selesai, tidak lupa setiap tahunnya kita selalu update, kita sudah menyiapkan soal di dalam aplikasi berupa quiz dan kita sesuaikan dengan kebutuhan siswa. Ketiga, pada proses persiapan quiznya itu tidak terlalu ribet, karena sebelumnya kita sudah mempunyai bahan soalnya, mungkin hanya menambahkan satu atau dua aja sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing”.*⁸⁹ [ARM. RM2. 05]

Selaras dengan pernyataan bapak AR Mifta Al-Farouqy, Bapak Farhadi selaku kepala sekolah MAN Kota Batu menyetujui penggunaan Kahoot tersebut seperti yang dikatakan beliau yaitu:

*“Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran seperti Kahoot dalam pembelajaran sangat positif karena membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.”*⁹⁰ [F. RM.2.05]

Dengan persetujuan tersebut, pihak sekolah juga membantu dalam kelancaran proses pembelajaran seperti yang dikatakan oleh Bapak Farhadi selaku kepala sekolah MAN Kota Batu, yaitu:

“Pihak sekolah akan selalu mendukung memfasilitasi dan mendorong inovasi guru dengan menyediakan dukungan dan sumber daya, serta

⁸⁹ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

⁹⁰ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30

menciptakan budaya yang mendukung eksperimen dan pembelajaran berkelanjutan.”⁹¹ **[F. RM.2. 06]**

Pihak sekolah selalu mendukung pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran seperti Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, hal tersebut senada dengan pernyataan Bapak Yusna Affandi selaku waka kurikulum yaitu:

*“Pihak sekolah selalu mendukung mengenai kebutuhan para guru dan siswa pada saat proses pembelajaran meliputi sarana dan prasarana yang memadai diantaranya jaringan wifi yang berperan sebagai kompoenen utama untuk kelancaran pemanfaatan media online, dan lain sebagainya.”*⁹² **[YA. RM2. 05]**

Dari pihak sekolah mendukung terkait adanya pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru seperti pengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yang senada dengan pernyataan Bapak Farhadi selaku kepala sekolah MAN Kota Batu, yaitu:

*“Pihak sekolah mendukung inovasi guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan Kahoot dengan menyediakan pelatihan, akases ke teknologi yang diperlukan, dan waktu bagi guru untuk mengembangkan keterampilan mereka.”*⁹³ **[F. RM.2. 07]**

Pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki beberapa tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran, Bapak Farhadi selaku kepala sekolah menyatakan bahwa:

⁹¹ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30

⁹² Wawancara dengan Yusna Affandi, Waka Kurikulum MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 12.00-12.30.

⁹³ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30

“Tantangan dan hambatan yang dihadapi termasuk keterbatasan sumber daya, resistensi terhadap perubahan, dan mengenai masala teknis seperti masalah jaringan. Pihak sekolah mengatasi tantangan dan hambatan ini dengan diadakannya pelatihan untuk guru, peningkatan insfrastruktur, dan dukungan yang berkelanjutan.”⁹⁴ [F. RM.2. 08]

Hal ini juga selaras seperti yang dikatakan oleh Bapak AR Mifta Al-Farouqy selaku guru SKI, yaitu:

“Untuk kendala dalam pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, mungkin yang utama yaitu secara teknis perkara jaringan, karena cenderung tidak stabil, apalagi ketika digunakan serentak satu kelas itu ada beberapa perangkat yang terkendala, kemudian adanya keterbatasan paket data yang dimiliki oleh siswa sendiri. Kendala yang lain mungkin hanya kurangnya beberapa minat siswa, tetapi masih bisa diantisipasi dengan teman yang lainnya.”⁹⁵ [ARM. RM2. 06]

Senada dengan pernyataan Bapak Mifta Al-Faraouqy, Berliana Oriza

Sativa siswi kelas XI juga menyatakan bahwa:

“Untuk kendala yang biasanya dihadapi ketika pemanfaatan Kahoot ialah jaringan internet yang utama, ketika digunakan secara serentak kandang ada perangkat yang mengalami eror.”⁹⁶ [BOS. RM2. 01]

Hal ini juga disampaikan oleh Calya Veizza Avanti siswi kelas XI, bahwa:

“Untuk kendala biasanya hanya masalah jaringan saja; untuk lainnya insyAllah aman.”⁹⁷ [CVA. RM2. 01]

Untuk mengantisipasi hambatan seperti kurangnya minat siswa, rencana atau atau solusi yang akan diberikan yaitu dengan mengganti model atau

⁹⁴ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30

⁹⁵ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

⁹⁶ Wawancara dengan Berliana Oriza Sativa, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

⁹⁷ Wawancara dengan Calya Veizza Avanti, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

bentuk permainan yang ada di Kahoot itu sendiri, hal tersebut selaras dengan pemaparan Bapak AR Mifta Al-Farouqy selaku guru SKI, yaitu:

“Dalam mengembangkan inovasi strategi pembelajaran dan mengantisipasi kurangnya minat siswa, mungkin nantinya kita akan menggunakan bentuk-bentuk permainan yang ada di Kahoot itu sendiri, Kahoot juga menawarkan mode permainan yang banyak bukan hanya bentuk pilihan ganda atau benar salah, kalau dirasa perlu kita akan mengupgrade Kahoot yang kita punya dengan membeli Kahoot dengan versi premium atau yang berbayar yang memiliki dampak positif untuk menarik minat siswa kedalam pembelajaran.”⁹⁸ [ARM. RM2. 07]

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan mengenai proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAN Kota Batu yaitu: dari awal persiapan pembelajaran dengan menyiapkan bahan ajar, membuat rpp, membuat soal-soal yang diupdate terus secara berkala, kemudian menyiapkan mode yang akan digunakan di dalam Kahoot yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa.

Kemudian dalam pengimplementasian Kahoot, pihak sekolah menyetujui dan mendukung pemanfaatan teknologi dengan menyediakan jaringan internet (wifi), mengembangkan infrastruktur pendukung pemanfaatan teknologi seperti Kahoot, dan Mendukung guru untuk meningkatkan inovasi mengenai proses pembelajaran dengan mengadakan pelatihan khusus untuk guru.

Kemudian untuk tantangan dan hambatan dalam pengimplementasian Kahoot sebagai media pembelajaran yaitu: dari jaringan internet, sarana dan prasarana yang mendukung pemanfaatan teknologi, mengembangkan inovasi untuk bentuk permainan atau mode yang akan digunakan di Kahoot dan lain sebagainya.

⁹⁸ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

3. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu

Setelah peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara, kenyataan dilapangan, penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat dinilai efektif dan dapat meningkatkan semangat belajar. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Bapak Farhadi selaku kepala sekolah MAN Kota Batu, yaitu:

“Kahoot dinilai efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar, serta memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar.”⁹⁹ [F. RM.03. 09]

Selaras dengan pernyataan Bapak Farhadi, Bapak AR Mifta Al-Faraouqi mengatakan bahwa:

*“Kahoot dinilai cukup efektif karena peserta didik benar-benar terbawa untuk memahami pembelajaran seperti, ketika sebelum menggunakan Kahoot, peserta didik belum paham mengenai materi tersebut, dan setelah menggunakan Kahoot, peserta didik dapat memahami dengan cepat.”*¹⁰⁰ [ARM. RM3. 08]

Adapun siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi mempunyai ciri-ciri yang selaras dengan pernyataan Bapak AR Mifta Al Farouqy, bahwa:

“Menurut saya, siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi memiliki ciri utama selalu ingin duduk di barisan depan agar lebih fokus dalam menyimak pembelajaran. Selain itu, mereka sangat senang jika dikritik dan diberi saran sehingga itu memicu mereka melakukan perubahan. Perubahan yang dimaksud tentunya perubahan ke hal yang lebih baik, karena perubahan ini tercipta dari proses pembelajaran, maka perubahan ini lah yang disebut “hasil belajar”. Perubahan yang saya maksudkan juga tidak terbatas dari penguasaan

⁹⁹ Wawancara dengan Farhadi, Kepala Sekolah MAN Kota Batu, Tanggal 28 Mei 2024, Pukul 11.00-11.30

¹⁰⁰ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqi, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

materi, tapi juga pembentukan karakter yang terlihat selama proses belajar mengajar itu berjalan."¹⁰¹ [ARM. RM3. 09]

Semangat belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang dijelaskan oleh Bapak AR Miftha Al Farouqy, yaitu:

*"Beberapa faktor yang mempengaruhi semangat belajar siswa khususnya di mata pelajaran SKI antara lain: faktor internal siswa seperti kesehatan jasmani, psikologi, mental, intelegensi, bakat, dan lain-lain, dan faktor eksternal siswa yang meliputi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga siswa itu sendiri"*¹⁰² [ARM. RM3. 10]

Dari faktor-faktor diatas, selain itu guru memiliki pengaruh terhadap peningkatan semangat belajar siswa, yang senada dengan pernyataan Bapak AR. Mifta Al-Farouqi, yaitu:

*"Guru memiliki peran penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa di kelas, karena guru merupakan ruh dalam kelas agar pembelajaran itu hidup. Bagaimanapun karakter siswa, mereka ibarat badan yang baru bisa bergerak jika ada ruh yang menggerakkan. Dengan begitu semangat belajar siswa sangat ditentukan oleh jiwa seorang guru yang menggerakkan siswa ke arah pembelajaran yang diinginkan."*¹⁰³ [ARM. RM3. 11]

Selain guru, siswa juga memiliki peran penting dalam peningkatan semangat belajarnya ketika proses pembelajaran, seperti yang di katakan oleh Bapak Miftha Al-Farouqy, yaitu:

*"Siswa juga memiliki peran penting dalam peningkatan semangat belajar siswa. Peranan siswa tersebut yaitu menumbuhkan motivasi dan kesadaran akan pentingnya belajar. Jika siswa berhasil menumbuhkan motivasi belajar, tentunya pembelajaran yang dijalankan akan lebih mudah dan efektif, sehingga secara efisien pembelajaran berkualitas lebih mudah dicapai."*¹⁰⁴ [ARM. RM3. 12]

¹⁰¹ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

¹⁰² Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

¹⁰³ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

¹⁰⁴ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

Hal tersebut dibuktikan dengan reaksi dan respon siswa setelah menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Bapak AR Mifta Al-Faraouqy yaitu:

“Untuk reaksi hampir keseluruhan siswa antusias ketika ada kuis menggunakan Kahoot. Hal itu karena mereka cukup terhibur, mereka belajar dengan media atau hal yang baru. Mereka senang karena banyak mode yang ada di kahoot, tidak hanya fitur quis saja.”¹⁰⁵ **[ARM. RM3. 13]**

Argumen tersebut diperkuat dengan pemaparan siswa mengenai reaksi terhadap penggunaan Kahoot, yang dikatakan oleh Berliana Oriza Sariva siswa kelas XI :

“Dalam penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi menurut saya asik, Kahoot memiliki beberapa fitur yang banyak, ada animasi-animasi yang membuat siswa tertarik, kemudian ada waktunya yang membuat siswa terasa berlomba-lomba untuk selesai paling awal yang akan menduduki peringkat paling atas, karena waktu menjawab memiliki point berbeda2, semakin cepat semakin besar point yang diperoleh.” **[BOS. RM3. 02]**

Hal itu juga dikatakan oleh Calya Veizza Avanti siswa kelas XI, yaitu:

“Pembelajaran menggunakan Kahoot saya rasa sangat menyenangkan dan seru , banyak variasi-variasi bentuk dalam Kahoot, banyak fitur yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, dan tidak membuat bosan.”¹⁰⁶ **[CVA. RM3. 02]**

¹⁰⁵ Wawancara dengan AR Miftha Al-Faraouqy, Guru SKI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.00-07.30

¹⁰⁶ Wawancara dengan Calya Veizza Avanti, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

Menurut siswa, Kahoot juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal itu sesuai dengan pernyataan Berliana Oriza Sariva siswa kelas XI, yaitu:

“Menurut saya, Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan Kahoot siswa juga dengan mudah mengingat jawaban yang sudah dipelajarinya dengan melihat warna dan animasi yang ada di Kahoot.”¹⁰⁷ **[BOS. RM3. 03]**

Senada dengan pernyataan tersebut, Calya Veizza Avanti juga mengatakan bahwa:

“Belajar menggunakan Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena ada beberapa animasi atau fitur di dalam Kahoot yang menjadi faktor pendukung seperti warnanya bisa membantu mengingat, waktu dan jumlah skor yang diperoleh, dan lain sebagainya.”¹⁰⁸ **[CVA. RM3. 03]**

Berliana Oriza Sativa juga mengatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa, yaitu:

*“Menurut saya, belajar dengan Kahoot itu sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa, karena siswa dapat mengetahui dalam proses belajar mengajar bukan cuma menggunakan metode ceramah saja, ataupun catat di papan tulis, namun juga dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang seperti menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.”*¹⁰⁹ **[BOS. RM3. 04]**

¹⁰⁷ Wawancara dengan Berliana Oriza Sativa, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

¹⁰⁸ Wawancara dengan Calya Veizza Avanti, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

¹⁰⁹ Wawancara dengan Berliana Oriza Sativa, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

Senada dengan pernyataan Berliana Oriza Sativa, Calya Veizza Avanti

juga menyatakan bahwa:

*“Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa, selain tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat bermain dan belajar dengan Kahoot, siswa juga dapat lebih mudah mengingat sesuatu, dan akan selalu belajar untuk bisa mengerjakan di Kahoot dan saling berlomba-lomba untuk menjadi peringkat pertama dalam kegiatan belajar mengajar khususnya kegiatan evaluasi pembelajaran.”*¹¹⁰ **[CVA. RM3. 04]**

¹¹⁰ Wawancara dengan Calya Veizza Avanti, Murid kelas XI MAN Kota Batu. Tanggal 14 Mei 2024, Pukul 07.30-07.45

BAB V

PEMBAHASAN

A. Strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan di bab sebelumnya, strategi pembelajaran merupakan suatu rencana mengenai bagaimana cara menggunakan sumber daya yang ada untuk meningkatkan efisiensi dan hasil dari suatu kegiatan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa strategi ialah panduan utama untuk bertindak demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Terdapat beberapa strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran diantaranya:

1. Strategi Inkuiri: merupakan suatu teknik atau metode yang digunakan untuk mengajar di depan kelas. Strategi pembelajaran inkuiri adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada pemikiran kritis dan analitis untuk menemukan jawaban dari suatu masalah dengan cara yang dipertanyakan. Biasanya, pola pikir ini dipraktikkan melalui interaksi tanya jawab antara guru dan siswa.¹¹¹
2. Strategi Ekspositori: Strategi pembelajaran ekspositori atau yang disebut sebagai pembelajaran langsung karena guru langsung menyampaikan materi kepada murid merupakan strategi pembelajaran yang fokus pada

¹¹¹ Haudi, S.Pd., M.M., *Strategi Pembelajaran*, 96.

penyampaian materi secara lisan oleh seorang guru kepada sekelompok siswa, dengan tujuan agar mereka bisa memahami materi dengan baik.¹¹²

3. Strategi Problem Based Learning (Strategi berbasis masalah): merupakan sebuah pendekatan pendidikan yang menekankan pada proses belajar, dimana peran guru adalah membantu siswa mencapai kemampuan untuk mengarahkan diri mereka sendiri. Dalam strategi ini, guru bertindak sebagai fasilitator, pembimbing, dan memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan kecerdasan siswa.¹¹³
4. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan (SPPKB): Strategi pembelajaran ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka dapat berpikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri.¹¹⁴
5. Strategi kooperatif: merupakan sebuah kumpulan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang bertujuan untuk saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, Strategi pembelajaran kooperatif disebut juga sebagai “belajar teman sebaya”.
6. Strategi kontekstual: merupakan suatu strategi yang menitikberatkan pada keselarasan materi dengan kehidupan nyata. Dengan begitu, peserta didik dapat menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari. Pada strategi ini, guru hanya memudahkan murid untuk belajar dan menyediakan sarana serta sumber belajar yang memadai.¹¹⁵

¹¹² Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik-Rajawali Pers*, 65–69.

¹¹³ Julita, “Implementasi Strategi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran PAI Kelas XI Di SMKN 2 Bandar Lampung,” 32.

¹¹⁴ Julita, 36.

¹¹⁵ Julita, 40.

7. Strategi Afektif: merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap peserta didik melalui proses pembelajaran. Strategi ini berlandaskan pada teori perkembangan moral, dan implikasi dari strategi ini dalam pembelajaran dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas.¹¹⁶
8. Strategi TPACK: merupakan kerangka kerja atau panduan yang digunakan untuk merancang model pembelajaran modern dengan menggabungkan tiga komponen utama: teknologi, pedagogi, dan pengetahuan materi.¹¹⁷
9. Technology Enhanced Learning (TEL): Merupakan penggunaan teknologi dalam metode pengajaran bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.¹¹⁸ Technology Enhanced Learning mengintegrasikan keunggulan teknologi informasi dan komunikasi, seperti kecepatan dan kedekatan, dengan teknologi pengajaran, seperti pembelajaran dan pengetahuan.

Setelah peneliti melakukan penelitian, peneliti menemukan beberapa strategi yang digunakan untuk pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, antara lain yaitu:

1. Strategi Inquiri

Strategi inquiry merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada pemikiran kritis dan analitis untuk menemukan jawaban dari suatu masalah dengan cara yang dipertanyakan. Praktiknya di MAN

¹¹⁶ Lefudin, "Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi ... - Lefudin - Google Buku," 236.

¹¹⁷ Hanik et al., "Integrasi Pendekatan TPACK (Technological , Pedagogical , Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL Dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital," 19.

¹¹⁸ AdminLP2M, "Technology Enhanced Learning (TEL) – Pengertian Dan Contohnya."

Kota Batu, pendidik memberikan soal melalui Kahoot dengan pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan analisis dalam menjawabnya.

2. Strategi kooperatif

Strategi kooperatif merupakan sebuah kumpulan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang bertujuan untuk saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Dalam praktiknya di MAN Kota Batu, pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian pendidik memberikan soal melalui Kahoot dengan pertanyaan yang membutuhkan diskusi untuk menjawabnya, sehingga satu kelompok saling berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut.

3. Strategi technology-enhanced learning

Strategi technology-enhanced learning merupakan penggunaan teknologi dalam metode pengajaran bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dalam praktiknya di MAN Kota Batu, pendidik memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran, contohnya seperti penggunaa Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

4. Strategi TPACK

Merupakan kerangka kerja atau panduan yang digunakan untuk merancang model pembelajaran modern dengan menggabungkan tiga komponen utama: teknologi, pedagogik, dan pengetahuan materi. Dalam praktiknya di MAN Kota Batu sudah menggunakan strategi TPACK khususnya pada pemanfaatan teknologi dengan menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan Kahoot siswa dapat menerima materi yang di peroleh dengan banyak variasi yang berbeda-beda.

B. Proses persiapan dan pelaksanaan implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAN Kota Batu

Proses pembelajaran di MAN Kota Batu memanfaatkan beberapa media pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi misalnya seperti penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kahoot adalah salah satu media interaktif berbasis edukatif yang mempunyai banyak fitur yang dapat digunakan, beberapa fitur tersebut yakni *game quiz* yang mana guru dapat memberikan *quiz* sesuai dengan apa yang dipelajari dan memberikan pengalaman belajar di dalam sekolah menjadi semakin aktif dan tidak menjenuhkan.¹¹⁹

Setelah melakukan penelitian, peneliti menemukan beberapa persiapan yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, antara lain:

1. Menyiapkan materi yang belum dan yang akan di ajarkan.
2. Menyiapkan beberapa soal yang akan kita berikan kepada siswa. Setiap tahunnya pendidik selalu mengupdate soal dan menyiapkan Kahoot sebagai alat yang digunakan sebagai alat evaluasi
3. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan menunjang pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran seperti, LCD, proyektor, jaringan internet yang, perangkat untuk para siswa, dan lain sebagainya.

¹¹⁹ Liubana, “Pengertian Dan Manfaat Kahoot!!”

4. Jika sudah siap semua proses evaluasi menggunakan kahoot dapat dimulai.

Untuk prosesnya tidak cukup rumit karena soal sudah di masukkan ke dalam Kahoot.

Dalam pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki beberapa hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh seorang pendidik dan siswa yaitu sebagai berikut:

1. Kendala utama yaitu jaringan internet kurang stabil.
2. Keterbatasan paket data yang dimiliki oleh siswa.
3. Terdapat siswa yang kurang minat ketika menggunakan Kahoot.

Dengan beberapa faktor pembahambat dibutuhkan beberapa solusi, antara lain:

1. Untuk masalah jaringan pihak sekolah mengupayakan untuk memperbaiki infrastruktur sekolah lebih baik lagi khususnya masalah jaringan internet.
2. Mengenai kurangnya minat siswa dapat diantisipasi dengan mengubah mode permainan atau mode yang digunakan di Kahoot, ataupun menambah fitur-fitur yang baru dengan membeli Kahoot versi premium.

C. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu

Penilaian merupakan sebuah kegiatan yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Penilaian sendiri memiliki beberapa penyebutan seperti evaluasi, tes,

pengukuran dan lain sebagainya, dan pada penelitian kali ini peneliti memfokuskan pada penyebutan evaluasi.¹²⁰

Setelah peneliti melakukan penelitian, pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dinilai cukup efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini seperti yang di nyatakan oleh kepala sekolah MAN Kota Batu bahwa: Kahoot dinilai efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar.

Guru SKI MAN Kota Batu juga menyatakan bahwa: penggunaan Kahoot dapat mempengaruhi semangat belajar siswa dengan didukung persiapan guru, metode pembelajaran, motivasi siswa, dan infrastruktur yang memadai. Dan untuk hasilnya penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran sangat berpengaruh, sebelum menggunakan Kahoot siswa cenderung lambat memahami materi, tetapi setelah menggunakan Kahoot siswa lebih cepat untuk menghafalkan materi.

Siswa MAN Kota Batu juga menyatakan bahwa: Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena dengan menggunakan Kahoot siswa dapat mudah mengingat jawaban yang sudah dipelajarinya dengan melihat warna dan animasi yang ada.

¹²⁰ Hs, "Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MAN 2 Probolinggo," 21.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di MAN Kota Batu, diperoleh beberapa informasi terkait strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu sebagai berikut:

1. Beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu: Strategi inkuiri, strategi ekspositori, strategi *problem based learning*, strategi pembelajaran peningkatan kemampuan, strategi kooperatif, strategi kontekstual, strategi afektif, strategi TPACK, dan *technology enhanced learning* (TEL). Tetapi di MAN kota Batu hanya ada beberapa strategi yang digunakan dalam pengaplikasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajar yaitu: Strategi inkuiri, strategi kooperatif, strategi *technology enhanced learning* (TEL), dan strategi TPACK.
2. Proses pembelajaran di MAN Kota Batu memanfaatkan berbagai media pembelajaran termasuk pemanfaatan teknologi seperti Kahoot sebagai alat evaluasi. Untuk mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, pendidik perlu melakukan beberapa persiapan seperti: menyiapkan RPP dan bahan ajar, menyiapkan materi yang belum dan sudah diajarkan, menyiapkan soal yang akan diberikan kepada siswa, serta mengupdate soal setiap tahunnya, mempersiapkan sarana dan prasarana seperti LCD, proyektor, jaringan internet dan perangkat untuk siswa,

memulai proses evaluasi setelah semua persiapan selesai, dengan soal yang sudah di masukkan kedalam Kahoot. Namun terdapat beberapa hambatan seperti: jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan paket data yang dimiliki oleh siswa, kurangnya minat siswa dalam menggunakan Kahoot. Adapun solusi yang dapat digunakan untuk hambatan tersebut yaitu: memperbaiki infrastruktur sekolah, khususnya jaringan internet, dan mengubah mode permainan atau mode di Kahoot, serta menambah fitur baru dengan membeli Kahoot versi premium untuk meningkatkan minat siswa.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengimplementasian kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dinilai cukup efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Kahoot dinilai efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dan juga memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar. Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar siswa juga didukung dengan persiapan guru, metode pembelajaran, motivasi siswa, dan infrastruktur yang memadai. Dengan begitu secara keseluruhan, penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAN Kota Batu dinilai sangat berpengaruh positif, membantu siswa dalam memahami dan menghafal materi dengan lebih cepat dan efektif.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai strategi implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota Batu, peneliti

memberikan beberapa masukan baik untuk lembaga pendidikan, guru, peserta didik dan peneliti sendiri sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Diharapkan MAN Kota Batu terus memfasilitasi kepada peserta didik terkait sarana dan prasarana serta meningkatkan kualitas mutu pendidik dalam meningkatkan strategi pembelajaran yang bervariasi. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran serta agar lebih hidup dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru bisa melaksanakan strategi-strategi tersebut secara maksimal kepada peserta didik, agar siswa lebih bersemangat lagi dalam proses belajar mengajar dan tidak mudah merasa bosan.

3. Bagi peserta Didik

Diharapkan peserta didik bisa berfikir kritis dalam menjawab soal. Siswa juga diharapkan untuk lebih bersemangat dalam belajar dan menghafal materi agar mendapat hasil yang maksimal.

4. Bagi Peneliti

Perlu bagi peneliti untuk melakukan penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data yang empiris dan akurat terkait pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan semangat belajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- AdminLP2M. "Technology Enhanced Learning (TEL) – Pengertian Dan Contohnya." LP2M Universitas Medan Area, 2022. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/08/12/technology-enhanced-learning-tel-pengertian-dan-contohnya/>.
- Agustin, Eka. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI," 2021.
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani. "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial." *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020).
- Amin, Kamaruddin. "Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah." *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia*, 2019.
- Aminah. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Budaya Dan Karakter Bangsa Pada Peserta Didik MTs Negeri 2 Bandar Lampung." *Tesis*, 2020.
- Chairunnisa, Eris Risnawati, and Putri Ayu Wijayanti. "Meningkatkan Semangat Belajar Dan Kreativitas Anak Dimasa Pandemi." *Dedikasi* 1, no. 2 (2021). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PD/article/view/15904>.
- Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih Di Antara Lima Pendekatan. Mycological Research*, 2020.
- Dwiyana, I Made Ary. "Analisis Trend Pada Koperasi Primkoppo (Primer Koperasi Pegawai Pos) Periode 2012 - 2015." *Jurnal Akuntansi Profesi* 10, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.23887/jap.v10i1.21034>.
- Handayani, Ria. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMA Negeri 1 Labuhan Ratu," 2020.
- Hanik, Elya Umi, Dwiyanti Puspitasari, Emilia Safitri, and Hema Rizkyana Firdaus. "Integrasi Pendekatan TPACK (Technological , Pedagogical , Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL Dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital" 2, no. 1 (2022).
- Hasunul Abdi. "Tujuan Pendidikan Nasional Menurut Undang-Undang, Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." 21 September 2020, 2020.
- Haudi, S.Pd., M.M., D.B.A. *Strategi Pembelajaran. Insan Cendekia Mandiri*, 2021.
- Hs, Mohammad Iqbal Ulvl Albab. "Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MAN 2 Probolinggo," 2022.
- Inayahtur Rahma, Fatikh, Eddy Sutadji, and Aynin Aynin. "Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa

- Belajar Matematika / The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics." *Journal AL-MUDARRIS*, 2023. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259>.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2019. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Ismail. "Landasan Teori-Strategi Pemasaran." *Eprints.Iainu-Kebumen.Ac.Id*, 2021.
- Iwamoto, Darren H., Jace Hargis, Erik Jon Taitano, and Ky Vuong. "Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance." *Turkish Online Journal of Distance Education*, 2017. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>.
- Janattaka, Nugrananda, and Fauzia Arfamevia Devi Tiyan. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah." *Arus Jurnal Pendidikan*, 2022. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>.
- Julita, Mirda. "Implementasi Strategi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran PAI Kelas XI Di SMKN 2 Bandar Lampung," 2021.
- Khabidin, Khabidin. "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara," 2019. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>.
- L, Idrus. "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019).
- Lefudin, M.Pd. "Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi ... - Lefudin - Google Buku." *CV Budi Utama*, 2017.
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021). p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D.
- Liubana, Alfred. "Pengertian Dan Manfaat Kahoot!," 2019. <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-kahoot/>.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, and Dinda Ayu Amalia. "Analisis Bahan Ajar." *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020).
- Merkblatt. "Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah." *Phys. Rev. E*, 2008.
- MS, Firman. "Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif." *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 2018.
- Mudlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik-Rajawali Pers*. PT. Raja Grafindo Persada, 2021.

- Muhammad, Fachrudin. "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *DIRASAH: Jurnal Penikiran Dan Pendidikan Dasar*, 2023.
- Muhammad, Muhammad. *Pembelajaran SKI Di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. M Muhammad, 2020.
- Mukhlis, Mukhlis. "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar," 2020.
- Munawwir, A W. *Kamus Arab-Indonesia Al-Munawwir. II. Pustaka Progresif*, 2007.
- Nurjanah. "Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Journal Sejarah Kebudayaan Islam*, 2016.
- Nurmalasari, Yuli, and Rizki Erdiantoro. "Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier." *Quanta*, 2020. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.
- Nursyam, Aisyah. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media." *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 2019.
- Permana, Natalis Sukma. "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik," 2018.
- Rahyubi, Heri. "Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik." *Bandung: Nusa Media*, 2012.
- Ridwan, and Yuli. "Strategi Dalam Penyusunan Business Plan." *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan* 7, no. 3 (2018). <https://ejurnal.nobel.ac.id/index.php/jbk/article/view/326>.
- Roffina, Zamrat Desi. "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Relasi Dan Fungsi Melalui Pendekatan Scientific" 4, no. 2004 (2020).
- Rosad, Ali Miftakhu. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran Di Lingkungan Sekolah." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (2019). <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>.
- Rozak, Abdul. "Kebijakan Pendidikan Di Indonesia" 3, no. 2 (2021): 197–208.
- Samudera, Sahara Adjie. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta," 2020.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Metode Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT Bumi Aksara, 2018.
- Seftiani, Indah. "Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional*

Bulan Bahasa (Semiba) 1, no. 1 (2019).

Septiani, R. Anisya Dwi, Widjojoko, and Deni Wardana. "Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca." *Jurnal Persada* III, no. 3 (2020).

Shalimah, Tari Putri. *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di MIN 22 Aceh Besar*, 2020.

Sodik, Abror. *Pengantar Studi Islam*, 2020.

Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>.

Tachjan. *Implementasi Kebijakan Publik*. Edited by Dede Mariana and Caroline Paskarina, 2006.

Trianto. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif." In *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*, 2009.

Yuliah, Elih. "Implementasi Kebijakan Pendidikan." *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan*, 2020. <https://doi.org/10.52030/attadbir.v30i2.58>.

Yusra, Zhahara, Rufran Zulkarnain, and Sofino Sofino. "Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19." *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>.

Zoebaidha, Siti. "Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>.

Zuchri, abdussamad. "Metode Penelitian Kualitatif - Google Books." CV. Syakir Media Press, 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian dari Universitas

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50. Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id														
Nomor	: 1625/Un.03.1/TL.00.1/05/2024	6 Mei 2024												
Sifat	: Penting													
Lampiran	: -													
Hal	: Izin Penelitian													
Kepada Yth. Kepala MAN Kota Batu di Batu Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut: <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200101110034</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Agama Islam (PAI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2023/2024</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Kelas XI MAN Kota Batu</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)</td> </tr> </table> diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.  Kepala, Bidang Akademik Muhammad Walid, MA 9730823 200003 1 002			Nama	: Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani	NIM	: 200101110034	Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	Judul Skripsi	: Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Kelas XI MAN Kota Batu	Lama Penelitian	: Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)
Nama	: Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani													
NIM	: 200101110034													
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)													
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024													
Judul Skripsi	: Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Kelas XI MAN Kota Batu													
Lama Penelitian	: Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)													
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PAI 2. Arsip														

Lampiran 2: Surat Keterangan Penelitian di Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH ALIYAH NEGERI
Jalan Patimura Nomor 25 Kota Batu 65315
Telepon (0341) 5103302
E-mail : man_kotabatu@yahoo.com Website : www.mankotabatu.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B-612/Ma.13.36.01/PP.00.6/09/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

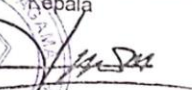
Nama Lengkap : Drs. Farhadi, M.Si.
NIP : 196703231996031001
Jabatan : Kepala MAN Kota Batu
Asal Sekolah : MAN Kota Batu
NPSN : 20580038

Menerangkan bahwa:

Nama Lengkap : M. Kobul Muchsinin Al Fanani
NIM : 200101110034
Progam Studi : S-1 Pendidikan Agama Islam
Asal Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menerangkan bahwa saudara atas nama M. Kobul Muchsinin Al Fanani benar telah melakukan penelitian di MAN Kota Batu dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi / Skripsi dengan judul Skripsi Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Kelas XI MAN Kota Batu terhitung mulai tanggal 21 Mei 2024 s.d 31 Juli 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 2 September 2024
Kepala

Farhadi

Lampiran III : Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara

Narasumber 1

Nama : Drs. H. Farhadi, M.Si

Jabatan : Kepala Sekolah

Hari, Tanggal: Selasa, 28 Mei 2024

Pukul : 11.00-11.30

NO	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana sejarah berdirinya MAN Kota Batu?	Dari sekolah pendidikan guru agama hingga menjadi man kota batu	
2.	Apa visi dan misi MAN Kota Batu?	A.Visi Madrasah “TERWUJUDNYA MADRASAH UNGGUL DAN BERMARTABAT” Indikator Visi 1. Warga madrasah yang islami, Nasionalis dan berakhlak mulia. 2. Warga madrasah yang unggul dalam bidang akademik dan non akademik. 3. Madrasah yang ramah dan berbudaya literasi. B.Misi Madrasah 1. Meningkatkan ketaatan	

		beribadah, berperilaku islami, nasionalis dan berakhlak mulia. 2. Mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dalam bidang akademik dan non akademik. 3. Mempersiapkan peserta didik melanjutkan ke perguruan tinggi 4. Membekali peserta didik dengan keterampilan dan kecakapan hidup. 5. Menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan pembelajaran yang berbasis literasi.	
3.	Seberapa penting strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar?	Strategi pembelajaran sangat penting karena membantu dalam menyusun metode yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan, membuat proses belajar lebih terstruktur, menarik, dan relevan bagi siswa	[F. RM.1. 03] Strategi pembelajaran sangat penting karena membantu dalam menyusun metode yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan, membuat proses belajar lebih terstruktur, menarik, dan relevan bagi siswa.
4.	Seberapa penting evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar?	Evaluasi pembelajaran krusial untuk mengukur efektivitas pengajaran,	[F. RM.1. 04] evaluasi pembelajaran sangat krusial yang bertujuan untuk mengukur efektifitas

		kemajuan belajar siswa, dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.	pengajaran, kemajuan belajar siswa, dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.
5.	Apa pandangan Anda tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan platform seperti Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah?	Penggunaan teknologi seperti Kahoot dalam pembelajaran sangat positif karena membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa.	[F. RM.2. 05] Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran seperti Kahoot dalam pembelajaran sangat positif karena membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
6.	Bagaimana peran kepala sekolah dalam memfasilitasi dan mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah, termasuk penggunaan Kahoot?	Kepala sekolah memfasilitasi dan mendorong inovasi dengan menyediakan dukungan dan sumber daya, serta menciptakan budaya yang mendukung eksperimen dan pembelajaran berkelanjutan	[F. RM.2. 06] Pihak sekolah akan selalu mendukung memfasilitasi dan mendorong inovasi guru dengan menyediakan dukungan dan sumber daya, serta menciptakan budaya yang mendukung eksperimen dan pembelajaran berkelanjutan.
7.	Apakah terdapat dukungan atau sumber daya khusus yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung guru dalam mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran?	Sekolah yang mendukung penggunaan Kahoot biasanya menyediakan pelatihan, akses ke teknologi yang diperlukan, dan waktu bagi guru untuk mengembangkan keterampilan mereka	[F. RM.2. 07] Pihak sekolah mendukung inovasi guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan Kahoot dengan menyediakan pelatihan, akses ke teknologi yang diperlukan, dan waktu

			bagi guru untuk mengembangkan keterampilan mereka.
8.	Apakah ada tantangan atau hambatan tertentu yang dihadapi oleh sekolah dalam mengadopsi dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran, dan bagaimana sekolah mengatasi tantangan tersebut?	Tantangan termasuk keterbatasan sumber daya, resistensi terhadap perubahan, dan masalah teknis. Sekolah mengatasi tantangan ini dengan pelatihan, peningkatan infrastruktur, dan dukungan berkelanjutan.	[F. RM.2. 08] Tantangan dan hambatan yang dihadapi termasuk keterbatasan sumber daya, resistensi terhadap perubahan, dan mengenai masalah teknis seperti masalah jaringan. Pihak sekolah mengatasi tantangan dan hambatan ini dengan diadakannya pelatihan untuk guru, peningkatan infrastruktur, dan dukungan yang berkelanjutan.
9.	Bagaimana Anda menilai efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar di sekolah?	Kahoot dinilai efektif sebagai alat evaluasi karena meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar.	[F. RM.3. 09] Kahoot dinilai efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, serta memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar.

Transkrip Wawancara

Narasumber 2

Nama : Yusna Affandi, M.Pd

Jabatan : Waka Kurikulum

Hari, Tanggal: Selasa, 28 Mei 2024

Pukul : 12.00-12.30

NO	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Kurikulum apa yang digunakan di MAN Kota Batu	Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013	
2.	Ada berapa jumlah tenaga pendidik dan pegawai, serta jumlah murid di MAN Kota Batu	Pendidik dan pegawai yang ada di MAN Kota Batu total keseluruhan ada 90 orang. Sementara untuk jumlah murid MAN Kota batu yaitu 1229, yang terdiri dari 451 laki-laki dan 750 perempuan.	
3.	Seberapa penting strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar?	Strategi pembelajaran suatu hal yang krusial yang disusun dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan cara yang efektif dan efisien.	[YA. RM1.03] Strategi pembelajaran suatu hal yang krusial yang disusun dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan cara yang efektif dan efisien.
4.	Bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, seperti penggunaan Kahoot, dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran di sekolah	Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan yaitu pengaplikasian TPACK atau Tecnological Pedagogical Content Knowledge yang	[YA. RM1. 04] Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan yaitu pengaplikasian TPACK atau Tecnological Pedagogical Content Knowledge yang merupakan pendekatan

		merupakan pendekatan yang mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogik, dan konten untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif.	yang mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogik, dan konten untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif.
5.	Bagaimana peran sekolah dalam memfasilitasi dan mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah, termasuk penggunaan Kahoot?	Pihak sekolah selalu mendukung mengenai kebutuhan para guru dan siswa pada saat proses pembelajaran meliputi sarana dan prasarana yang memadai diantaranya jaringan wifi yang berperan sebagai kompoenen utama untuk kelancaran pemanfaatan media online, dan lain sebagainya.	[YA. RM2. 05] Pihak sekolah selalu mendukung mengenai kebutuhan para guru dan siswa pada saat proses pembelajaran meliputi sarana dan prasarana yang memadai diantaranya jaringan wifi yang berperan sebagai kompoenen utama untuk kelancaran pemanfaatan media online, dan lain sebagainya.

Transkrip Wawancara

Narasumber 3

Nama : AR. Mifta Al-Farouqy

Jabatan : Guru SKI MAN Kota Batu

Hari, Tanggal: Selasa, 14 Mei 2024

Pukul : 07.00-07.30

NO	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Menurut bapak apa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran?	Serangkaian rencana dan pendekatan yang saya gunakan dalam proses pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran tersebut.	[ARM. RM1. 01] Strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana dan pendekatan yang saya gunakan dalam proses pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran tersebut.
2.	Seberapa penting evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar?	Evaluasi pembelajaran tentunya penting, untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung	[ARM. RM1. 02] Evaluasi pembelajaran sangat penting dilakukan di setiap mata pelajaran karena memiliki manfaat yang penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.
3.	Dalam penerapan Kahoot, Strategi apa yang bapak gunakan? apakah strategi pembelajaran inkuiri, game, based –learning atau yang lainnya?	Dalam pembelajaran yang menggunakan kahoot, sebenarnya juga wujud dari beberapa metode pembelajaran yang kerap digunakan, seperti <i>inquiry based learning</i> , <i>cooperative learning</i> ,	[ARM. RM1. 03] Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, sebenarnya merupakan wujud dari beberapa metode pembelajaran yang kerap digunakan, seperti <i>inquiry based learning</i> , <i>cooperative learning</i> , <i>technology-enhanced learning</i> dan lain-lain.

		<i>technology-enhanced learning</i> dll.	
4.	Bagaimana Anda mengintegrasikan Kahoot ke dalam rencana pembelajaran dan penilaian akademik Anda untuk mata pelajaran SKI?	Pada awal sebelum melakukan proses belajar mengajar, kita menyusun RPP yang didalamnya kita sudah menjadwalkan penerapan Kahoot sebagai media atau alat evaluasi . Dari penyusunan bahan ajar, membuat soal-soal yang kita buat untuk kegiatan evaluasi pembelajaran, dan selalu kita update terus sesuai kebutuhan murid.	[ARM. RM2. 04] Pada awal sebelum melakukan proses belajar mengajar, kita menyusun RPP yang didalamnya kita sudah menjadwalkan penerapan Kahoot sebagai media atau alat evaluasi . Dari penyusunan bahan ajar, membuat soal-soal yang kita buat untuk kegiatan evaluasi pembelajaran, dan selalu kita update terus sesuai kebutuhan murid.
5.	Apa strategi yang Anda terapkan untuk mempersiapkan dan melaksanakan sesi evaluasi menggunakan Kahoot di kelas?	Persipan, tentunya pertama kan penyampaian materi sebelumnya sudah kita sampaikan ,setelah Untuk itu kemudian setiap penyampaian materi biasanya kita selalu update soal-soal atau kuis yang ada d Kahoot sesuai dengan apa yang sudah kita sampaikan jadi Kahoot kita sudah punya semacam bahan soalnya , setiap tahunnya kita selalu update dan Kita sesuaikan dengan kebutuhan siswa . Sedangkan kalau menyiapkan	[ARM. RM2. 05] Dalam penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, pertama, hal yang perlu dilakukan yaitu menyampaikan materi sebelumnya yang sudah pernah disampaikan dan dibahas di kelas, kedua, menyiapkan beberapa soal yang sesuai dengan pembahasan di kelas atau materi pembelajaran yang sudah selesai, tidak lupa setiap tahunnya kita selalu update, kita sudah menyiapkan soal di dalam aplikasi berupa quiz dan kita sesuaikan dengan kebutuhan siswa. Ketiga, pada proses persiapan quiznya itu

		quisnya itu tidak terlalu ribet, karena kita sudah punya bahan, mungkin cuma menambahkan satu dua aja sesuai dengan kebutuhan kelas masing2	tidak terlalu ribet, karena sebelumnya kita sudah mempunyai bahan soalnya, mungkin hanya menambahkan satu atau dua aja sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing.
6.	Apakah Anda mengalami tantangan atau hambatan tertentu dalam mengimplementasikan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas? Jika ya, bagaimana Anda mengatasinya?	Untuk evaluasi sendiri mungkin kendala, yang saya dapatkan , satu biasanya secara teknis itu perkara jaringan, karena biasanya cenderung gak stabil kemudian ada juga keterbatasan paket data karena nggak semua siswa itu memiliki paket data biasanya menggunakan wifi, ketika wifi digunakan serentak satu kelas itu ada beberapa perangkat yang terkendala makanya biasanya antipasi salah satunya dengan sharing tetring itu bisa cukup membantu sehingga ya mungkin kendalanya 1 2 perangkat aja yang habis seperti itu itu secara teknis	[ARM. RM2. 06] Untuk kendala dalam pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, mungkin yang utama yaitu secara teknis perkara jaringan, karena cenderung tidak stabil, apalagi ketika digunakan serentak satu kelas itu ada beberapa perangkat yang terkendala, kemudian adanya keterbatasan paket data yang dimiliki oleh siswa sendiri. Kendala yang lain mungkin hanya kurangnya beberapa minat siswa, tetapi masih bisa diantisipasi dengan teman yang lainnya.
7.	Apakah Anda merencanakan untuk mengembangkan lebih	Iya kahoot memang akan menjadi hal yang	[ARM. RM2. 07] Dalam mengembangkan inovasi strategi

	lanjut penggunaan Kahoot atau teknologi pembelajaran lainnya dalam mata pelajaran SKI di masa depan? Jika ya, dalam hal apa?	selalu saya gunakan tapi ya itu salah satunya nanti ya inovasinya ya mungkin bentuk-bentuk permainan di kahoot, kahoot juga menawarkan banyak mode permainan gam itu, jadi kita gunakan selang seling, bahkan kalau ada kita akan coba membeli kahoot yang premium yang berbayar karena ada segi positifnya yang akan menarik siswa dalam pembelajaran. mungkin selain kahoot, kita menggunakan aplikasi seperti wordwall yang itu menyediakan beberapa fitur seperti TTS dan banyak sekali. mungkin juga kalau misalkan ada hal-hal yang baru akan kami cari, karena kadang-kadang kalau sudah ada hal baru siswa ini akan tertarik untuk mencoba hal tersebut, makanya kita selalu berusaha mencari bentuk media pembelajaran lainnya yang memang itu bisa	pembelajaran dan mengantisipasi kurangnya minat siswa, mungkin nantinya kita akan menggunakan bentuk-bentuk permainan yang ada di Kahoot itu sendiri, Kahoot juga menawarkan mode permainan yang banyak bukan hanya bentuk pilihan ganda atau benar salah, kalau dirasa perlu kita akan mengupgrade Kahoot yang kita punya dengan membeli Kahoot dengan versi premium atau yang berbayar yang memiliki dampak positif untuk menarik minat siswa kedalam pembelajaran.
--	---	---	--

		menjadi alternatif sehingga menarik perhatian siswa dan minat siswa untuk terus belajar pembelajaran PAI khususnya SKI	
8.	Bagaimana Anda mengevaluasi efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi SKI?	Kahoot dinilai cukup efektif karena peserta didik benar-benar terbawa untuk memahami pembelajaran seperti, ketika sebelum menggunakan Kahoot, peserta didik belum paham mengenai materi tersebut, dan setelah menggunakan Kahoot, peserta didik dapat memahami dengan cepat.	[ARM. RM3. 08] Kahoot dinilai cukup efektif karena peserta didik benar-benar terbawa untuk memahami pembelajaran seperti, ketika sebelum menggunakan Kahoot, peserta didik belum paham mengenai materi tersebut, dan setelah menggunakan Kahoot, peserta didik dapat memahami dengan cepat.
9.	Menurut bapak bagaimana pembelajaran yang berkualitas akan meningkatkan semangat belajar siswa? apa saja ciri-cirinya?	Menurut saya pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang menunjukkan hasil pembelajaran berupa perubahan, meskipun itu perubahan kecil. Perubahan yang dimaksud tentunya perubahan ke hal yang lebih baik, karena perubahan ini tercipta dari proses pembelajaran, maka perubahan	[ARM. RM3. 09] Menurut saya, siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi memiliki ciri utama selalu ingin duduk di barisan depan agar lebih fokus dalam menyimak pembelajaran. Selain itu, mereka sangat senang

		ini lah yang disebut “hasil belajar”. Perubahan yang saya maksudkan juga tidak terbatas dari penguasaan materi, tapi juga pembentukan karakter yang terlihat selama proses belajar mengajar itu berjalan.	jika dikritik dan diberi saran sehingga itu memicu mereka melakukan perubahan. Perubahan yang dimaksud tentunya perubahan ke hal yang lebih baik, karena perubahan ini tercipta dari proses pembelajaran, maka perubahan ini lah yang disebut “hasil belajar”. Perubahan yang saya maksudkan juga tidak terbatas dari penguasaan materi, tapi juga pembentukan karakter yang terlihat selama proses belajar mengajar itu berjalan.
10.	Apa saja faktor yang mempengaruhi semangat belajar siswa	Beberapa faktor yang mempengaruhi	[ARM.RM3. 10] Beberapa faktor yang mempengaruhi semangat belajar siswa khususnya di mata pelajaran SKI

	khususnya di mata pelajaran SKI?	semangat belajar khususnya di SKI antara lain; persiapan guru; metode pembelajaran; motivasi siswa; media pembelajaran; dan sarana pra-sarana yang menunjang proses belajar mengajar	antara lain: faktor internal siswa seperti kesehatan jasmani, psikologi, mental, intelegensi, bakat, dan lain-lain, dan faktor eksternal siswa yang meliputi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga siswa itu sendiri”
11.	Apakah guru memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa? alasannya...	Guru memiliki peran penting tersebut. Bahkan, peranan guru sangat sentral dalam peningkatan semangat belajar siswa, karena guru lah yang membawa ruh dalam kelas agar pembelajaran itu hidup. Bagaimanapun karakter siswa, mereka ibarat badan yang baru bisa bergerak jika ada ruh yang menggerakkan. Dalam konteks pembelajaran, maka semangat belajar sangat ditentukan oleh jiwa seorang guru yang menggerakkan siswa ke arah	[ARM. RM3. 11] Guru memiliki peran penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa di kelas, karena guru merupakan ruh dalam kelas agar pembelajaran itu hidup. Bagaimanapun karakter siswa, mereka ibarat badan yang baru bisa bergerak jika ada ruh yang menggerakkan. Dengan begitu semangat belajar siswa sangat ditentukan oleh jiwa seorang guru yang menggerakkan siswa ke arah pembelajaran yang diinginkan.

		pembelajaran yang seperti apa yang diinginkan. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu mengevaluasi kekurangan dari semua aspek yang ada dalam proses pembelajaran, dan kemudian menyusun langkah-langkah strategis untuk meningkatkan semangat belajar ke depannya.	
12.		Siswa juga berperan penting, tapi tidak sebesar guru. Peranan penting siswa dalam pembelajaran adalah menumbuhkan motivasi dan kesadaran akan pentingnya belajar. Jika siswa berhasil menumbuhkan motivasi belajar, tentunya pembelajaran yang dijalankan akan lebih mudah dan efektif.	[ARM. RM3. 12] Siswa juga memiliki peran penting dalam peningkatan semangat belajar siswa. Peranan siswa tersebut yaitu menumbuhkan motivasi dan kesadaran akan pentingnya belajar. Jika siswa berhasil menumbuhkan motivasi belajar, tentunya pembelajaran yang dijalankan akan lebih mudah dan efektif, sehingga secara efisien pembelajaran berkualitas lebih mudah dicapai.
13.	Bagaimana reaksi dan respons siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran SKI?	Kalau reaksi hampir secara keseluruhan mereka antusias ketika ada kuis Kahoot itu, karena mereka cukup terhibur walaupun	[ARM. RM3. 13] Untuk reaksi hampir keseluruhan siswa antusias ketika ada kuis menggunakan Kahoot. Hal itu karena mereka cukup terhibur, mereka belajar dengan media

		terhibur, mereka belajar hal yang baru seperti itu, terutama di Kahoot pun kita tidak main satu kali permainan bahkan ada bentuk permainan yang lebih seru lagi, selain permainan quis yang biasa, kita mainkan permainan mode quis kelompokkan satu kelas yang biasanya kapal selam itu, itu yang menjadi salah satu keseruan antusias karena mereka dipacu untuk memenangkan permainan itu	atau hal yang baru. Mereka senang karena banyak mode yang ada di kahoot, tidak hanya fitur quis saja.
--	--	---	--

Transkrip Wawancara

Narasumber 4

Nama : Calya Veizza Avanti

Jabatan : Murid kelas XI MAN Kota Batu

Hari, Tanggal: Selasa, 14 Mei 2024

Pukul : 07.30-07.45

NO	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Apakah terdapat kesulitan atau kendala yang di hadapi ketika menggunakan Kahoot?	Untuk kendala biasanya hanya masalah jaringan saja; untuk lainnya insyaAllah aman.	[CVA. RM2. 01] Untuk kendala biasanya hanya masalah jaringan saja; untuk lainnya insyaAllah aman.
2.	Apakah menyenangkan pembelajaran menggunakan Kahoot?	Pembelajaran menggunakan Kahoot saya rasa sangat menyenangkan dan seru , banyak variasi-variasi bentuk dalam Kahoot, banyak vitur yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, dan tidak membuat bosan.	[CVA.RM3. 02] Pembelajaran menggunakan Kahoot saya rasa sangat menyenangkan dan seru , banyak variasi-variasi bentuk dalam Kahoot, banyak vitur yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, dan tidak membuat bosan.
3.	Apakah Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?	Belajar menggunakan Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena ada beberapa animasi atau fitur di dalam Kahoot yang menjadi faktor pendukung	[CVA. RM3. 03] Belajar menggunakan Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena ada beberapa animasi atau fitur di dalam Kahoot yang menjadi faktor pendukung seperti warnanya bisa membantu mengingat, waktu dan jumlah skor

		seperti warnanya bisa membantu mengingat, waktu dan jumlah skor yang diperoleh, dan lain sebagainya.	yang diperoleh, dan lain sebagainya.
4.	Apakah Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa? alasannya....	Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa, selain tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat bermain dan belajar dengan Kahoot, siswa juga dapat lebih mudah mengingat sesuatu, dan akan selalu belajar untuk bisa mengerjakan di Kahoot dan saling berlomba-lomba untuk menjadi peringkat pertama dalam kegiatan belajar mengajar khususnya kegiatan evaluasi pembelajaran.	{CVA. RM3. 04] Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa, selain tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat bermain dan belajar dengan Kahoot, siswa juga dapat lebih mudah mengingat sesuatu, dan akan selalu belajar untuk bisa mengerjakan di Kahoot dan saling berlomba-lomba untuk menjadi peringkat pertama dalam kegiatan belajar mengajar khususnya kegiatan evaluasi pembelajaran.

Transkrip Wawancara

Narasumber 5

Nama : Berliana Oriza Sativa

Jabatan : Murid kelas XI MAN Kota Batu

Hari, Tanggal: Selasa, 14 Mei 2024

Pukul : 07.45-08.00

NO	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Apakah terdapat kesulitan atau kendala yang di hadapi ketika menggunakan Kahoot?	Untuk kendala yang biasanya dihadapi ketika pemanfaatan Kahoot ialah jaringan internet yang utama, ketika digunakan secara serentak kandang ada perangkat yang mengalami eror.	[BOS. RM2. 01] Untuk kendala yang biasanya dihadapi ketika pemanfaatan Kahoot ialah jaringan internet yang utama, ketika digunakan secara serentak kandang ada perangkat yang mengalami eror.
2.	Apakah menyenangkan pembelajaran menggunakan Kahoot?	Dalam penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi menurut saya asik, Kahoot memiliki beberapa fitur yang banyak, ada animasi-animasi yang membuat siswa tertarik, kemudian ada waktunya yang membuat siswa terasa berlomba-lomba untuk selesai paling awal yang akan menduduki peringkat paling atas, karena waktu menjawab memiliki point berbeda2, semakin cepat semakin besar point yang diperoleh.	[BOS. RM3. 02] Dalam penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi menurut saya asik, Kahoot memiliki beberapa fitur yang banyak, ada animasi-animasi yang membuat siswa tertarik, kemudian ada waktunya yang membuat siswa terasa berlomba-lomba untuk selesai paling awal yang akan menduduki peringkat paling atas, karena waktu menjawab memiliki point berbeda2, semakin cepat semakin besar point yang diperoleh.

3.	Apakah Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?	Menurut saya, Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan Kahoot siswa juga dengan mudah mengingat jawaban yang sudah dipelajarinya dengan melihat warna dan animasi yang ada di Kahoot.	[BOS. RM3. 03] Menurut saya, Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan Kahoot siswa juga dengan mudah mengingat jawaban yang sudah dipelajarinya dengan melihat warna dan animasi yang ada di Kahoot.
4.	Apakah Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa? alasannya....	Menurut saya, belajar dengan Kahoot itu sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa, karena siswa dapat mengetahui dalam proses belajar mengajar bukan cuma menggunakan metode ceramah saja, ataupun catat di papan tulis, namun juga dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang seperti menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.	[BOS. RM3. 04] Menurut saya, belajar dengan Kahoot itu sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa, karena siswa dapat mengetahui dalam proses belajar mengajar bukan cuma menggunakan metode ceramah saja, ataupun catat di papan tulis, namun juga dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang seperti menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Lampiran IV : Lembar Observasi

Transkrip Observasi 1

Hari/Tanggal : Senin, 29 April 2024

Kegiatan : Profil, Lokasi, dan keadaan Sekolah

Lokasi : MAN Kota Batu

Pukul : 08.00-11.00

DESKRIPSI DATA	KODING/REDUKSI
Pada hari senin, jam 08.00, peneliti berkunjung ke MAN Kota Batu guna menelaah dan meminta data terkait profil, lokasi, dan keadaan sosial sekolah. Peneliti bertemu dengan waka kurikulum, bapak Yusna Affandi. Beliau menyampaikan terkait profil sekolah, lokasi, dan keadaan sosial sekolah. Terkait profil sekolah, MAN kota Batu memiliki buku besar yang termuat seluruh administrasi dan profil sekolah MAN Kota Batu. Mengenai profil dan lain sebagainya juga termuat di dalam website resmi MAN Kota Batu yaitu: https://mankotabatu.sch.id/. Dalam perkembangannya dari awal berdiri sampai dengan sekarang, Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan pendidikan yang lebih baik. Pada awal berdirinya, MAN Kota Batu bernama PGAA NU Batu, Kemudian diresmikan menjadi SPIAIN Sunan Ampel dengan Surat keputusan Menteri Agama RI Nomor 02 Tahun 1970, pada waktu itu belum punya gedung sendiri, untuk sementara menempati gedung milik Al-Maarif Batu di Jalan Semeru No.22 Batu. Kemudian Pada tahun 1978 secara resmi menjadi madrasah Aliyah Negeri Malang II berdasarkan SK Mentri	MAN Kota Batu mengalami perubahan signifikan dari waktu ke waktu, dimulai dengan PGAA NU Batu dan akhirnya menjadi MAN Kota Batu. Perubahan tersebut menunjukkan upaya dan komitmen yang kuat dalam pengembangan pendidikan di Kota Batu. Penyimpanan dan pemeliharaan profil sekolah dalam buku besar dan di website resmi menunjukan betapa pentingnya transparansi dan aksesibilitas informasi bagi masyarakat.

agama RI Nomor 17 Tahun 1978, dan masaih menempati Gedung Al-Maarif Batu. Kemudian pada tahun 1979, MAN Malang II berpindah lokasi menempati Gedung Milik MI Raoudlatul Ulum di Jalan Lahor 23 Batu dengan Hak Sewa Bangunan. Kemudian pada tahun 1981, secara resmi MAN Malang II baru menempati Gedung milik sendiri (pemerintah) yang berlokasi di Jalan Patimura Nomor 25 Batu, yang dibangun dengan dana DIP Tahun Anggaran 1980/1981, dan sampai sekarang terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana. Dan berkembang memiliki gedung pesantren dengan luas tananh 4000 m2 yang dibangun diatas tanah milik kelrahan Temas Kota Batu. Dengan berkemabangnya semua sarana dan prasarana yang ada, MAN Malang II Batu berubah status menjadi Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu berdasarkan Keputusan Menteri Agama No.157 tahun 2014 tanggal 17 September 2014.	
--	--

Transkrip Observasi 2

Hari/Tanggal : Selasa, 30 April 2024

Kegiatan : Proses Belajar Mengajar

Lokasi : MAN Kota Batu

Pukul : 09.45-11.15

DESKRIPSI	KODING/REDUKSI
Pada pukul 09.45 peneliti memasuki kelas XI IPS untuk melihat aktivitas kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Kota Batu. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik berdoa terlebih dahulu agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan ilmu yang diperoleh bermanfaat. Saat itu pembelajaran membahas mengenai khalifah pengganti Rasulullah Dinasti abbasiyyah. Dalam proses pembelajaran pendidik membagi siswa perkelompok untuk membahas mengenai tokoh, kejayaan, kemunduran, dan lain sebagainya. Kemudian setelah berdiskusi dan membuat ringkasan dan minmapping, perkelompok maju untuk mempresentasikan apa yang sudah didiskusikan oleh kelompoknya. Setelah presentasi, peserta didik yang maju menerima beberapa pertanyaan dari kelompok lain. Jika dilihat dari proses pembelajaran tersebut, pendidik mengaplikasikan strategi problem based learning dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian setelah selesai pembahasan tentang materi tersebut, pendidik melakukan penguatan materi dan mengadakan evaluasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan Kahoot sebagai alat evaluasi.	Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik berdoa terlebih dahulu agar berjalan dengan lancar dan ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat. Pembelajaran membahas mengenai dinasti Abbasiyyah, yang dimulai dengan pembagian kelompok untuk berdiskusi mengenai tokoh, kejayaan, dan kemunduran dinasti Abbasiyyah. Setelah berdiskusi, membuat ringkasan dan membuat minmapping, selanjutnya secara bergantian perkelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah selesai pembahasan mengenai materi tersebut, pendidik melakukan penguatan materi dan mengadakan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Transkrip Observasi 3

Hari/Tanggal : Rabu

Kegiatan : Program-Program Sekolah

Lokasi : MAN Kota Batu

Pukul : 08.00- 10.00

DESKRIPSI DATA	KODING/REDUKSI
Pukul 08.00 peneliti berkunjung ke MAN Kota Batu guna melihat beberapa program yang sedang dijalankan oleh sekolah. Program yang dilaksanakan di MAN Kota Batu ada banyak, antara lain: program tahfid, program riset, program olimpiade, program kelas olahraga, program robotik dan program literasi. Mengenai masalah kurikulum yang dipakai di MAN Kota Batu, peneliti memperoleh informasi apabila kelas XII menggunakan kurikulum K13 dan kelas X-XI menggunakan kurikulum merdeka.	Pukul 08.00 peneliti berkunjung ke MAN Kota Batu guna melihat beberapa program yang sedang dijalankan oleh sekolah. Program yang dilaksanakan di MAN Kota Batu ada banyak, antara lain: program tahfid, program riset, program olimpiade, program kelas olahraga, program robotik dan program literasi. Mengenai masalah kurikulum yang dipakai di MAN Kota Batu, peneliti memperoleh informasi apabila kelas XII menggunakan kurikulum K13 dan kelas X-XI menggunakan kurikulum merdeka.

Lampiran V : Dokumentasi Observasi

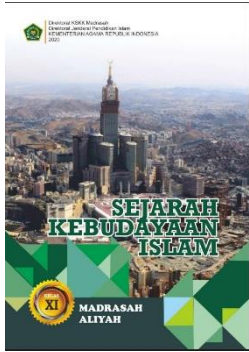
No	Bukti	Refleksi
1.		[DO.01] Gambar gedung sekolah MAN Kota Batu jika dilihat dari gerbang depan. Kegiatan upacara bendera dilakukan di halaman depan gedung sekolah.
2.		[DO.02] Gambar gedung sekolah MAN Kota Batu jika di lihat dari lantai 3. Kegiatan olah raga seperti voli atau sepakbola dilakukan di halaman depan gedung dalam sekolah.
3.		[DO.03] Gambar ruangan kepala sekolah MAN Kota Batu. Ruangan ini sering untuk menjagu tamu yang berkepentingan dengan kepala sekolah MAN Kota Batu.

4.		[DO.04] Gambar ruangan WAKA. Ruangan ini terdiri dari beberapa guru dengan bidang masing-masing seperti, waka Kesiswaan , waka SARPRAS, dan lain-lain.
5.		[DO.05] Gambar siswa ketika akan memulai pembelajaran berdoa terlebih dahulu dan membaca surat juz 30.
6.		[DO.06] Gambar kegiatan pembelajaran di kelas XI dengan menggunakan strategi <i>problem based learning</i> dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
7.		[D).07] Gambar kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas XI menggunakan Kahoot.

Lampiran VI : Dukumentasi Wawancara

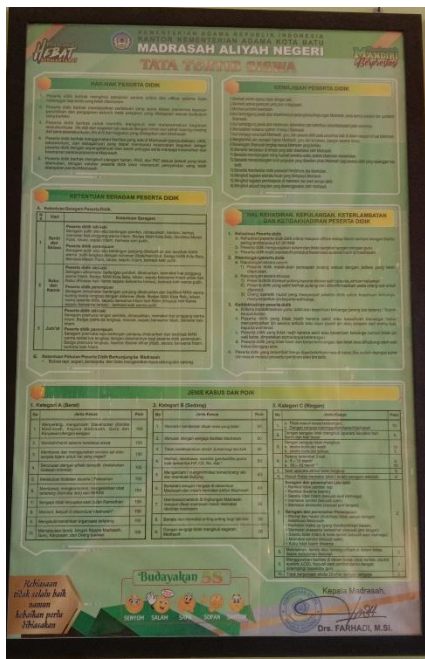
NO	BUKTI	REFLEKSI
1.		[DW.01] Wawancara dengan Bapak Farhadi selaku Kepala Sekolah
2.		[DW.02] Wawancara dengan Bapak Yusna Affandi selaku Waka Kurikulum Sekolah
3.		[DW.03] Wawancara dengan Bapak AR. Mifta Al-Faraouqy selaku guru mata pelajaran SKI
4.		[DW.04] Wawancara dengan Berliana Oriza Sativa selaku murid Kelas XI
5.		[DW.05] Wawancara dengan Calya Veizza Avanti selaku murid Kelas XI

Lampiran VII : Dokumentasi Perangkat Pembelajaran

NO	Bukti	Refleksi
1.		[DPP.01] Gambar buku pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI
2.		[DPP.02] Gambar RPP yang digunakan Bapak AR Mifta Al-Faraouqy pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3.		[DPP.03] Gambar silabus yang digunakan di MAN Kota Batu Khususnya pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

4.	GERAKAN PEMBARUAN DALAM ISLAM Source: https://www.ajph.org Caption: 6.1 Jamrudin Al-Aghani Pembaru dari Afghanistan Modernisasi dalam Islam atau kemudian terkenal dengan Pembaruan Islam muncul sebagai hasil dari interaksi dunia Islam dan dunia Barat. Dengan adanya kontak antara Islam dan Barat, umat Islam menyadari bahwa ternyata Barat telah modern menjadi bangsa yang lebih maju dalam berbagai bidang, baik dari sisi politik, ekonomi, sains dan ilmu pengetahuan. Jauh sebelum Barat menjadi bangsa yang modern, Islam telah terlebih dahulu tampil sebagai bangsa yang maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan peradaban. Para ilmuwan-ilmuwan muslim telah membuat bangsa Barat berkembang-bidang belajar terhadap ilmuwan muslim. Namun di abad XIX, dunia Islam dikejutkan oleh kebutuhan sains dan teknologi yang dimiliki oleh Barat. Pergerakan nasional yang dilakukan oleh ilmuwan muslim, para ulama atau pakar di zaman lampau tetap ada kekurangannya dan selalu dipengaruhi oleh kecenderungan, pengetahuan, situasi sosial, dan lain sebagainya. Paham-paham tersebut di masa sekarang mungkin masih banyak yang relevan dan masih dapat digunakan, tetapi mungkin sudah banyak yang tidak sesuai lagi. Sementara di sebagian dunia yang lain, mereka (Bangsa Barat) telah jauh lebih berkembang dan maju.	[DPP.04] Gambar contoh materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu tentang Gerakan Pembaharuan Dalam Islam
----	---	--

Lampiran VIII : Dokumentasi Profil Sekolah

NO	Bukti	Refleksi
1.		[DPS.01] Gambar Visi dan Misi MAN Kota Batu yang terletak di lobi masuk gedung sekolah
2.		[DPS. 02] Gambar tata tertib siswa MAN Kota Batu, yang berada di lobi ketika masuk ke gedung sekolah

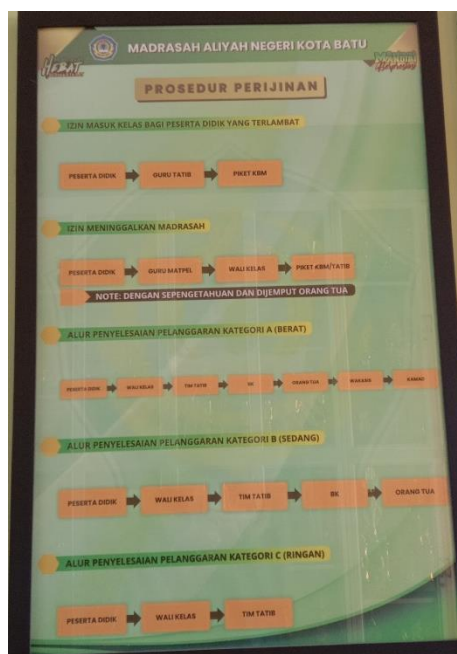
3.



[DPS. 03]

Gambar ketentuan seragam MAN Kota batu yang dipakai dari hari senin hingga jumat

4.



[DPS. 04]

Gambar prosedur perizinan yang harus dilakukan oleh siswa ketika hendak izin keluar ataupun izin yang lain.

5.

**[DPS.05]**

Gambar penghargaan atau prestasi yang sudah diperoleh oleh MAN Kota Batu. Penghargaan tersebut ada di lobi ketika mau masuk ke gedung utama MAN kota Batu

Lampiran IX : Bukti Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200101110034
Nama : MUHAMMAD KOBUL MUCHSININ AL FANANI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas XI MAN Kota Batu

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	27 Maret 2023	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Pengajuan judul proposal skripsi- penambahan kata pada judul skripsi	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
2	12 Oktober 2023	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Bimbingan mengenai bab 1 proposal penelitian - revisi tata bahasa Indonesia	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	24 Oktober 2023	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Revisi latar belakang dengan penambahan point yang sudah dijelaskan, revisi fokus penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	25 Desember 2023	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Bimbingan mengenai proposal skripsi dari bab 1 sampai bab 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	08 Januari 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	perolehan izin untuk mendaftar ujian proposal / ACC untuk ujian proposal skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	07 Maret 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Bimbingan revisi judul skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	13 Maret 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Penambahan mengenai revisi judul dan revisi rumusan masalah	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	07 Mei 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Bimbingan mengenai instrumen penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	10 Mei 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Penambahan instrumen penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	17 Juli 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Bimbingan Bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	05 September 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	Bimbingan Bab 4 sampai 6	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	09 September 2024	Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D	ACC untuk ujian skripsi	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

Drs. H.BAKHRUDDIN FANNANI, M.A., Ph.D

Kajur / Kaprod

Lampiran X : Sertifikat Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/07/2024

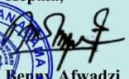
diberikan kepada:

Nama : muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani
 NIM : 200101110034
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Karya Tulis : STRATEGI IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI KELAS XI MAN KOTA BATU

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 9 Oktober 2024
 Kepala,



Beny Afwadzi



Lampiran XI : Biodata Mahasiswa



Nama	: Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani
NIM	: 200101110034
Tempat, Tangal Lahir	: Batu, 20 Agustus 2002
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk	: 2020
Alamat	: Jln. Samsuri No. 18A Dsn Keliran 02/02. Ds. Bulukerto, Kec. Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur
Email	: mkobulmuchsininalfanani@gmail.com
No. HP	: 083835923293
Pendidikan Formal	: 1. TK Bina Putra Kota Batu 2. SDN Bulukerto 01 3. SMP Raden Fatah 4. MAN Kota Batu 5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

