

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT
PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS MA'ARIF NU KOTA MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

Siti Nur Azizah

NIM. 210102110002

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

2025

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KAHOOT PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS MA'ARIF NU
KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Siti Nur Azizah

NIM. 210102110002



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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS MA'ARIF NU KOTA MALANG

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh

SITI NUR AZIZAH
NIM. 210102110002

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing



Rika Inggit Asmawati, MA
NIP. 198812062020122003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma’arif NU Kota Malang” oleh Siti Nur Azizah

telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 23 Juni 2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
197312122006042001

: 

Penguji

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
19880530201802012129

: 

Sekretaris Penguji

Rika Inggit Asmawati, MA
198812062020122003

: 

Pembimbing

Rika Inggit Asmawati, MA
198812062020122003

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Rika Inggit Asmawati, MA

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Siti Nur Azizah

Lamp: -

Malang, 26 Mei 2025

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

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

Nama : Siti Nur Azizah

NIM : 210102110002

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Proposal : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada
Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Rika Inggit Asmawati, MA
NIP. 198812062020122003

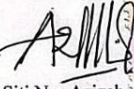
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nur Azizah
NIM : 210102110002
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Implementasi *Game Based Learning* Berbasis Kahoot pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya 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 skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian 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.

Malang, 16 Mei 2025
Hormat saya,


Siti Nur Azizah
NIM. 210102110002



LEMBAR MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

﴿٢١٤﴾ أَلَا إِنَّ نَصْرَ اللَّهِ قَرِيبٌ

Artinya: “Ingatlah sesungguhnya pertolongan Allah itu dekat”

(Al-Baqarah :214)

“Kamu boleh saja lahir dari kampung, tapi mimpimu nggak harus kampungan”

(Penulis)

“Bayangkan jika kita tidak menyerah, tantangan apapun dari ayah atau dunia,
kita lewati, kita ikuti, kita nikmati”

(Baskara-Hindia)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

KELUARGA

Kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Sumardianto dan Ibu Roihatul Qibtiyah orang tua paling hebat dalam hidup saya. Terimakasih telah mengusahakan anaknya ini untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Untuk segala dukungan finansial, semangat, kasih sayang, serta doa-doa yang tak pernah henti selalu mengiringi setiap perjalanan peneliti sampai di titik ini. Tidak lupa juga kepada kakak saya Jainuri Efendi dan istrinya Nisa Putri Ramadhan atas segala dukungan finansial, support, dan mendoakan yang terbaik untuk adiknya. Serta tidak lupa juga dipersembahkan kepada seluruh keluarga besar atas segala support dan doanya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

BAPAK IBU DOSEN DAN BAPAK IBU GURU

Kepada Ibu dosen pembimbing saya Ibu Rika Inggit Asmawati, MA, peneliti mengucapkan terimakasih banyak atas segala bimbingan, serta arahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa skripsi ini juga dipersembahkan kepada bapak ibu guru di MTs Ma'arif NU Kota Malang, yang telah memberikan izin, kesempatan serta segala bantuan selama peneliti melakukan penelitian di madrasah sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

TEMAN-TEMAN

Kepada teman-teman yang selalu mendengarkan setiap keluhan kesah peneliti setiap hari. Terimakasih banyak atas segala support, bantuan, doa-doa, semangat serta kenangan yang indah selama peneliti menempuh pendidikan ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah dilantunkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak pernah putus kepada peneliti sehingga peneliti dapat mengerjakan dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma’arif NU Kota Malang”. Tidak lupa juga lantunan sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan dari jalan kesesatan menuju jalan kebenaran.

Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati mengungkapkan terimakasih banyak dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Rika Inggit Asmawati, MA selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku dosen wali saya yang telah membimbing dan mendampingi proses perkuliahan saya mulai semester awal hingga semester akhir
6. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya kepada bapak ibu dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah mengajarkan banyak hal, segala pengalaman

dan ilmu yang telah diberikan

7. Ibu Denik Indah S., S.Sos, M.Pd, Gr selaku kepala sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang, seluruh guru dan siswa MTs Ma'arif NU Kota Malang yang telah memberikan izin, kesempatan, dan bantuan selama penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai
8. Teruntuk seluruh jajaran pengasuh, murobbi dan murobbiah Pusat Ma'had Al-Jami'ah Ma'had Sunan Ampel Al 'Aly saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala doa-doa, nasihat dan motivasinya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Terimakasih banyak kepada kedua orang tua saya Bapak Sumardianto dan Ibu Roihatul Qibtiyah yang selalu mendukung anaknya untuk meraih mimpi-mimpinya. Terimakasih atas segala dukungan finansial, semangat, dan tentunya doa-doa yang mustajab sehingga menguatkan peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih banyak kepada kakak saya Jainuri Efendi dan istrinya Nisa Putri Ramadhani yang telah mendukung, menyemangati dan mendoakan yang terbaik untuk adiknya. Serta terimakasih juga kepada keluarga besar yang selalu membantu, mendukung, dan mendoakan yang terbaik untuk peneliti.
11. Teman-teman seangkatan PIPS 2021 Allaxe Generation yang telah kebersamai, mensupport, mendoakan dan memberikan kenangan yang indah selama menempuh pendidikan ini
12. Teman-teman seperjuangan, terimakasih Nina, Afa, Nimas, Astuti dan Yuli yang selalu membantu saat kesulitan, saling mengingatkan, mensupport dan mendoakan, semoga kita tetap menjadi sahabat selamanya meskipun nantinya akan berpisah
13. Keluarga besar MSAA, seluruh teman-teman seperjuangan musyrif dan

musyrifah Pusat Ma'had Al Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang mulai awal pengabdian hingga akhir terimakasih banyak atas segala pengalamannya yang berharga. Telah menjadi keluarga, teman yang baik, mendukung dan mendoakan peneliti hingga di akhir proses perkuliahan ini

14. Keluarga besar Mabna Fatimah Az-zahra '45, terimakasih Yamma Liwa atas segala doa dan supportnya, kakak kakak, khususnya teman-teman kamar 60 yang telah menemani, menghibur, dan menyemangati selama proses mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
15. Dan yang paling terakhir terimakasih banyak untuk diri sendiri yang telah kuat dan berjuang sampai di titik ini. Setiap hambatan dan rintangan yang terlihat berat namun akhirnya dapat terlewati. Terimakasih dan maaf untuk diri sendiri, semoga dapat selalu menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Tidak ada kata yang dapat terucap kecuali “*Jazakumullah Ahsanal Jazaa*”. Penulis sadar bahwa terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini, mengingat bagaimanapun juga penulis adalah manusia yang masih banyak kurang dan salahnya. Oleh karena itu, penulis sangat menerima segala masukan, kritik, maupun saran untuk lebih sempurnanya skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca sekalian.

Aamin Aamiin Yaa Robbal 'Aalamiin

Penulis

Siti Nur Azizah
210102110002

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan serta 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

وا = aw

أ = ay

او = û

اي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN iii

LEMBAR PENGESAHAN iv

NOTA DINAS PEMBIMBING..... v

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vi

LEMBAR MOTTO vii

LEMBAR PERSEMBAHAN viii

KATA PENGANTAR..... ix

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN xii

DAFTAR ISI..... xiii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR..... xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

ABSTRAK xviii

ABSTRACT xix

نبذة مختصرة..... xx

BAB I PENDAHULUAN 1

 A. Latar Belakang Masalah 1

 B. Rumusan Masalah 6

 C. Batasan Masalah 6

 D. Tujuan Penelitian..... 7

 E. Manfaat Penelitian..... 7

 F. Orisinalitas Penelitian..... 8

 G. Sistematika Penulisan..... 16

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 18

 A. Kajian Teori..... 18

 B. Teori Menurut Perspektif Islam..... 32

C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian	37
C. Kehadiran Peneliti	38
D. Subjek Penelitian	38
E. Data dan Sumber Data.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Pengecekan Keabsahan Data	41
H. Analisis Data	43
I. Prosedur penelitian	45
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	47
A. PAPARAN DATA	47
B. HASIL PENELITIAN	54
BAB V PEMBAHASAN.....	78
A. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma’arif NU Kota Malang	78
B. Faktor Pendukung dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma’arif NU Kota Malang.....	87
C. Faktor Penghambat dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma’arif NU Kota Malang.....	91
BAB VI PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian 13

Tabel 4. 1 Profil MTs Ma'arif NU Kota Malang..... 47

Tabel 4. 2 Fasilitas Sekolah 49

Tabel 4. 3 Tenaga Pendidik..... 50

Tabel 4. 4 Jumlah Peserta Didik 52

Tabel 4. 5 Daftar Hadir Siswa..... 52

Tabel 4. 6 Jumlah Media Pendidikan..... 53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kondisi Ruang Kelas..... 49

Gambar 4. 2 Kondisi Perpustakaan..... 49

Gambar 4. 3 Kondisi Kelas Saat Penerapan Kahoot..... 61

Gambar 4. 4 Reaksi Siswa Saat Pembelajaran Berbasis Kahoot 67

Gambar 4. 5 Kondisi Sarana Proyektor..... 68

Gambar 4. 6 Antusiasme Siswa dalam Mengikuti..... 72

Gambar 5. 1 Tampilan PIN Masuk Kahoot 83

Gambar 5. 2 Tampilan Pemenang Game Kahoot..... 84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Wawancara Guru Sejarah 105

Lampiran 1. 2 Wawancara Siswa Kelas VIII (Azul dan Romy)..... 107

Lampiran 2. 1 Hasil Observasi..... 108

Lampiran 3. 1 Wawancara Kepala Sekolah 113

Lampiran 3. 2 Wawancara Waka Kurikulum 117

Lampiran 3. 3 Wawancara Guru Sejarah 118

Lampiran 3. 4 Wawancara Siswa Kelas VIII..... 124

Lampiran 4. 1 Data Sekolah..... 129

Lampiran 5. 1 Dokumentasi..... 137

Lampiran 6. 1 Surat Izin Survey Lapangan 141

Lampiran 6. 2 Surat Izin Penelitian..... 142

Lampiran 6. 3 Surat Bukti Penelitian..... 143

ABSTRAK

Azizah, Siti Nur. 2025. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Pembelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Rika Inggit Asmawati, MA.

Seiring berkembangnya teknologi dalam pendidikan, guru dituntut lebih kreatif dalam membuat metode pembelajaran. Berdasarkan observasi di MTs Ma'arif NU Kota Malang ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran IPS terutama pada materi sejarah seringkali dianggap membosankan, buku bacaannya banyak sehingga siswa malas membaca. Menanggapi permasalahan tersebut, guru IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang kemudian menerapkan media pembelajaran berbasis kahoot.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi media berbasis kahoot pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang serta apa saja faktor pendukung dan penghambatnya. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasi media berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang terdapat tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Adapun faktor pendukung dalam penerapan kahoot adalah adanya sarana prasarana, dukungan dari sekolah, keterampilan dari guru, serta keantusiasan dari siswa. Sedangkan faktor penghambatnya adalah adanya kendala teknis, keterbatasan waktu, padatnya materi, serta kurangnya persiapan siswa. Meskipun dengan adanya faktor pendukung dan penghambat tersebut, dapat peneliti lihat bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media kahoot ini cocok untuk diterapkan di kelas serta dapat menjadi opsi bagi guru dalam memvariasikan model pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Kahoot, Pelajaran IPS

ABSTRACT

Azizah, Siti Nur. 2025. *The Implementation of Kahoot-Based Learning Media in Social Studies Learning at MTs Ma'arif NU Kota Malang*. Undergraduate Thesis. Social Studies Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Rika Inggit Asmawati, M.A.

As technology in education continues to develop, teachers are required to be more creative in designing learning methods. Based on observations at MTs Ma'arif NU Kota Malang, it was found that Social Studies learning—particularly in history material—is often considered boring, with too many reading materials that make students reluctant to read. In response to this issue, the Social Studies teacher at MTs Ma'arif NU Kota Malang implemented game-based learning using Kahoot.

The research problem in this study is how the implementation of Kahoot-based media in Social Studies learning at MTs Ma'arif NU Kota Malang is carried out, as well as the supporting and inhibiting factors. The approach used is a qualitative approach with a descriptive type, utilizing interview, observation, and documentation techniques.

The results of the study show that the implementation of Kahoot-based media in Social Studies learning at MTs Ma'arif NU Kota Malang consists of three stages: planning, implementation, and evaluation. The supporting factors in using Kahoot include the availability of facilities and infrastructure, support from the school, the teacher's skills, and students' enthusiasm. On the other hand, the inhibiting factors include technical issues, limited time, dense material, and lack of student preparation. Despite these supporting and inhibiting factors, the researcher found that learning media using Kahoot is suitable for classroom application and can serve as an alternative for teachers to diversify learning models.

Keywords: media, Kahoot, social studies

نبذة مختصرة

عزيزة، ستي نور. ٢٠٢٥. تنفيذ وسائل التعلم القائمة على الكاهوت في تعلم الدراسات الاجتماعية في المدرسة الصناعية المعارف نخضة العلماء بمدينة مالانج. أطروحة. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: ريكا إنجيت أسماوتي، ماجستير.

مع تطور التكنولوجيا في التعليم، يُطلب من المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعًا في إنشاء أساليب التعلم. بناءً على الملاحظات في المدرسة التسنوية معارف نخضة العلماء، مدينة مالانج، تبين أن المشكلة هي أن تعلم الدراسات الاجتماعية، وخاصة المواد التاريخية، غالبًا ما كان يعتبر مملاً، وكان هناك الكثير من الكتب التي يمكن قراءتها، لذلك كان الطلاب كسالى في القراءة. واستجابة لهذه المشكلة، قام معلمو الدراسات الاجتماعية في المدرسة التسنوية معارف نخضة العلماء بمدينة مالانج بتنفيذ وسائل تعليمية قائمة على الكاهوت. إن صياغة المشكلة في هذا البحث هي كيفية تطبيق وسائل الإعلام المبنية على الكاهوت في تعلم الدراسات الاجتماعية بالمدرسة الصناعية المعارف نخضة العلماء بمدينة مالانج وما هي العوامل الداعمة والمثبطة. والمنهج المستخدم هو منهج نوعي من النوع الوصفي من خلال تقنيات المقابلة والملاحظة والتوثيق..

تظهر نتائج البحث أنه في تطبيق وسائل الإعلام القائمة على الكاهوت في تعلم الدراسات الاجتماعية بالمدرسة التسنوية معارف نخضة العلماء بمدينة مالانج، هناك ثلاث مراحل، وهي مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم. العوامل الداعمة في تنفيذ كاهوت هي وجود البنية التحتية، والدعم من المدارس، والمهارات من المعلمين، والحماس من الطلاب. وفي الوقت نفسه، فإن العوامل المثبطة هي العقبات التقنية، وضيق الوقت، والمواد الكثيفة، وعدم إعداد الطلاب. وعلى الرغم من وجود هذه العوامل الداعمة والمثبطة، يمكن للباحثين أن يروا أن الوسائط التعليمية التي تستخدم وسائط كاهوت مناسبة للتنفيذ في الفصل الدراسي ويمكن أن تكون خيارًا للمعلمين في نماذج تعليمية مختلفة.

كلمات مفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، كاهوت، تعليم الدراسات الاجتماعية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki mata pelajaran yang beragam. Dari mata pelajaran matematika, IPA, IPS, hingga olahraga. Namun, untuk pelajaran IPS di tingkat SMP merupakan pelajaran IPS terpadu yang di dalamnya terdapat pembelajaran sosiologi, sejarah, ekonomi dan geografi. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada materi sejarah yang masuk pada sub mata pelajaran IPS. Berdasarkan pendapat Kasmadi dalam Putri Agus Wijayanti (2011) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah pada umumnya kurang disukai oleh beberapa siswa karena mereka menilai bahwa mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang tidak terlalu penting¹. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa kelas VIII di MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan bahwa mereka lebih suka pelajaran olahraga dan fiqih dibandingkan belajar sejarah.

Pembelajaran sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang terdapat tantangan yang dihadapi oleh siswa. Berdasarkan wawancara kepada dua siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang mereka mengatakan bahwa sejarah itu buku bacaannya banyak terutama buku paketnya sangat tebal, sehingga siswa malas untuk membaca. Mereka juga mengatakan bahwa sejarah itu identik dengan tanggal- tanggal dan nama tokoh sehingga siswa kesulitan untuk mengingatnya.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru sejarah di MTs

¹ Putri Agus Wijayanti and Siti Juariyah, "Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Ia Sma Ibu Kartini," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27, no. 1 (2010), <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/198%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/viewFile/198/206>.

Ma'arif NU Kota Malang, beliau mengatakan bahwa dalam pelajaran sejarah tidak bisa apabila menggunakan metode ceramah saja. Jika pelajaran sejarah disampaikan dengan terus-terusan metode ceramah maka siswa akan mengantuk dan bosan. Oleh karena itu, guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang menerapkan permainan dalam pembelajaran yaitu permainan tebak-tebakan secara konvensional atau langsung. Dalam hal ini tebak-tebakan dapat dengan memasukkan materi, misalnya nama raja yang memimpin pada suatu kerajaan dengan tahun-tahun tertentu. Akan tetapi, dalam metode bermain ini, penerapan teknologi masih kurang. Apalagi dengan semakin majunya teknologi, game tebak-tebakan akan lebih menarik jika dengan memanfaatkan teknologi.

Sejarah ialah ilmu yang mempelajari mengenai waktu. Terdapat empat hal yang dibahas mengenai waktu yaitu perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan. Manusia dapat mengetahui perubahan dari masa ke masa dan dari waktu ke waktu adalah melalui sejarah². Oleh karena itu, sangat relevan bila ada yang berpendapat bahwa sejarah adalah hubungan terus menerus antara masa kini dan masa lalu. Diperlukan beberapa kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami perubahan, diantaranya adalah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kemampuan menyelesaikan masalah dan kerja sama. Dengan diperlukannya kemampuan-kemampuan tersebut dalam pembelajaran sejarah, maka diperlukan sebuah metode yang menunjang terciptanya kemampuan tersebut salah satunya adalah metode bermain (*game*)³.

Media kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam

² D. M Alit, "Inquiry Discovery Learning Dan Sejarah Lokal : Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21.," *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(1), 2020, 57–79.

³ Faqih Abdul Bashir and Bramastia Bramastia, "Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2023): 8070–83, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>.

memilih media pembelajaran. Platform kahoot adalah platform pembelajaran berbasis teknologi untuk mengevaluasi pembelajaran dengan berbentuk *game*. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital didesain dengan fitur *game* kuis agar materi pembelajaran tersampaikan. Kahoot sebagai alat bantu dapat digunakan sebagai media pengayaan, latihan soal, maupun *pretest* dan *posttest*. Aplikasi kahoot, sangat mudah digunakan dan diakses dalam kondisi apapun, karena aplikasi ini bisa diakses melalui alat digital apapun terutama telepon genggam. Dengan digunakannya media kahoot ini pembelajaran dapat berpusat kepada siswa, serta dapat melatih keterampilan siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah⁴.

Berbagai platform dan media kuis digital yang menarik dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diterapkan *game* kahoot yang dengan berbagai fiturnya dapat digunakan untuk kuis dalam materi sejarah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wiwik (2021) Kahoot adalah salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk kuis berbasis *game*. Dengan fitur-fitur yang menarik di dalam kahoot diharapkan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi sejarah melalui *game* kuis digital yang menarik⁵.

MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah sebuah madrasah jenjang SMP/MTs berstatus swasta di bawah naungan Yayasan LP Ma'arif NU Kota Malang. Sekolah ini memiliki beberapa program keagamaan seperti halnya sekolah berbasis agama. Beberapa program unggulan keagamaan

⁴ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

⁵ Wiwik Sulistiyawati et al., "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika," *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15, no. 1 (2021): 46–57, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>.

tersebut adalah pembiasaan sholat dhuha, sholat dzuhur berjamaah, dan program tadarus setiap pagi. Selain itu juga terdapat program istighosah bersama setiap hari Sabtu pagi.

MTs Ma'arif NU Kota Malang juga memiliki program madrasah diniyah (madin setiap hari Jum'at dengan kitab-kitab kuning yang berbeda pada setiap jenjang kelasnya. kitab yang dipelajari di kelas VII adalah Kitab Nahwu Sharaf, Aqidatul Awam, Taisirul Khallaq, serta Kitab Mabadi Fiqih juz 1 dan juz 2. Sedangkan untuk kelas VIII mempelajari Kitab Nahwu Sharaf, Khulashah Nurul Yaqin, Mabadi Fiqih juz 3 dan juz 4 serta Kitab Ta'limul Muta'alim. Sementara untuk kelas IX adalah mempelajari Kitab Nahwu Shorof, Hadits Arba'in Nawawi, Safinatun Najah dan juga Kitab Khulashoh Nurul Yaqin.

Di sisi lain, berdasarkan penelitian Maesaroh (2016) ia mengatakan bahwa keprihatinan terhadap kualitas pendidikan di lembaga pendidikan islam (madrasah) sudah ada sejak lama. Pendidikan di madrasah selama ini seakan-akan tersisih dari mainstream pendidikan nasional. Meskipun berhubungan dengan pendidikan anak bangsa, posisi madrasah pada sistem pendidikan nasional juga relatif mengalami berbagai hambatan, baik dalam hal mutu, manajemen, maupun kurikulum⁶.

Berdasarkan Maesaroh tersebut, masih ditemukan beberapa kalangan yang menganggap bahwa lembaga pendidikan islam masih mengalami kendala yang besar yaitu sifatnya yang terlalu tertutup dan sangat ortodoks serta belum terbuka mengenai kemajuan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, madrasah ditantang agar mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi dan implikasinya. Dalam hal ini

⁶ Maesaroh Lubis, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 2 (2016): 147, <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063>.

berarti madrasah dituntut agar merubah dirinya menjadi sebuah lembaga pendidikan yang terbuka terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Karena bagaimanapun juga, teknologi informasi adalah sebagai sumber dan media dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu cara agar madrasah mampu beradaptasi di tengah-tengah masyarakat yang global dan modern⁷.

Meskipun berdasarkan penelitian Maisaroh (2016) menganggap bahwa lembaga pendidikan islam sering dianggap tertutup dan ortodoks terhadap teknologi, akan tetapi di MTs Ma'arif NU Kota Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan islam yang sudah *open minded* terhadap kemajuan teknologi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kebijakan yang mengizinkan siswa untuk membawa *handphone* maupun laptop ke sekolah. Adanya kebijakan tersebut disertai dengan tata tertib bahwa selama proses pembelajaran *handphone* harus dikumpulkan dan dapat diambil ketika dalam proses pembelajaran diperlukan alat digital berbasis media seperti *google form* ataupun ujian *online*. Dengan adanya kebijakan tersebut menunjukkan bahwa MTs Ma'arif NU Kota Malang telah memberikan dukungan penuh untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran.

Akan tetapi, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jihan dalam Juwita (2024) ditemukan hasil bahwa mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah berbasis madrasah mempunyai banyak tantangan. Berdasarkan penelitiannya ditemukan hasil bahwa masih banyak madrasah yang harus mengalami kesulitan dalam mengadaptasikan teknologi digital ke dalam kurikulum dan metode pembelajaran. Selain itu juga terdapat faktor lain seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya

⁷ Ibid.

pengetahuan serta keengganan madrasah dalam memanfaatkan teknologi digital, sehingga hal tersebut dapat menghambat dalam peningkatan pendidikan di madrasah⁸.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu dan juga permasalahan di atas, peneliti tertarik apakah media media Kahoot dapat diterapkan pada pembelajaran IPS materi sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, mulai dari persiapannya, pelaksanaannya, evaluasinya, hingga faktor pendukung dan penghambatnya. Sehingga dengan adanya fenomena tersebut peneliti akan meneliti secara mendalam mengenai topik “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam implementasi media berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang?
2. Apa saja faktor pendukung dalam implementasi media berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang?
3. Apa saja faktor penghambat dalam implementasi media berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang?

C. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah ini adalah untuk membatasi fokus penelitian yang dikaji. Selain itu, agar tidak melebarnya pembahasan dari fokus penelitian, maka

⁸ Juwita Puspita Sari et al., “Tantangan Madrasah Di Era Digital: Transformasi Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Teknologi,” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 14, no. 2 (2024): 211, <https://doi.org/10.22373/jm.v14i2.23489>.

pembahasan difokuskan tentang :

1. Implementasi media berbasis kahoot
2. Siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang
3. Difokuskan pada materi sejarah tema “Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang hendak dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari implementasi media berbasis *Kahoot* pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dalam implementasi media berbasis *Kahoot* pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dalam implementasi media berbasis *Kahoot* pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang

E. Manfaat Penelitian

Ditemukannya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Dalam penelitian ini, beberapa manfaatnya adalah sebagai berikut :

1) Manfaat teoritis :

Secara teoritis peneliti berharap agar penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan khazanah pengetahuan mengenai penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah.

2) Manfaat Praktis

1) Bagi Lembaga

Adanya penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam membuat strategi pembelajaran, model pembelajaran, media yang menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa. Sehingga pembelajaran di kelas dapat menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai masukan dalam mengembangkan media dan bahan ajar, sehingga siswa antusias dan materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa

3) Bagi Siswa

Siswa akan memiliki pengalaman dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Siswa juga akan lebih berpengalaman dalam menggunakan aplikasi kahoot serta lebih aktif berproses dalam belajar berbasis media digital.

4) Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik dapat meningkatkan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Selain itu juga untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan dari model pembelajaran *game based learning* berbasis media digital.

F. Orisinalitas Penelitian

Untuk menemukan orisinalitas, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki persamaan dengan penelitian ini. Sehingga bisa dijadikan sebagai sumber dan pengkajian peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Harini dan Wahyu Tri Widyastuti dengan judul “Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Perancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta”. Penelitian ini dilakukan pada

tahun 2020. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai penerapan media kahoot. Akan tetapi perbedaannya adalah, pada penelitian Sri Harini penerapan kahoot untuk pembelajaran daring. Sedangkan penerapan kahoot yang diteliti oleh peneliti adalah penerapan kahoot untuk pembelajaran offline di kelas.⁹

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andi Prastowo dengan judul “Implementasi Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama meneliti mengenai implementasi kahoot. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian Andi lebih berfokus pada penerapan kahoot di era pandemi sedangkan pada penelitian ini, meneliti penerapan kahoot di saat pembelajaran di kelas secara offline.¹⁰

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sahara Adjie Samudera dengan judul “Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai *Digital Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai *game based learning* berbasis kahoot pada pembelajaran. Dari segi metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu metode kualitatif. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada materi pelajarannya. Penelitian Sahara ini penggunaan kahoot pada materi sejarah

⁹ Sri Harini Ekowati et al., “Implementasi Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Prancis Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK DKI Jakarta,” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2020): 723–29, <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4621>.

¹⁰ Andi Prastowo, “Implementasi Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Era Pandemi,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2022): 63–78.

kebudayaan islam (SKI), sedangkan penelitian peneliti adalah penggunaan kahoot pada materi sejarah.¹¹

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iman Ahmad dengan judul “Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai aplikasi kahoot sebagai model pembelajaran berbasis game. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada bagian evaluasi pembelajaran. Jika pada penelitian Iman menganalisis evaluasi dari motivasi siswa, sedangkan evaluasi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah evaluasi dari skor kahootnya.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Setyo Adi Pranoto dengan judul “Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai implementasi model pembelajaran *game based learning*. Akan tetapi perbedaannya adalah terletak pada media yang digunakan. Peneliti akan menggunakan media kahoot sedangkan penelitian ini menggunakan media quizizz. Selain itu, perbedaan juga terletak pada pelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menerapkan *game based learning* pada pelajaran sosiologi, sedangkan penelitian yang akan

¹¹ Adjie Sahara Samudera, “Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta,” *Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020, 55.

¹² Iman Ahmad Gymnastiar, “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran,” *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 20, no. 1 (2022): 1–8.

dilakukan adalah menerapkan pada pelajaran sejarah.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Udin Prasetya dengan judul “Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII AMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot. Akan tetapi perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian Udin ini berfokus pada proses penerapan kahoot serta respon siswa saat penerapan kahoot, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah berfokus pada proses implementasinya serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi kahoot tersebut.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fajri dengan judul “Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot. Akan tetapi perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian Nurul ini berfokus pada proses penerapan kahoot hanya pada bagian evaluasi pembelajaran, Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penerapan kahoot secara murni mulai dari perencanaannya, pelaksanaannya dan evaluasinya.¹⁵

¹³ Setyo Edy Pranoto, “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo,” *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4, no. 1 (2020): 25, <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>.

¹⁴ Udin Prasetya, Herson Kadir, and Supriyadi Supriyadi, “Penerapan Media Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 1 (2023): 141, <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201>.

¹⁵ N Fajri, A Akbar, and S Zakir, “Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam,” *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 2021, 78–89, <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>.

Penelitian yang dilakukan oleh Aceng Cucu Bunyamin dengan judul “Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot. Akan tetapi perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian Nurul ini berfokus kepada seperti apa penerapan kahoot sebagai variasi pembelajaran bagi guru dan siswa, Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah murni implementasi Kahoot serta faktor pendukung dan penghambatnya.¹⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Atika dengan judul “Penggunaan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Ila’) Bahasa Arab Di Era Industri 4.0”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot. Akan tetapi perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitiannya, jika penelitian Atika ini berfokus pada langkah-langkah penerapan dan juga manfaat kahoot bagi siswa, maka pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah fokus pada implementasi serta faktor pendukung dan penghambatnya.¹⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Joelantho Tualaka dengan judul “Penerapan Kahoot sebagai Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

¹⁶ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran,” *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50, <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.

¹⁷ Nur Apriyanti Atika and Muassomah Muassomah, “Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla’) Bahasa Arab Di Era Industri 4.0,” *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 277–97, <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.

Persamaan tersebut adalah sama membahas mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot. Akan tetapi perbedaannya adalah terletak pada evaluasinya. Penelitian Joelantho ini berfokus pada hasil evaluasi kahoot terhadap minat belajar siswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah bagaimana proses dalam implementasi Kahoot tersebut.¹⁸

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Penerbit dan Tahun Penerbitan	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Sri Harini, Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Perancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta, Jurnal, Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 2020.	Meneliti mengenai penerapan media kahoot.	Penerapan kahoot untuk pembelajaran daring	Penerapan media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran offline di kelas
2.	Andi Prastowo. Implementasi Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Era Pandemi Covud-19 Di Sekolah Dasar, jurnal, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2022	Meneliti mengenai implementasi kahoot	Penelitian Andi lebih berfokus pada penerapan kahoot secara daring di era pandemi	Penelitian mengenai penerapan kahoot secara offline pembelajaran di kelas
3	Sahara Adjie Samudera, Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai <i>Digital Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Implementasi <i>game based Learning</i> dengan aplikasi Kahoot pada proses pembelajaran di sekolah	Penggunaan <i>game based learning</i> berbasis kahoot diterapkan pada pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI), di sekolah tingkat	Penelitian ini mengkaji mengenai Implementasi <i>game based learning</i> berbasis kahoot pada pelajaran sejarah di

¹⁸ Joelantho Tualaka and Henni Sitompul, “Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika* 1, no. 2 (2023): 76–83.

	(SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta, Skripsi, Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020		madrasah Aliyah	tingkat MTs yaitu kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang
4	Iman Ahmad, Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran, Jurnal, Sosio Religi : Jurnal Kajian Pendidikan Umum. 2022.	Penerapan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game di sekolah	Menganalisis evaluasi dari motivasi siswa	Pada penelitian ini, bagian valuasi kahoot dilihat dari skor yang didapatkan dari pembelajaran berbasis kahoot
5	Setyo Adi Pranoto, Penggunaan <i>Game Based Learning Quizizz</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo, Artikel, Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi, 2020	Penggunaan metode <i>game based Learning</i> pada pembelajaran	Penggunaan media <i>game based learning</i> pada penelitian ini menggunakan media quizizz, pada pelajaran sejarah	Penerapan kahoot sebagai <i>game based learning</i> di pelajaran sejarah kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang
6.	Udin Praselia, Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato, Jurnal, Ideas : Jurnal Pendidikan Sosial, dan Budaya, 2023.	Meneliti mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot	Penerapan kahoot serta respon siswa saat penerapan kahoot	Berfokus pada implementasi media kahoot seta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan media kahoot

7.	Nurul Fajri, Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam, Jurnal, Jurnal Kajian dan Pengembangan Um at, 2021.	Meneliti mengenai implementasi media pembelajaran berupa kahoot	proses penerapan kahoot hanya pada bagian evaluasi	Implementasi media kahoot serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan media kahoot
8.	Aceng Cucu Bunyamin, Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran, Jurnal, Gunahumas : Jurnal Kehumasan, 2020.	Meneliti mengenai penerapan kahoot sebagai media pembelajaran	Penerapan kahoot sebagai variasi pembelajaran bagi guru dan siswa	Implementasi media kahoot serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan media kahoot
9.	Atika, Penggunaan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Ila') Bahasa Arab Di Era Industri 4.0, Jurnal, Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2020.	Meneliti mengenai penerapan kahoot sebagai media pembelajaran	Langkah-langkah penerapan dan juga manfaat kahoot bagi siswa	Implementasi media kahoot serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaann media kahoot
10.	Joelantho Tualaka, Penerapan Kahoot sebagai Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa, Jurnal, Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika, 2023.	Meneliti mengenai penerapan kahoot sebagai media pembelajaran	Hasil evaluasi kahoot terhadap minat belajar siswa	Berfokus pada proses implementasi kahoot

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang tercantum dalam tabel

di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian skripsi ini merupakan pengembangan dari studi-studi terdahulu. Namun, tetap terdapat kebaruan (*state of the art*) yang akan membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu. Adapun kebaruan tersebut adalah dari aspek fokus penelitian dan situs penelitian. Pada skripsi ini, fokus penelitiannya adalah mengkaji secara mendalam mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS materi sejarah tema "Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan".

Pilihan mata pelajaran dan materi sejarah menjadi keunikan tersendiri, karena meskipun kahoot sudah banyak digunakan pada berbagai mata pelajaran, akan tetapi pada penelitian terdahulu belum terdapat penjelasan secara spesifik dan terstruktur dalam konteks pembelajaran kahoot pada materi sejarah di tingkat madrasah menengah. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung menyoroti efektivitas, sedangkan penelitian ini menekankan pada proses implementasinya. Selain itu, pada aspek situs penelitiannya adalah dilakukan di MTs Ma'arif NU Kota Malang khususnya siswa pada kelas VIII. Pemilihan lokasi ini juga menjadi pembeda, mengingat MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah salah satu madrasah swasta berbasis keagamaan yang berada dalam naungan Yayasan "Ma'arif" dengan berbagai program keagamaan dan karakteristik madrasahnyanya sendiri sehingga sangat menarik untuk diteliti.

G. Sistematika Penulisan

Tujuan adanya sistematika penulisan adalah untuk memudahkan dalam penggambaran secara umum mengenai penulisan penelitian. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN : pendahuluan dalam penelitian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA : tinjauan pustaka berisi kajian teori, perspektif teori dalam islam, dan kerangka berpikir mengenai implementasi *game based learning* berbasis *kahoot* pada pembelajaran sejarah.

BAB III METODE PENELITIAN : metode penelitian dalam penelitian ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN : pada paparan data dan hasil penelitian terdapat paparan data dan hasil penelitian yang berisi gambaran umum dari penelitian, data-data yang diperoleh dari penelitian dan temuan penelitian

BAB V PEMBAHASAN : pembahasan menjelaskan mengenai jawaban dari permasalahan yang diteliti

BAB VI PENUTUP : penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sebuah alat yang dapat dimanfaatkan untuk berjalannya aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan optimal. Menurut pendapat Ahmad Rohani dalam Aisyah (2023) menyatakan bahwa media adalah semua hal yang dapat diterima oleh panca indera dan memiliki fungsi sebagai alat atau perantara dalam proses komunikasi kegiatan belajar dan mengajar. Kata media diperoleh dari Bahasa latin yang berarti medium, secara bahasa berarti pengirim pesan atau perantara.¹⁹ Sehingga dalam pembelajaran, guru tidak hanya menggunakan media papan tulis maupun buku saja, akan tetapi juga dapat menggunakan media-media lain yang lebih menarik.

Menurut pendapat Gagne and Briggs dalam Ani Daniyati (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang dipakai dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dengan media tersebut dapat merangsang siswa dalam menjalani aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto dalam Ani Daniyati (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua hal baik lingkungan sekitar, benda, maupun manusia yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan atau mengirim pesan ketika proses pembelajaran, sehingga dengan media tersebut dapat

¹⁹ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

menumbuhkan motivasi maupun minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.²⁰

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Sudirman dalam penelitian Della (2014) menyatakan bahwa berdasarkan jenis-jenisnya media dibagi menjadi tiga macam, yaitu media auditif, media visual dan media audio visual. Sedangkan jenis media berdasarkan daya liputnya adalah dibagi menjadi tiga macam yaitu media yang memiliki daya liput yang serentak dan luas, media yang mempunyai daya liput terbatas oleh tempat, serta media untuk pengajaran individual. Pembagian media pembelajaran berdasarkan bahan pembuatannya adalah dibagi menjadi dua, yaitu media sederhana dan media kompleks.²¹

Pada penelitian ini, peneliti memilih satu fokus yaitu pada macam-macam media berdasarkan jenisnya, yang meliputi media auditif, media visual, dan media audio visual. Adapun penjelasan dari tiga macam media tersebut adalah sebagai berikut :

1) Media Auditif

Media auditif ialah sebuah media yang berupa audio atau suara saja. Adapun contoh dari media auditif ini adalah radio, piringan hitam, maupun cassette recorder. Media auditif ini tidak bisa diterapkan untuk orang yang mempunyai gangguan pada pendengaran atau tuli.

2) Media Visual

²⁰ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

²¹ Della Triwidiastuti, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Penerapan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV Di MIN 15 Bintaro," *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2014, Wulandari, D. T. (2014).

Media visual adalah media yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Media visual ini biasanya berupa gambar-gambar diam seperti film strip, foto, lukisan, maupun cetakan. Pada penelitian ini menggunakan media digital berupa kahoot yang beraryi termasuk media visual karena berbentuk gambar dan slide tulisan dalam web kahoot.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah sebuah media yang berupa gambar dan suara. Jenis media audio visual ini merupakan gabungan dari media auditif dan visual sehingga dapat ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan. Media audio visual ini kemudian dibagi lagi menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Selain itu, pembagian lain dari media ini adalah media audio visual murni dan media audio visual tidak murni²².

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut pendapat Rowntree dalam Aisyah (2023) terdapat 6 fungsi dari media pembelajaran. Adapun fungsi tersebut diantaranya adalah untuk untuk menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Fungsi yang kedua adalah untuk mereview dan mengulas materi-materi yang sudah pernah diajarkan, sehingga siswa tidak mudah lupa mengenai materi tersebut. fungsi yang ketiga adalah untuk menarik rangsangan atau stimulus dari siswa agar siswa punya rasa ingin tahu yang tinggi untuk materi pembelajaran. Fungsi yang keempat adalah untuk menarik respon siswa agar lebih aktif di kelas. Fungsi yang kelima

²² Ibid.21

adalah untuk memudahkan guru dalam memberikan umpan balik dari pertanyaan-pertanyaan siswa, serta fungsi yang keenam adalah untuk memudahkan dalam melakukan Latihan-latihan sebagai evaluasi pembelajaran²³.

Sedangkan manfaat media menurut Suwarna, dkk. Mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran ialah diantaranya seperti berikut ini :

- 1) Materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat diseragamkan
- 2) Kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik
- 3) Lebih interaktifnya kegiatan belajar mengajar
- 4) Waktu yang dihabiskan untuk kegiatan belajar mengajar dapat dikurangi
- 5) Meningkatnya kualitas belajar siswa
- 6) Kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun
- 7) Lebih produktif dan positifnya peran guru terhadap siswa.

Dari penjelasan dan pernyataan di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai beragam manfaat untuk proses belajar dan mengajar antara guru dan siswa. Media pembelajaran sebagai alat untuk mentransfer ilmu pengetahuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran bukan hanya sekedar penting, akan tetapi sangat penting dalam mempermudah guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Sehingga, di era sekarang dengan semakin

²³ Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran."

berkembang pesatnya teknologi guru dapat memanfaatkan media-media yang ada sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran.

2. Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis *game* yang memiliki fungsi untuk sarana belajar digital. Game kahoot didesain agar dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Pada mulanya, website *kahoot* ini digagas oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada bulan Maret 2013 dalam proyeknya yaitu *joint project* di universitas *Norwegian University of Technology*. Hingga website kahoot ini mulai diperkenalkan pada masyarakat di bulan September 2013²⁴. Berdasarkan yang dikatakan oleh Fauzan dalam Febblina (2020) bahwa “Kahoot sampai saat ini sudah digunakan oleh 70 juta pengajar dan sejumlah 1,6 milyar siswa yang telah memainkan game kahoot ini”²⁵.

Kahoot adalah salah satu sarana pembelajaran digital dalam bentuk game dan kuis. Kahoot juga bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena platform ini bisa dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran, diantaranya latihan soal, pre-test, post-test, remedial, pengayaan, penguatan materi dan aktivitas pembelajaran lainnya. Pada platform kahoot terdapat beberapa fitur diantaranya game, kuis, survey dan diskusi. Fitur game, dapat diatur soal dan jawabannya serta durasi dalam mengerjakan soal tersebut. Menariknya dari platform ini adalah ketika memilih jawaban, maka

²⁴ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walid, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

²⁵ Febblina Daryanes and Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

dapat diwakilkan dengan memilih warna dan bentuk yang ada pada tampilan kahoot. Siswa dapat memilih warna dan bentuk yang sesuai dengan pilihan jawaban yang benar. Tidak hanya itu, ketika memilih jawaban siswa juga harus teliti jangan sampai salah klik pada jawaban yang salah²⁶.

Kahoot mempunyai dua alamat situs website yang berbeda. Untuk pengajar (guru) menggunakan situs website <https://kahoot.com/> sedangkan untuk siswa dapat menggunakan situs website <https://kahoot.it/>²⁷. Ketika siswa ingin menggunakan game kahoot, siswa dapat langsung membuka website kahoot melalui browser maupun chrome. Kahoot dapat dibuka dari komputer, laptop, maupun gadget yang terhubung dengan koneksi internet, tanpa harus membuat akun kahoot. Akan tetapi, untuk guru sebagai author harus membuat akun baru kahoot untuk dapat login dan memasukkan soal-soal yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis game. Dalam kahoot ini, guru dapat membuat form survey, kuis, maupun soal secara diskusi.

Melalui penggunaan media pembelajaran berupa kahoot diharapkan keaktifan, motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk digunakan. Karena dalam kahoot ini siswa tidak perlu membawa teks dari kertas maupun alat tulis lainnya, sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar yang asyik dan menyenangkan. Sejalan

²⁶ Herwina Bahar et al., "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 155–62, <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>.

²⁷Ibid, 156

dengan pandangan Arsyad dalam Artha Uli Sagara (2021) bahwa “dibutuhkan media yang menarik dalam pembelajaran, agar dapat membangun minat, keinginan, dan dapat menciptakan rangsangan siswa untuk semangat dalam kegiatan pembelajaran”²⁸.

Kahoot sebagai sebuah media pembelajaran memiliki fungsi atensi. Dikatakan fungsi atensi karena kahoot dapat menjadi sebuah media yang dapat menarik perhatian dan memusatkan perhatian siswa agar fokus saat proses pembelajaran. Kahoot juga termasuk salah satu media pembelajaran visual yang saat ini sangat diminati oleh generasi muda. Selain itu, kahoot juga diminati oleh generasi digital, karena kahoot mampu memenuhi dan menyesuaikan dengan gaya belajar mereka²⁹.

Berdasarkan pandangan Muhammad dalam Aan Putra (2020) bahwa terdapat beberapa manfaat dalam proses pembelajaran berbasis kahoot. Beberapa manfaat tersebut ialah adanya keseragaman materi yang disampaikan, lebih menarik dan interaktifnya proses pembelajaran, karena dalam kahoot ini terdapat unsur kecerdasan buatan yang disebut *Al (Artificial Intelligence)*. Selain itu, dengan kahoot ini dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan lebih produktifnya peran guru dalam pembelajaran³⁰.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Kahoot

Kahoot mempunyai dua situs website, untuk pengajar

²⁸ Artha Uli Sagala et al., “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, no. 1 (2021): 1–6, <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>.

²⁹ Natalis Sukma Permana, “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik,” *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 21, no. 2 (2021): 128–35, <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>.

³⁰ Aan Putra and Kesi Afrilia, “Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, no. 2 (2020): 110–22, <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.

menggunakan website <https://kahoot.com> sedangkan untuk siswa menggunakan website <https://kahoot.it>. Semua fitur yang ada di dalam kahoot dapat diakses secara gratis. Kahoot ini juga memiliki fitur yang dapat dipilih yaitu bisa dimainkan secara individu maupun kelompok.

Langkah-langkah dalam menggunakan kahoot adalah :

- 1) Bukalah chrome atau browser pada gadget ataupun laptop.
Setelah itu ketiklah *kahoot.com* dan login
- 2) Apabila belum memiliki akun kahoot , maka pilih *sign up for free* dan dapat mendaftar dengan akun google maupun facebook.
- 3) Setelah itu pilih *create* dan klik *short interactive lessons with polls and quizzes*, pilih *new kahoot create*
- 4) Selanjutnya pilih quiz untuk memasukkan *tipe multiple choice*
- 5) Masukkan pertanyaan-pertanyaan dapat berupa gambar, tulisan, maupun video serta mengatur durasi waktu untuk menjawab
- 6) Ketika pertanyaan yang dimasukkan telah selesai, klik *done*
- 7) Setelah itu, masukkan judul kuis dan deskripsinya. Setelah itu klik *continue*³¹.
- 8) Setelah selesai, klik *classic* dan dapatkan PIN ataupun *copy link* untuk nantinya kuis tersebut dapat diakses oleh siswa³².
- 9) Siswa dapat mengetik website <https://kahoot.it> pada browser atau chrome
- 10) Setelah itu, siswa dapat memasukkan PIN yang diperoleh dari guru

³¹ Khoirun Nisa, "Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar," 2021, 47–59.

³² Bunyamin, Juita, and Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran."

- 11) Siswa dapat memasukkan nama sebagai identitas selama permainan, siswa juga dapat memilih gambar karakter yang sesuai sebagai identitas yang unik
- 12) Setelah itu klik *start*, dan siswa dapat mulai mengerjakan pertanyaan pertanyaan yang ada di kahoot dengan mengklik pilihan yang paling benar
- 13) Setelah siswa selesai mengerjakan pertanyaan, maka kahoot akan menampilkan poin yang diperoleh dari masing-masing siswa
- 14) Ketika siswa telah selesai semua dalam mengerjakan, maka kahoot akan menampilkan 3 pemenang tertinggi dalam bentuk ranking. Serta kahoot akan menampilkan data urutan siswa berdasarkan poin-poin yang diperoleh oleh seluruh siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

a) Kelebihan Kahoot

Pembelajaran dengan media kahoot dapat menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media kahoot juga meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot sebagai media yang asyik dan menyenangkan bagi siswa, tentunya juga tetap memiliki kekurangan dan kelebihan³³.

Berdasarkan Barus & Soedewo dalam Khoirun Nisa (2021) sebagai media pembelajaran, kahoot mempunyai beberapa manfaat yaitu :

- a) Dapat membantu siswa mereview materi yang sudah disampaikan

³³ Ibid, 31

- b) Mendorong semangat belajar siswa
- c) Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran
- d) Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran
- e) Meningkatkan pengetahuan siswa dari materi-materi yang diajarkan

Berdasarkan Plump & LaRosa dalam Khoirun Nisa (2021) platform kahoot sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu :

- a) Akses yang gratis dalam penggunaan kahoot
- b) Kahoot dapat dipelajari dan dipahami dengan mudah oleh guru
- c) Aksesnya mudah dan sederhana (siswa dapat langsung membuka kahoot tanpa harus mendownload aplikasi ataupun pendaftaran akun)
- d) Dapat diakses dari komputer, laptop, maupun *smartphone*
- e) Adanya hasil poin yang cepat memudahkan guru dalam memberikan umpan balik kepada siswa
- f) Tambahan warna dan musik dalam kahoot memberikan kesan semangat dan kegembiraan
- g) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat
- h) Hasil poin yang didapatkan siswa dapat diunduh, disimpan dan dianalisis oleh guru
- i) Kuis dalam kahoot dapat dikerjakan berkali-kali sesuai dengan setting

j) Pertanyaan diskusi, *pre-test*, *post-test*, maupun kuis dapat dibuat oleh guru dan durasi menjawab siswa dapat disetting sesuai kebutuhan³⁴.

b) Kekurangan Kahoot

Pembelajaran berbasis media kahoot memiliki beberapa kekurangan. Sesuai dengan pendapat Barus & Soedewo dalam Khoirun Nisa (2021) beberapa kekurangan kahoot diantaranya :

- a) Koneksi internet yang dapat terputus secara tiba-tiba
- b) Setelah terputusnya koneksi internet, game tidak akan dapat terhubung kembali
- c) Beberapa telepon genggam yang dari awal sulit terhubung dengan internet

Berdasarkan pendapat Plump & LaRosa dalam Khoirun Nisa (2021) kekurangan dalam penggunaan media kahoot adalah keterbatasan guru dalam membuat pertanyaan dan jawaban terbuka, karena fitur kahoot masih terbatas pada jumlah karakter untuk pertanyaan dan jawaban. (Akan tetapi berdasarkan kabar yang beredar, fitur ini akan segera dihadirkan dalam kahoot)³⁵.

3. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Pada bulan November 1992 *National Council for the Social Studies* (NCCS) menjelaskan bahwa IPS adalah sebuah mata pelajaran yang merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial dan

³⁴ Ibid, 31

³⁵ Ibid, 31

humaniora. Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Pada jenjang sekolah, IPS ialah sebuah studi dengan beragam disiplin ilmu seperti ekonomi, arkeologi, sosiologi, sejarah, geografi, ilmu politik dan lain-lain.

Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS ialah bahan kajian yang harus ada dalam kurikulum pendidikan di tingkat dasar dan di tingkat menengah. IPS meliputi ilmu geografi, ekonomi, sejarah, dan lain sebagainya dengan tujuan agar pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial sekitar dapat meningkat.³⁶

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah gabungan dari cabang-cabang ilmu sosial yang telah dikemas dan disederhanakan menjadi satu. Setelah dikemas menjadi satu, ilmu-ilmu sosial tersebut kemudian dihubungkan dengan permasalahan dan fenomena-fenomena sosial yang ada di masyarakat. Mata pelajaran IPS ini juga untuk memahami, dan memikirkan pemecahan masalah sehingga masalah dalam masyarakat dapat terpecahkan dan dapat menciptakan kehidupan manusia yang lebih baik.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Menurut Soemantri dalam Nashrullah (2022) menyatakan bahwa tujuan dari adanya pembelajaran IPS di sekolah adalah untuk :

³⁶ Nashrullah, *Pembelajaran Ips (Teori Dan Praktik)* (Kalimantan Selatan: CV. El Publisher, 2022).

- 1) Pembelajaran IPS adalah bertujuan untuk melatih peserta didik untuk menjadi ahli politik, ekonomu, sosiologi dan ilmu ilmu sosial lainnya. Sehingga harus dipisahkan sesuai dengan pengetahuan dari setiap disiplin-disiplin ilmu sosial tersebut
- 2) Pembelajaran IPS adalah bertujuan untuk membentuk sikap agar mejadi warga negara yang baik. Apabila guru mengajarkan kepada siswa dengan cara kebudayaan dan disiplin ilmu, maka akan mudah untuk menumbuhkan sifat warga negara yang baik kepada siswa
- 3) Tujuan yang ketiga adalah sebuah bentuk kompromi dari pendaoat yang pertama dan kedua yang menonjolkan pada kesatuan bahan ajar harus bisa menampung tujuan dari para peserta didik yang ingin melanjutkan pendidikan maupun yang ingin turun langsung ke lapangan
- 4) Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk belajar mengenai *closed areas* dan diharapkan agar dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan baik interpersonal amupun intrapersonal.³⁷

Berdasarkan penjekasan tujuan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya mata pelajaran IPS di sekolah tidak hanya bertujuan untuk belajar dan mengetahui materi saja, akan tetapi lebih dari itu. Ketika belajar IPS, siswa diharapkan tidak hanya mempunyai pengetahuan saja, akan

³⁷ Ibid,36

tetapi bagaimana siswa dapat berkembang dengan keterampilan dan bakat yang dimilikinya untuk kehidupan. Mulai dari keterampilan akademiknya hingga keterampilan sosial, sehingga dapat menjadi warga negara yang baik.³⁸

c. Materi Mata Pelajaran IPS

Pada hakekatnya, ketika belajar mata pelajaran IPS berarti belajar mengenai interaksi atau hubungan antara individu dan masyarakat dengan lingkungan sekitar, baik itu fisik maupun sosial budaya. Pada mata pelajaran IPS materi yang didalami adalah mengenai segala aspek kehidupan di masyarakat. Oleh karena itu, menurut Mulyono dalam Nashrullah (2022) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang tidak menggunakan masyarakat sebagai objeknya maka itu bisa dikatakan sebagai suatu bidang ilmu yang tidak berlandas pada kenyataan.

Terdapat 5 macam sumber materi dalam mata pelajaran IPS, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Semua atau apapun yang ada dan yang terjadi di sekitar siswa mulai dari keluarga, sekolah, desa, masyarakat, kecamatan hingga ke lingkup yang lebih luas bahkan dunia
- 2) Aktivitas atau kegiatan manusia seperti mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, komunikasi,
- 3) Lingkungan geografi dan budaya terdiri dari semua hal mengenai geografi dan antropologi yang ada terdekat dari lingkungan anak

³⁸ Ibid,36

- 4) Kehidupan di masa lalu, sejarah dimulai dari sejarah pada lingkungan yang paling dekat hingga yang paling jauh, bagaimana manusia berkembang, hingga tokoh-tokoh yang berhubungan dengan masyarakat
- 5) Anak menjadi sumber materi yang meliputi berbagai segi baik dari makanan, pakaian, permainan dll.

Adapun yang diteliti pada penelitian ini adalah materi sejarah yang merupakan salah satu sub dari mata pelajaran IPS. Pada materi sejarah mempelajari mengenai kehidupan di masa lampau hingga kehidupan yang akan datang. Berdasarkan pendapat Hamid dalam Suci Budiati (2019) tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk memperkenalkan jati diri bangsa dan negara terhadap generasi masa kini³⁹. Pada implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS disini adalah dengan menerapkannya pada materi sejarah tema “Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan”. Pada materi tersebut akan dipelajari mengenai organisasi pergerakan bangsa dalam memperjuangkan kemerdekaan.

B. Teori Menurut Perspektif Islam

Media pembelajaran berbasis kahoot adalah salah satu bentuk variasi dari model pembelajaran. Menurut perspektif islam, model pembelajaran dapat dilihat pada ayat Al-Qur'an berikut ini:

³⁹ Suci Budiati, “Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan E-Learning Di SMA Pangudi Luhur St. Yusup Yogyakarta,” *Thesis*, 2019, 11–12.

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya:

“Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran” (QS. Al- Baqarah : 185)

Berdasarkan makna yang ada di dalam ayat di atas, dapat diketahui bahwa islam telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek pendidikan. Dengan semakin berkembangnya teknologi dan pengetahuan dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam ayat ini kemudahan tersebut dapat digunakan dalam penerapan kahoot agar guru dan siswa dapat lebih mudah ketika pembelajaran IPS dengan materi sejarah.

Selain itu, pada Qur'an Surat Az-Zumar terdapat satu ayat 9 yang menjelaskan mengenai pentingnya akal.

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya : *“(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad): “apakah sama antara orang- orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” sesungguhnya hanya ulul albab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran“* (QS Az-Zumar :9).

Berdasarkan ayat tersebut dapat diambil pelajaran agar orang-orang islam dapat melakukan refleksi dan aksi agar menjadi orang-orang yang kaya dengan amal

kebaikan⁴⁰. Dalam ayat tersebut dikatakan apakah sama antara orang yang mengetahui dengan orang yang tidak mengetahui, karena menjadi musim hendaklah dapat membedakan mana yang haqdan mana yang bathil. Ketika dikaitkan dengan pembelajaran, maka mengisyaratkan begitu pentingnya pencarian ilmu melalui pemanfaatan akal. Ketika belajar menggunakan media seperti Kahoot ini juga dapat membantu merangsang aktivitas kognitif siswa dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah.

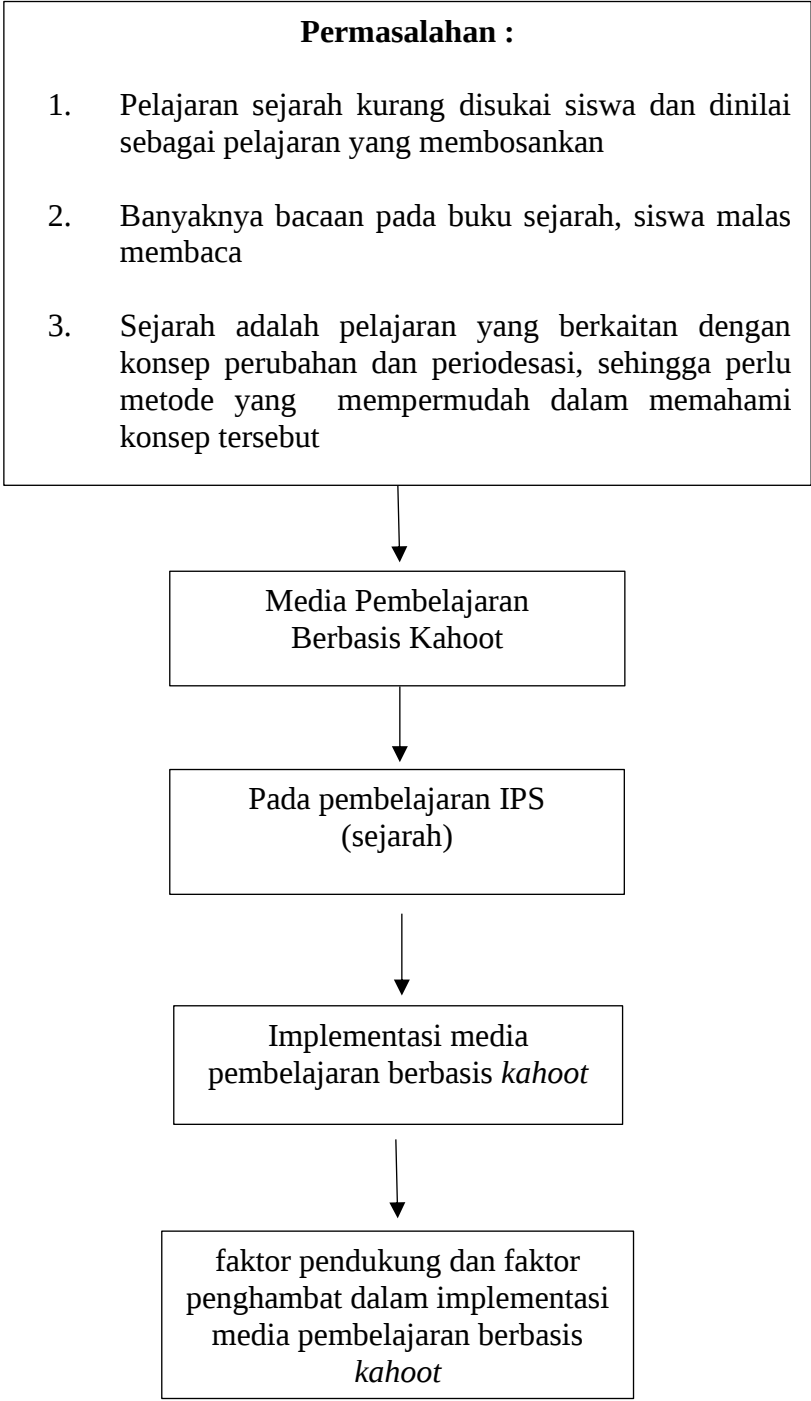
C. Kerangka Berpikir

Di MTs Ma'arif NU Kota Malang, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan yang pertama adalah adanya perspektif siswa yang menganggap bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Permasalahan yang kedua adalah siswa yang malas membaca buku sejarah karena banyak dan tebalnya bacaan pada buku paket sejarah. Dan permasalahan yang ketiga adalah materi sejarah adalah materi yang padat dan perlu pemahaman mengenai konsep perubahan dan periodisasi waktu yang ada pada pelajaran sejarah. Dengan adanya tiga permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi tiga permasalahan tersebut.

Media pembelajaran berbasis kahoot merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Karena melalui media pembelajaran berbasis kahoot siswa dapat belajar dan bermain sehingga diharapkan membantu memudahkan siswa dalam belajar sejarah. Dalam penelitian ini, peneliti akan mendalami bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis kahoot serta apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media

⁴⁰ Muftahatus Saadah and Mahmud Arif, "Metode Pendidikan Anak Dalam Surat Az-Zumar Ayat 8-9," *Arfannur* 3, no. 2 (2022): 75–84, <https://doi.org/10.24260/arfannur.v3i2.772>.

pembelajaran berbasis kahoot pada satu fokus pelajaran yaitu pelajaran sejarah.
Oleh karena itu, dapat penulis gambarkan kerangka berpikir berikut ini :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Dengan metode kualitatif ini peneliti akan dapat menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat digambarkan atau diukur dengan pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan metode kualitatif untuk mendalami bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang dengan berbagai karakteristik dan ciri khas sekolah keagamaannya.

Berdasarkan pendapat Moleong dalam Abdul Fatah Nasution (2019) bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek, seperti tingkah laku, pandangan, motivasi, tindakan, dan lain lain secara menyeluruh dengan cara penggambaran berbentuk bahasa dan kata-kata tentang konteks khusus yang alamiah dengan menggunakan beragam metode alamiah⁴¹. Dalam penelitian ini peneliti akan memahami dan menggambarkan bagaimana tingkah laku, pandangan dan motivasi siswa ketika pembelajaran dengan media berbasis Kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan karena permasalahan yang diteliti cukup kompleks dan dinamis sehingga dengan pendekatan ini dapat diperoleh data jawaban yang alamiah dari para narasumber melalui interview dan wawancara kepada kepala madrasah, guru sejarah, serta siswa

⁴¹ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif, Sustainability (Switzerland)*, vol. 11, 2019, [http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku metode penelitian kualitatif.Abdul Fattah.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku%20metode%20penelitian%20kualitatif.Abdul%20Fattah.pdf).

kelas VIII di MTs Ma'arif NU Kota Malang. Selain itu, dengan pendekatan ini peneliti juga dapat mencermati secara mendalam dari suatu individu maupun kelompok. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan memahami secara mendalam mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan implementasi media berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan sebuah tempat yang akan digunakan untuk melakukan penelitian agar diperoleh informasi dan data yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, lokasi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, yang beralamat di Jl. H. Abd Ghofur No. 9, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur (65142).

Sekolah ini dipilih menjadi lokasi penelitian karena sesuai dengan permasalahan yang diambil oleh peneliti. Sekolah ini memiliki berbagai kelebihan dan kekurangannya. Kelebihannya adalah sekolah ini adalah sekolah yang bagus karena sekolah ini adalah sekolah MTs berbasis agama yang tentunya memiliki pembelajaran keagamaan lebih banyak dibandingkan dengan sekolah SMP pada umumnya. Sedangkan kekurangan dari sekolah ini adalah letak sekolah ini sedikit terperosok karena harus masuk gang kecil di perumahan. Pemilihan sekolah ini juga berdasar pada permasalahan yaitu siswa yang kurang suka dengan pelajaran sejarah. Berdasarkan wawancara dan observasi saat survey juga diperoleh hasil bahwa siswa malas membaca buku sejarah, karena bacaannya yang banyak. Serta guru sejarah masih sering menggunakan *game* tebak-tebakan secara konvensional kurang memanfaatkan *game* kuis dengan teknologi. Sehingga sekolah ini dipilih karena sangat sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti saat penelitian adalah berstatus menjadi instrumen sekaligus pengumpul data. Dalam penelitian, kehadiran peneliti adalah bertugas dalam mengumpulkan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Saat penelitian, peneliti harus ikut serta secara langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh data melalui observasi dan wawancara, baik dari siswa, guru IPS, maupun kepala sekolah. Sehingga keberadaan dan kehadiran peneliti harus jelas. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengamat partisipan yaitu ikut berpartisipasi serta mengamati perilaku yang ada pada implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah di kelas VIII. Status dari peneliti disini sudah diketahui oleh informan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang. Kelas VIII dipilih pada penelitian ini karena kelas VIII adalah kelas tengah di jenjang sekolah menengah pertama. Jika di kelas VII mereka masih sangat awal, dan jika di kelas IX mereka sudah akan fokus pada ujian kelulusan, sehingga peneliti memilih subjek penelitian di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang. Adapun materi yang digunakan pada media kahoot adalah materi sejarah dengan tema "Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan".

E. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data utama (primer) dan sumber data lain yang berupa dokumentasi dan sumber tertulis sebagai data sekunder. Sumber data primer atau utama dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, dan observasi lapangan secara langsung. Di bawah ini peneliti akan merinci sumber data primer wawancara yang akan digunakan:

1. Kepala sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang yaitu Ibu Denik Indah Sulistiowati S.Sos., M.Pd., Gr
2. Wakil Kepala Kurikulum MTs Ma'arif NU Kota Malang, yaitu Bapak Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd
3. Guru IPS MTs Ma'arif NU Kota Malang yaitu Ibu Dalilatun Nashohah, S.E., M.E.
4. Siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang yaitu M. Yafi', Danendra, Navigea, Rafa, dan Devdan

Pemilihan 5 siswa sebagai narasumber tersebut diambil berdasarkan peringkat prestasi siswa di dalam kelas. Dua siswa dari golongan siswa dengan peringkat tertinggi di kelas, satu siswa dengan nilai sedang, dan dua siswa dari peringkat nilai terbawah dibanding teman sekelas.

Sedangkan pada penelitian ini, data tambahan atau data sekunder yang digunakan adalah dari sumber tertulis maupun dokumen-dokumen yang meliputi:

1. Jurnal, artikel, skripsi terdahulu yang membahas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot
2. Data jumlah siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang
3. Modul pada pembelajaran IPS materi sejarah
4. Jurnal kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang

Data-data sekunder di atas adalah data-data tambahan untuk menopang data utama dan sebagai data tambahan untuk melengkapi data yang tidak diperoleh dari data primer.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada sebuah penelitian diperlukan teknik atau cara-cara dalam mengumpulkan data. Adapun tata cara pengumpulan data dalam penelitian

ini adalah sebagai berikut :

a) Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti menerapkan observasi partisipatif agar diperolehnya data dan informasi yang lebih banyak dan mendalam mengenai implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang. Sebagai observan dan partisipan, peneliti ikut berpartisipasi langsung ketika media berbasis kahoot ini diaplikasikan pada pembelajaran IPS materi sejarah di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang. Saat melakukan pengamatan, peneliti menerapkan pengamatan yang bersifat terbuka, yaitu peneliti memohon izin kepada pihak guru dan siswa di kelas VIII untuk ikut terlibat saat kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot. Sebelum melakukan pengamatan tersebut, peneliti telah menyampaikan tujuan penelitian yang sebenarnya kepada guru dan siswa di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang.

b) Wawancara

Wawancara ialah teknik pengumpulan data melalui tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara tatap muka fisik dengan tujuan untuk memperoleh informasi, pendapat, atau pandangan seseorang mengenai topik penelitian. Melalui metode wawancara ini, peneliti akan menggali informasi mengenai bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam implementasi kahoot kepada guru IPS dan juga siswa-siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang. Selain itu, peneliti juga akan melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru IPS untuk menggali faktor-faktor penghambat serta pendukung dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan guru IPS yaitu Ibu Dalilatun Nashohah S.E., M.E, kepala madrasah yaitu Ibu Denik Indah Sulistiowati, Wakil Kepala Kurikulum MTs Ma'arif NU Kota Malang yaitu Bapak Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd, dan beberapa siswa di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang yaitu M. Yafi', Danendra, Navigea, Rafa, dan Devdan. Teknik wawancara ini dilakukan oleh peneliti untuk diperolehnya data yang valid dan jelas mengenai implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah di kelas VIII. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan hingga faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran berbasis kahoot.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data yang didapatkan dari data administrasi, gambar, foto-foto, maupun catatan yang sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memperolehnya dari arsip-arsip lembaga tempat penelitian. Adapun dokumen-dokumen yang diperoleh pada penelitian ini adalah berupa modul pembelajaran, silabus pembelajaran, jurnal kelas, dokumentasi pembelajaran, dokumen hasil wawancara, serta foto dan gambar saat penerapan pembelajaran game berbasis kahoot di kelas VIII ini. Dengan adanya dokumentasi foto dapat mendeskripsikan secara rinci mengenai peristiwa dan keadaan kelas saat pembelajaran berbasis kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Uji keabsahan data sangat penting untuk dilakukan, karena agar data

yang diperoleh tidak cacat. Selain itu, dengan uji keabsahan data, sebuah data penelitian dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian yang ilmiah. Adapun teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan oleh peneliti ada 3 yaitu :

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan agar peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam, menyeluruh dan akurat mengenai permasalahan yang diteliti. Peneliti berusaha untuk melakukan observasi dengan rinci dan teliti secara berulang-ulang dan terus-menerus kepada permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini, teknik ketekunan pengamatan dilaksanakan secara konsisten untuk memperoleh data observasi dan wawancara baik kepada kepala sekolah, waka kurikulum, guru sejarah, dan siswa.

2. Melakukan Triangulasi

Pengecekan keabsahan data juga dilakukan melalui triangulasi. Triangulasi dibagi menjadi 3 yaitu triangulasi sumber, metode dan waktu⁴². Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Pada triangulasi sumber, wawancara tidak hanya dilakukan kepada siswa, akan tetapi juga kepada guru sejarah dan Waka kurikulum mengenai implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang. Selain itu, peneliti juga menggunakan triangulasi metode yaitu dengan membandingkan hasil data antara observasi dengan wawancara serta dokumentasi sehingga diperoleh data yang valid dan kredibel

3. Menggunakan bahan referensi

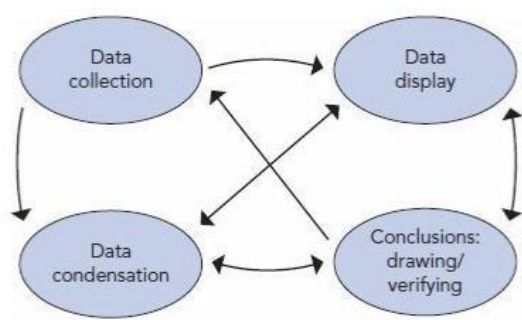
⁴² Andarusni Alfansyur and Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial," *Historis* 5, no. 2 (2020): 146–50.

Pada penelitian ini, bahan referensi menjadi salah satu alat pendukung untuk membuktikan keabsahan data yang ditemukan oleh peneliti. Referensi digunakan untuk memperkuat temuan serta memberikan landasan teoritis yang relevan dengan fokus penelitian. Dengan merujuk pada literatur yang kredibel, peneliti dapat menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki dasar yang kuat dan bukan semata-mata bersifat subjektif. Oleh karena itu, penggunaan referensi yang tepat sangat penting dalam menjaga validitas dan keilmiah hasil penelitian.

H. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengambil dari Miles dan Huberman (1992). Menurut Miles dan Huberman analisis data dibagi menjadi empat alur kegiatan yang bisa terjadi secara bersamaan. Alur dari analisis data adalah seperti gambar bagan di bawah ini.

2.1 Gambar Bagan Analisis Data



Adapun penjelasan dari masing-masing alur tersebut adalah sebagai berikut :

a) *Data Collection*

Data collection merupakan salah satu bagian dari analisis yang bertujuan untuk menggolongkan, menajamkan, mengarahkan dan membuang yang tidak perlu. Peneliti mengorganisasikan data hingga berbentuk simpulan-simpulan hingga akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Pada alur *data collection* ini data-data kualitatif

disederhanakan dan ditransformasikan melalui seleksi yang ketat. Data diringkas dan dikelompokkan dalam sebuah pola yang lebih luas. Adapun dalam proses pemilihan, penyederhanaan, pemusatan perhatian disesuaikan dengan catatan-catatan yang ada selama pengambilan data di lapangan.

b) *Data Display*

Mendisplay data akan memberikan kemudahan dalam memahami fokus penelitian melalui data yang disajikan, terorganisir, dan tersusun dalam pola hubungan yang mudah dipahami. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data mengenai perencanaan, pelaksanaan evaluasi, serta faktor penghubung dan penghambat dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang.

c) *Data Condensation*

Kondensasi data mengacu kepada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, abstrak atau data yang timbul ke dalam teks penuh secara sistematis sesuai dengan catatan di lapangan, transkrip dari wawancara maupun dokumentasi lainnya. Seperti yang diketahui, jika metode yang digunakan adalah metode kualitatif, maka kondensasi data akan terus berjalan di sepanjang penelitian. Bahkan ketika sebelum pengumpulan data, peneliti harus tetap kondensasi data sebagai upaya antisipatif ketika pemilihan pendekatan dan lain sebagainya. Ketika data sudah dikumpulkan, kegiatan kondensasi tetap berjalan yaitu ketika penulisan ringkasan, pengembangan tema, atau pembuatan kategori. Kondensasi data akan terus berlanjut hingga penulisan akhir laporan selesai.

d) *Conclusion Drawing*

Simpulan ialah inti dari hasil penelitian yang mendeskripsikan pendapat-pendapat terakhir yang sesuai dengan data yang telah diperoleh. Simpulan yang dibuat haruslah relevan dan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, Dalam penelitian kualitatif, simpulan yang ditemukan merupakan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Adapun temuan dapat berupa gambaran dari suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang dan setelah diteliti menjadi jelas.

I. Prosedur penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa prosedur yaitu sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan observasi lapangan untuk menentukan tempat penelitian
2. Peneliti melakukan bimbingan tentang judul penelitian kepada dosen wali
3. Setelah mendapat persetujuan dan tanda tangan dari dosen wali, peneliti kemudian mendaftar pengajuan judul skripsi ke jurusan
4. Setelah mendaftar, peneliti mendapatkan dosen pembimbing yang akan membimbing selama mengerjakan skripsi
5. Peneliti melakukan bimbingan dan berkonsultasi kepada dosen pembimbing mengenai judul skripsi
6. Setelah dosen pembimbing menyetujui judulnya, peneliti kemudian meminta surat izin observasi ke fakultas untuk diberikan ke sekolah
7. Setelah mendapatkan surat izin observasi pra lapangan dari fakultas, penelitikemudian mengantarkan surat tersebut ke sekolah untuk meminta persetujuan

8. Setelah pihak sekolah (lokasi penelitian) memberi izin, peneliti kemudian datang lagi ke lokasi penelitian untuk melakukan observasi pra lapangan
9. Peneliti mulai mengerjakan mulai dari latar belakang, landasan teori, dan mencari rujukan yang sesuai dengan judul peneliti. Peneliti juga menyusun naskah hingga menjadi proposal skripsi
10. Peneliti mulai membuat soal-soal pertanyaan untuk wawancara kepada guru, kepala sekolah, maupun siswa
11. Pada tahap akhir, peneliti menyusun semua hasil data dan menyimpulkan sesuai yang telah diperoleh pada saat penelitian. penulisan skripsi juga disesuaikan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah FITK.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. PAPARAN DATA

1. Profil MTs Ma’arif NU Kota Malang

Identitas lengkap dari MTs Ma’arif NU Kota Malang adalah seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1 Profil MTs Ma'arif NU Kota Malang

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	MTs Ma’arif NU Kota Malang
2	NPSN	69881693
3	Provinsi	Jawa Timur
4	Kecamatan	Lowokwaru
5	Kelurahan	Mojolangu
6	Jalan	Jl. H. Abd Ghofur
7	Kode Pos	65142
8	Telepon	(0341) 486144
9	Daerah	Perkotaan
10	Status Sekolah	Swasta
11	Akreditasi	B
12	No.SK Akreditasi BAP-S/M	164/BAP-S/M/SK/XI/2017
13	Tanggal Akreditasi	17 November 2017
14	Luas Tanah/Lahan	561 m

2. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah

Visi Madrasah

Terwujudnya MTs Ma’arif NU Kota Malang unggul dan rujukan

dalam pendidikan guna mencetak lulusan berprestasi di bidang IMTAQ dan IPTEK yang berlandaskan nasionalisme serta *ahlussunnah wal jamaah annahdliyah*

Misi Madrasah

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai cinta Allah dan *ahlussunnah wal jamaah annahdliyah*
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran intrakulikuler dan ekstrakulikuler dalam bidang IPTEK
- 3) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai cinta lingkungan, bangsa, dan negara

Tujuan Madrasah

- 1.1 Mencetak lulusan yang cinta Allah Swt.
- 2.1 Mencetak lulusan yang mengamalkan *ahlussunnah wal jamaah annahdliyah*
- 3.1 Mencetak lulusan berprestasi akademik dalam bidang IPTEKS
- 4.1 Mencetak lulusan berprestasi non akademik dalam bidang IPTEKS
- 5.1 Mencetak lulusan yang memiliki kesadaran menjaga dan peduli lingkungan
- 6.1 Mencetak lulusan yang religius dan nasionalis

3. Keadaan Fisik Sekolah

MTs Ma'arif NU Kota Malang didirikan pada tanah dengan luas 561 m. Di samping itu, MTs Ma'arif NU Kota Malang mempunyai fasilitas ruangan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Fasilitas Sekolah

No	Jenis Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Belajar	3 ruang
2	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang
3	Ruang Guru	1 ruang
4	Ruang Kesekretariat	-
5	Ruang UKS	1 ruang
6	Ruang Perpustakaan	1 ruang
7	Ruang Mushola	-
8	Ruang Laboratorium Komputer	1 ruang
9	Unit WC	1 unit
10	Ruang Laboratorium IPA	1 ruang

Gambar 4. 1 Kondisi Ruang Kelas



Gambar 4. 2 Kondisi Perpustakaan



4. Kondisi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik yang ada di MTs Ma’arif NU Kota Malang berasal dari lulusan dan latar belakang yang beragam. Sesuai dengan data yang didapatkan dari Tata Usaha Madrasah, diperoleh hasil bahwa jumlah pendidik yang ada di MTs Ma’arif NU Kota Malang saat ini ialah sejumlah 11 orang, lebih lengkapnya seperti yang tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 3 Tenaga Pendidik

No	Nama	NIP/NUPTK	Kualifikasi Akademik	Mapel Yang Diampu
1	Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd., Gr	7157750652300073	S2	Pendidikan Pancasila
2	Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd	-	S2	Bahasa Arab dan Qur'an Hadis
3	Laelatul Mubayyinah, S.Pd	-	S1	Aqidah Akhlak
4	Novi Puspita Indra Wardani, S.Pd	-	S1	Bahasa Inggris
5	Septi Karina, S.Pd., Gr.	-	S1	Bahasa Indonesia
6	Putri Mandasari, S.Pd	-	S1	Seni Kebudayaan & Prakarya

7	Haizah Rosyda	-	S1	Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam
8	Rini Mulyasari, S.Pd	-	S1	IPA
9	Ilham Zakariya Ashshiddiqi	-	S1	PJOK
10	Avida Faustina Harithiya	-	S1	Matematika, Aswaja dan TIK
11	Dalilatun Nashohah, S.M, M.E	-	S2	IPS (sejarah) dan Bimbingan Konseling

Berdasarkan data tenaga pendidik di atas, yang diteliti pada penelitian ini adalah Ibu Dalilatun Nashohah, S.M, M.E selaku guru mata pelajaran IPS termasuk juga mengajar materi sejarah di MTs Ma’arif NU Kota Malang. Ibu Dalilatun Nashohah, S.M, M.E merupakan satu-satunya guru yang mengajar mata pelajaran IPS khususnya sejarah di MTs Ma’arif NU Kota Malang. Selain itu, beliau juga sudah pernah menerapkan *game* berbasis Kahoot pada pembelajaran sejarah, sehingga beliau menjadi sumber informan dalam penelitian ini.

5. Peserta Didik

MTs Ma’arif NU Kota Malang tahun ajaran 2024/2025 memiliki peserta didik sejumlah 39 siswa. Dari jumlah tersebut, terbagi menjadi tiga kelas mulai dari kelas VII, VIII, dan IX. Adapun rinciannya adalah seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 4 Jumlah Peserta Didik

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	Kelas VII	12	7	19
2	Kelas VIII	9	2	11
3	Kelas IX	6	3	9
Jumlah Keseluruhan				39

Adapun data nama-nama dari siswa kelas VIII MTs Ma’arif NU Kota Malang sebagai objek dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Daftar Hadir Siswa

NO	NAMA	L/P
1	Danendra Aryaguna Terryan Jaya	L
2	King Maulana Muhammad	L
3	Moh. Athoillah Romadhon Al Karomy	L
4	Muhammad Adli Arafa	L
5	Navigea Listifanny Azzahra	S
6	Salsa Nabila	S
7	Zulkurnain Mahua	L
8	Muhammad Yafi’ Arkan	L
9	Muhammad Al Faiz	L
10	Devdan Narayan Pratama	L
11	Raditya Putra P	L

6. Sarana dan Prasarana Madrasah

Tersedianya sarana dan prasarana merupakan salah satu syarat dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang berkualitas. Apabila pembelajaran tidak didukung dan dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendidikan, maka proses pembelajaran tersebut tidak akan bisa berjalan dengan maksimal. Sarana dan prasarana sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 BAB XII Pasal 45 ayat (1) dan (2) mengenai sarana dan prasarana⁴³.

Tabel 4. 6 Jumlah Media Pendidikan

No	Jenis Media	Jumlah	Satuan	Kondisi
1	Perangkat Komputer	3	unit	Baik
2	Printer	1	unit	baik
3	LCD	3	unit	Baik
4	Proyektor	3	unit	Baik
5	Layar	1	unit	Baik
6	Infokus	-	-	-
7	Layar Infokus	-	-	-
8	Televisi	-	-	-
9	Notebook	-	-	-
10	DVD Player	-	-	-
11	Sound System	1	unit	baik
12	Keyboard Portable	3	unit	Baik
13	Sound System DAT	-	-	-
14	CD Keeping Interaktif	-	-	-

⁴³ Isnawardatul Bararah, “Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *Jurnal Mudarrisuna* 10, no. 2 (2020): 351–70, <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842>.

B. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian berisi mengenai informasi dan data yang telah ditemukan pada lokasi penelitian melalui tahap observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap beberapa pihak dari madrasah lokasi penelitian. Sebelum pengambilan data mengenai implementasi media pembelajaran berbasis kahoot, peneliti telah melakukan observasi pra lapangan untuk mengetahui apa saja permasalahan pembelajaran yang ada di MTs Ma'arif NU Kota Malang. Berdasarkan survey awal yang dilakukan peneliti di MTs Ma'arif NU Kota Malang terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Sesuai dengan hasil wawancara kepada Ibu Dalilatul Nashohah, S.M, M.E, beliau mengatakan bahwa :

“Sejarah tidak bisa kalau hanya dengan metode ceramah saja. Jika hanya menggunakan metode ceramah saja, mereka akan bosan dan mengantuk. Kalau anak-anak agak bosan, biasanya yang pertama itu mempersiapkan media pembelajaran yang berupa PPT. Nanti PPT nya itu juga disediakan beberapa gambar, jadi nanti gambarnya itu sudah dikasih penugasan di anak-anak. Jadi pas mereka bawa mereka langsung sharing.”⁴⁴

Di sisi lain dari pandangan siswa, mereka kurang suka pelajaran sejarah. Mereka lebih suka pelajaran olahraga dan fiqih. Hal tersebut terbukti dengan hasil wawancara kepada siswa kelas VIII Azul mengatakan:

“Pertama saya paling suka pelajaran olahraga, terus kedua suka pelajaran fiqih, pelajaran SKI, baru IPS dan sejarah”⁴⁵

Sedangkan siswa lain, mengenai tingkat kesukaan mereka terhadap pembelajaran sejarah, Romy salah satu siswa kelas VIII mengatakan :

“Saya pertama paling suka pelajaran Qur'an Hadits, yang kedua suka pelajaran matematika, terus IPA, kemudian Fiqih”⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa sejarah bukanlah pelajaran pertama yang disukai oleh siswa, kesukaan pada pembelajaran sejarah

⁴⁴ Wawancara dengan Dalilatul Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 16 Oktober 2024, Pukul 11.00 – 11.09

⁴⁵ Wawancara dengan Azul, Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 9 Oktober 2024, Pukul 10.18 – 10.28

⁴⁶ Wawancara dengan Romy, Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 9 Oktober 2024, Pukul 10.08 – 10.18

berada di urutan keempat atau bahkan kelima setelah mata pelajaran yang lain. Dengan kurang sukanya siswa terhadap pembelajaran sejarah tersebut berarti juga menunjukkan bahwa ketertarikan mereka terhadap pembelajaran sejarah juga masih kurang. Di sisi lain, mengenai permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat belajar sejarah adalah mereka malas membaca buku sejarah. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada siswa kelas VIII, Azul mengatakan :

“Sejarah itu buku pakatnya tebal, bacaannya banyak, sehingga kita jadi malas untuk membaca dan belajar”⁴⁷

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa di atas, dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan dimana siswa malas membaca buku sejarah, yang berakibat pada rendahnya literasi siswa. Hal tersebut diperkuat lagi dengan hasil wawancara kepada Ibu Dalilatun Nashohah, S.M, M.E yang mengatakan:

“Tantangan dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah itu adalah tingkat literasinya yang rendah. Biasanya anak-anak kalau nggak disuruh belajar, pasti mereka nggak mau belajar. makanya kebanyakan pembelajarannya di digitalisasikan.”⁴⁸

Selain itu, mengenai metode yang sudah diterapkan oleh guru pada pembelajaran sejarah adalah game, kuis maupun tebak-tebakan. Berdasarkan hasil wawancara bersama Romy salah satu siswa kelas VIII mengatakan :

“Metode yang biasanya digunakan bu Lila adalah game, kuis, tebak-tebakan. Biasanya tebak-tebakannya itu kayak nanti ditanyain kerajaan apa yang berdirinya dari tahun ini sampai tahun ini gitu, nanti kita ditanyain dengan tebak-tebakan langsung.”

Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika masuk pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan guru sejarah untuk mereview materi adalah dengan game tebak-tebakan kepada siswa. Game tebak-tebakan tersebut biasanya menanyakan materi misalnya siapa pendiri kerajaan, atau

⁴⁷ Wawancara dengan Azul, Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 9 Oktober 2024, Pukul 10.18 – 10.28

⁴⁸ Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 16 Oktober 2024, Pukul 11.00 – 11.09

mungkin kerajaan apa yang berdiri dari tahun sekian hingga sekian. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan peneliti, game tebak-tebakan tersebut masih dilakukan secara langsung/ konvensional belum mengimplementasikan teknologi di dalamnya. Sehingga untuk pembelajaran yang lebih menarik, guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang mengintegrasikan media digital berbasis kahoot pada metode game. Hal tersebut berdasarkan pada hasil wawancara kepada Ibu Dalilatun Nashohah, S.M, M.E selaku guru sejarah yang mengatakan :

“Kahoot iya saya pernah memakainya. Bagus si, kayak pembelajarannya itu bagus jadi anak-anak akan merasa tersaingi, jiwa kompetisinya tinggi.”⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis kahoot sudah pernah diterapkan oleh guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang.

Pada hasil penelitian ini, selanjutnya akan disajikan data yang merujuk pada data yang didapatkan oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yaitu yang pertama mengenai bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis kahoot di MTs Ma'arif NU Kota Malang. Kedua mengenai apa saja faktor pendukung dan yang ketiga mengenai faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang.

1. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Pada implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang diperoleh hasil bahwa terdapat tiga tahapan dalam implementasinya. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

⁴⁹ Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 16 Oktober 2024, Pukul 11.00 – 11.09

a. Perencanaan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa implementasi media pembelajaran berbasis kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang dilaksanakan secara tatap muka (*offline*). Dalam penerapannya, kahoot diterapkan di kelas VIII pada materi sejarah subtema “Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan”. Perencanaan awal yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan membentuk perangkat pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran di kelas. Guru menyusun modul yang di dalamnya terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi. Adapun modul tersebut disusun tidak hanya untuk satu kali pertemuan, akan tetapi untuk beberapa kali pertemuan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada Ibu Dalilatun Nashohah, M.E, selaku guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan :

*“Untuk perencanaan pembelajaran, saya merancang modul. Adapun modul itu, saya tidak membuat setiap pertemuan satu kali. terkadang saya membuat modul itu untuk beberapa kali pertemuan, jadi nanti ketika pembelajaran bisa langsung melanjutkan.”*⁵⁰

Sedangkan untuk persiapan pembelajaran dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot, Ibu Dalilatun Nashohah, M.E guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang menjelaskan :

“Untuk persiapan dalam pembelajaran, itu tergantung dari minggu ke berapa, sudah masuk ke tema apa. Misalkan suatu tema, maka anak anak besok disuruh bawa ini, disediakan medianya. Itu berarti anak anak yang membawa perlengkapannya begitupun dengan saya juga membawa. Berarti itu kan jika yang melibatkan siswa berarti harus diumumkan, kalau misalkan memang saya, berarti saya sudah bilang ke anak-anak misalkan minggu depan game dan lain sebagainya. Terus juga misalkan ada suatu model atau media

⁵⁰ Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 14 April 2025, Pukul 13:08 – 13.30

pembelajaran yang kira-kira cocok dan belum pernah diterapkan, nah itu bisa digunakan seperti itu. Soalnya kalau saya memang lebih banyak medianya, soalnya kalau hanya dengan sistem ceramah maka siswa akan bosan. Misal pertemuan besok akan game kahoot, maka siswa diumumkan agar membawa handphone yang ada paket datanya, selain itu juga diumumkan dipelajari materi halaman ini sampai dengan ini, agar siswa juga bisa mempersiapkan untuk pertemuan besok.”⁵¹

Dalam pernyataan tersebut diperkuat lagi oleh pernyataan siswa kelas VIII MTs Ma’arif NU Kota Malang M. Yafi’ menjelaskan :

“Iya, ketika besok akan ada pembelajaran game kahoot, guru memberikan pengumuman kepada siswa-siswa agar membawa handphone yang sudah ada paket datanya dan disuruh mempelajari materi-materinya.”⁵²

Di sisi lain untuk sumber belajar, guru sejarah di Mts Ma’arif NU Kota Malang tidak hanya mengambil dari buku saja, akan tetapi juga dari sumber-sumber lain. Ibu Dalilatun Nashohah menjelaskan :

“Untuk sumber belajar saya tidak dari buku saja. Tapi dari buku ada yang buku fisik, dan ada yang ebook terus selain itu juga pake LKS, website, kalau misalkan di buku atau LKS itu bisa di barcode, bisa dari LKPD yang bisa di barcode dan menghubungkan ke link youtube.”⁵³

Adapun untuk kisi-kisi soal yang dimasukkan ke dalam media Kahoot adalah dengan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan tanggal dan peristiwa. Ibu Dalilatun Nashohah, M.E menjelaskan :

“Untuk kisi-kisi seperti ini, jadikan kita belajar sejarah, jadi kayak ada konsep misalkan tanggal sekian peristiwanya ini. La bagi anak yang suka membaca, tanggal ini ada peristiwa ini itu mereka bisa. Jadi kesulitannya adalah menghadapi anak-anak yang kurang suka membaca secara keseluruhan. Oleh karena itu, untuk kisi-kisi soal yang saya masukkan ke kahoot adalah saya menggunakan misalkan ada 10 soal dengan soal yang isinya tanggal tanggal yang berbeda terus nanti anak-anak memilih, oh ternyata tanggal ini ada peristiwa ini, misalkan peristiwa Rengasdengklok, peristiwa Perjanjian Linggarjati dan lain sebagainya. Atau nanti saya balik dari nama tokoh, misalkan kalau nama ini tokoh dari peristiwa ini, bu Fatmawati tokoh ini pak Soeharto itu tokoh ini. Jadi saya cari

⁵¹ Ibid

⁵² Wawancara dengan Muhammad Yafi’, Siswa Kelas VIII MTs Ma’arif NU Kota Malang, Tanggal 16 April 2025, Pukul 13:27-13:33.

⁵³ Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma’arif NU Kota Malang, Tanggal 14 April 2025, Pukul 13:08 – 13.30

soalnya adalah dari pentolannya dulu nanti mereka yang memilih jawabannya di Kahoot tersebut.”⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas, perencanaan dalam penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot pada mata pelajaran IPS telah dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran di kelas dilaksanakan. Adapun perencanaan yang dilakukan guru tersebut adalah bertujuan agar selama proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah dan terstruktur. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara langsung yaitu dengan ikut masuk mengamati dan berpartisipasi ketika media kahoot diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi, langkah-langkah perencanaan yang dilakukan guru sejarah sebelum pembelajaran dengan kahoot adalah dengan menyiapkan dulu model pembelajaran media berbasis kahoot. Kemudian, di pertemuan sebelumnya, guru telah memberikan pengumuman kepada para siswa untuk mempersiapkan *handphone* ataupun perangkat lain yang dilengkapi dengan paket data. Selain itu, pada pertemuan sebelumnya juga diumumkan kepada siswa agar mempelajari materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam kuis kahoot agar siswa dapat mempelajarinya.

Guru juga membuat modul, dan mempersiapkan indikator yang harus dicapai siswa. Selain itu guru juga harus memasukkan soal-soal ke dalam web kahoot, serta yang terakhir adalah guru mempersiapkan peralatan peralatan seperti laptop, LCD, maupun layar proyektor sebelum pembelajaran sejarah dimulai.

⁵⁴ Ibid.

b. Proses Pelaksanaan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai proses pelaksanaan media berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang yang diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Ketika peneliti telah mendapatkan izin, peneliti kemudian melakukan wawancara langsung terhadap Ibu Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd., Gr, selaku Kepala madrasah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, Bapak Ulfa Zainul Mubarak, MPd, selaku Waka Kurikulum, dan Ibu Dalilatun Nashohah, S.M., M.E, selaku guru sejarah, serta peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang.

Ibu Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd., Gr, selaku Kepala madrasah di MTs Ma'arif NU Kota Malang menjelaskan bahwa :

“Kahoot itu adalah sebuah media yang menarik, saya juga pernah menggunakan media kahoot itu, begitupun juga dengan guru IPS khususnya sejarah. Karena juga mikir pasti itu adalah media yang interaktif. itu juga merupakan sesuatu yang ingin kita targetkan. Selain interaktif, kahoot juga lebih ke bagaimana mencoba menyesuaikan dengan kurikulum yang sekarang ini yang kurikulum merdeka yang semuanya full itu lebih kepada student center. Jadi guru itu akan menjadi pemandunya, apa klarifikasinya juga jika dalam perjalanan ada yang perlu diklarifikasi, maka pemandunya adalah gurunya. Ya seru saja, saya suka dengan interaksinya anak-anak ketika penggunaan kahoot itu, juga kan sebenarnya game-game itu menarik ya, jadi anak-anak itu seru.”⁵⁵

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot sudah pernah diterapkan di MTs Ma'arif NU Kota Malang khususnya pada materi sejarah di Kelas VIII.

⁵⁵ Wawancara dengan Denik Indah S. S.Sos, M.Pd., Gr, Kepada Madrasah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 14 April 2025, pukul 09.40-09.58

Ibu Dalilatun Nashohah, M.E selaku guru sejarah di MTs Ma'arif NU kota Malang menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot yaitu :

“Kalau untuk langkah-langkah biasanya anak-anak sebelum pembelajaran dimulai, saya beri waktu dulu untuk belajar lagi sambil saya mempersiapkan peralatan, LCD, proyektor, dll. Setelah itu pembelajaran dimulai, kuis kahoot ditampilkan di proyektor dan anak-anak mengerjakan di hp nya masing-masing. Saat mereka mengerjakan itu, mereka lihat soal di proyektor juga sambil saya bacakan lagi soalnya. Setelah selesai maka nanti tak tanya mana soal yang masih bingung, la nanti diulas lagi, bahkan kadang kadang masing -masing soal diulas lagi bareng-bareng.”⁵⁶

Gambar 4. 3 Kondisi Kelas Saat Penerapan Kahoot



Selama menerapkan media pembelajaran berbasis Kahoot, guru menggunakan beberapa mode permainan. Berdasarkan hasil dokumentasi di atas, guru menggunakan mode klasik individu, karena semua siswa membawa handphone sendiri-sendiri. Sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Dalilatun Nashohah, M.E yang menjelaskan :

“Untuk mode permainan kahoot ini, saya lebih ke mode klasik sih, karena masih gratis tidak bayar. Tapi untuk permainannya anak-anak bisa bertim dan juga misalkan anak-anak membawa hp semuanya, bisa bermain satu satu atau individu.”⁵⁷

Sedangkan untuk mengkondisikan anak-anak yang mengantuk

⁵⁶Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 14 April 2025, Pukul 13:08 – 13.30

⁵⁷ Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 14 April 2025, Pukul 13:08 – 13.30

dalam pembelajaran, maka guru sejarah akan meminta siswa tersebut untuk mencuci muka ataupun wudhu. Ibu Dalilatun Nashohah, M.E menjelaskan:

“Kalau mengkondisikan anak-anak yang kurang memperhatikan pembelajaran, pasti mereka memperhatikan. Tapi kalau misal mereka ada yang ngantuk maka ini langsung saya suruh wudhu atau cuci muka.”⁵⁸

Selama dua jam pembelajaran sejarah, guru tidak menghabiskan dua jam pelajaran sejarah tersebut hanya untuk kuis kahoot saja. Akan tetapi guru juga mempelajari kembali materi-materi sejarah, apabila selama proses pembelajaran tersebut terdapat siswa yang kurang memperhatikan, maka siswa tersebut akan ditunjuk. Ibu Dalilatun Nashohah, M.E menjelaskan :

“Dalam mengkondisikan anak-anak yang kurang memperhatikan pembelajaran, biasanya dia akan saya tunjuk untuk ditanyain tadi baca apa, dan kalau mereka nggak bisa, maka mereka akan ditertawakan. Jadi misalkan baca ada satu halaman, nanti temannya suruh melanjutkan akhirnya mereka akan takut dan mereka akan menyimak. Jadi ada kayak punishment yang membuat mereka itu akhirnya sadar kalau nggak memperhatikan nanti saat ditunjuk pasti nggak bisa seperti itu.”⁵⁹

Mengenai pemberian reward kepada siswa-siswa yang mendapatkan ranking tertinggi dalam game kahoot, ibu Dalilatun Nashohah, M.E selaku guru sejarah menyatakan :

“Iya pasti, reward itu pasti. Bisa reward berupa poin nilai tambahan atau nanti biasanya saya sudah menyiapkan giftnya untuk siswa-siswa yang mendapat ranking atau tiga besar dalam game kahoot ini.”

Selain berdasarkan hasil wawancara di atas, juga terdapat hasil observasi peneliti untuk menguatkan mengenai proses pelaksanaan dari media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS materi sejarah di Kelas VIII. Adapun setelah diamati oleh peneliti, pembelajaran sejarah dengan tema “Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan” dilakukan

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Ibid.

secara tatap muka / langsung dengan media berbasis kahoot. Pada pendahuluan guru memberikan salam kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Guru menanyakan kabar dan menanyakan apakah mereka telah belajar untuk kuis kahoot hari ini atau belum. Setelah itu, guru juga mengabsen siswa satu persatu, dengan memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya, guru juga mengulang sedikit tentang materi-materi yang belum dipahami.

Pada inti pembelajaran, guru menampilkan kuis kahoot di layar proyektor, kemudian guru menginstruksikan kepada siswa untuk memasukkan PIN untuk bergabung di kuis kahoot. Setelah semua siswa telah bergabung dan masuk di kuis kahoot, maka guru dapat mengklik mulai agar kuis kahoot dapat dikerjakan oleh siswa. Setelah itu siswa mulai mengerjakan soal-soal yang telah ditampilkan di kahoot dengan mengklik pilihan jawaban pada warna-warna yang ada di *handphone* mereka masing-masing.

Ketika siswa mengerjakan soal di kahoot, guru juga turut ikut membacakan soal yang ditampilkan di kahoot, agar siswa lebih memahami soal tersebut. Pada setiap pergantian soal di kahoot terdapat perankingan poin tertinggi dari siswa, sehingga dapat mengetahui mereka telah mendapatkan poin berapa. Di akhir kuis kahoot, setelah semua soal telah selesai dikerjakan akan terdapat ranking tiga besar dengan poin tertinggi, yang terdiri dari juara satu, dua, dan tiga. Siswa yang mendapat ranking tersebut oleh guru dicatat namanya dan akan diberikan tambahan nilai saat nanti ujian.

Setelah kuis pada media kahoot selesai dikerjakan oleh siswa, guru kemudian menanyakan kepada siswa mengenai soal-soal yang masih belum dipahami. Setelah itu, secara bersama-sama masing-masing soal tersebut

diulas kembali dan dibahas bersama-sama. Ketika semua soal telah selesai dibahas bersama, guru kemudian menginstruksikan kepada siswa untuk belajar kembali materi yang telah dipelajari.

Guru memberikan waktu 20 menit untuk siswa belajar. Di saat siswa sedang belajar, guru menggunakan waktu tersebut untuk memasukkan soal-soal yang berbeda ke dalam kahoot. Ketika waktu belajar siswa habis, kemudian kuis kahoot mulai dikerjakan lagi oleh siswa. Pada inti pembelajaran ini, guru menggunakan kuis kahoot di awal pembelajaran, sedangkan di tengah pembelajaran guru memberikan waktu kepada siswa untuk belajar lagi, dan dilanjutkan lagi menggunakan kahoot lagi di akhir pembelajaran.

Pada bagian penutup, setelah mendengar bel berakhirnya jam pembelajaran, guru memerintahkan siswa untuk memasukkan buku dan alat belajar mereka ke dalam tas. Guru juga memerintahkan siswa untuk diam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. Pada bagian paling akhir, guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

c. Evaluasi dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis

Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Dalam evaluasi pembelajaran, media kahoot bukanlah satu-satunya cara untuk pengambilan nilai, melainkan sebagai nilai tambahan dan nilai tabungan saja. Nilai tabungan tersebut kemudian akan diberikan sebagai nilai tambahan siswa untuk ujian tengah semester maupun ujian akhir semester, serta juga akan membantu siswa agar mendapatkan nilai yang maksimal pada nilai rapor. Begitupun juga nilai tambahan bagi siswa-siswa yang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh ibu Dalilatun Nashohah, M.E :

“Pada kahoot ini saya biasanya untuk mereview materi maupun pengambilan nilai tambahan. Bagi siswa-siswa yang mendapat poin

terbesar, atau istilahnya kalau dalam kahoot ada 3 ranking besar yaitu juara satu, dua, dan tiga, nanti akan saya beri poin atau nilai tambahan yang nantinya akan membantu nilai mereka ketika ujian. ”⁶⁰

Adapun hasil score dari quiz dengan media berbasis kahoot pada pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

No	Nama	Nilai Sebelum Kahoot	Score Kahoot Sesi I	Score Kahoot Sesi II
1	Danendra Aryaguna Terryan Jaya	85	97923	98676
2	King Maulana Muhammad	82	96706	98602
3	Moh. Athoillah Romadhon Al Karomy	86	98885	98967
4	Muhammad Adli Arafa	82	10679	10778
5	Navigea Listifanny Azzahra	83	95402	98743
6	Salsa Nabila	84	94558	92980
7	Zulkurnain Mahua	87	97257	94980
8	Muhammad Yafi’ Arkan	88	11476	11253
9	Muhammad Al Faiz	-	-	-
10	Devdan Narayan Pratama	82	93400	10740
11	Raditya Putra P	-	-	-

Penerapan kahoot dalam pembelajaran sejarah ini tidak hanya untuk mengevaluasi dari segi kognitif atau pemahaman siswa, akan tetapi juga

⁶⁰ Wawancara dengan Dalilatun Nashohah, M.E, Guru sejarah MTs Ma’arif NU Kota Malang, Tanggal 14 April 2025, Pukul 13:08 – 13.30

juga untuk mengevaluasi bagaimana reaksi atau keantusiasan siswa ketika mengikuti pembelajaran sejarah dengan media kahoot. Ibu Dalilatul Nashohah, M.E selaku guru sejarah menjelaskan :

“Kalau dari segi pemahaman atau kognitif siswa itu lagi-lagi kembali ke mereka siap nggak belajarnya. Terus mereka sudah kita jelaskan, mereka mendengarkan atau tidak. Atau misalkan saya kasih pemberitahuan besok kita belajar menggunakan kahoot ya, jadi kalian harus belajar. La mereka belajar atau tidak. Tapi dengan belajar menggunakan kahoot ini bagi mereka yang awalnya belum tahu, dengan kahoot ini mereka jadi tahu seperti itu.”

Sedangkan untuk reaksi, keterlibatan, ataupun semangat siswa dalam pembelajaran IPS materi sejarah dengan media kahoot, Ibu Dalila menjelaskan:

“Reaksinya heboh ya, karena biasanya.. oo aku tadi mau milih itu, milih ini, itu yang bikin rame dan heboh. Apalagi kalau ada masalah jaringan tambah mereka rame lagi. Tapi dari segi keaktifan mereka jadi lebih aktif.”

Pernyataan tersebut juga diperkuat lagi oleh hasil wawancara dengan Ibu Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd., Gr selaku kepala madrasah menjelaskan :

“Jadi anak-anak ketika pembelajaran menggunakan kahoot itu seru. Rasanya kalau tidak mendengar mereka berteriak itu saya berpikir bahwa pembelajaran itu memang belum berhasil. Tapi kalau sudah ada teriakan anak-anak tentang keseruan proses itu bagaimana pembelajarannya berarti pembelajaran itu sukses.”

Hal tersebut juga diperkuat lagi oleh Nevigea Listivanny Azzahra salah satu siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan:

“Belajar sejarah dengan kahoot itu sangat menyenangkan dan tidak bosan, karena pembelajarannya sambil bersenang-senang. Selain itu, menggunakan kahoot itu sangat mudah dan tidak ribet. Belajar dengan kahoot ini juga dapat meningkatkan motivasi saya”⁶¹

Diperkuat lagi dengan pernyataan Danendra Aryaguna salah satu

⁶¹ Wawancara dengan Nevigea Listivanny Azzahra siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 16 April 2025, Pukul 13:08 – 13.12

siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan :

“Pembelajaran dengan kahoot itu menarik dan sangat seru. Dengan soal-soal yang ada pada kahoot bisa bersaing dan bisa menambah semangat siswa dan dengan kahoot ini jadi lebih cepat paham dengan materinya.”⁶²

Gambar 4. 4 Reaksi Siswa Saat Pembelajaran Berbasis Kahoot



Berdasarkan dokumentasi di atas, dapat diamati bahwa ekspresi siswa dan guru saat pembelajaran dengan media berbasis kahoot siswa senang dan antusias. Selain itu, juga sesuai dengan observasi yang telah peneliti lakukan, keantusiasan siswa dalam pembelajaran sejarah sangat terlihat. Hal tersebut terbukti dengan kehebohan mereka, beberapa siswa tertawa dan tersenyum bahkan menyoraki teman-teman yang mendapat ranking paling tinggi.

2. Faktor Pendukung dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran berbasis kahoot berjalan dengan baik dan lancar. Akan tetapi dibalik kelancaran implementasi kahoot tersebut tentunya terdapat faktor-faktor yang mendukung dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot.

⁶² Wawancara dengan Nevigea Danendra Aryaguna siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 16 April 2025, Pukul 13:12 - 13:17

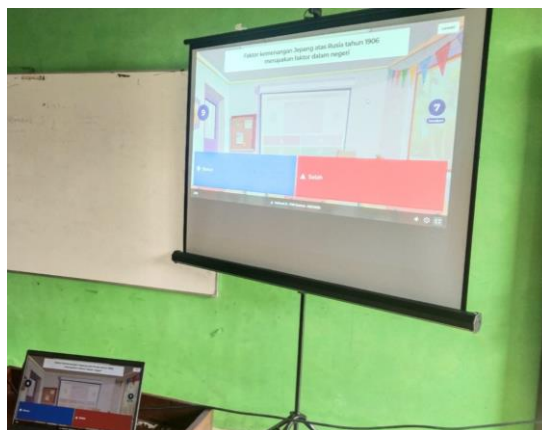
Adapun faktor pendukung dalam implementasi media berbasis kahoot adalah sebagai berikut :

a. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang ada di MTs Ma'arif NU Kota Malang cukup baik, sehingga dengan sarana dan prasarana tersebut media pembelajaran berbasis kahoot dapat diterapkan. Guru memiliki kebebasan dan keleluasaan untuk mengembangkan perencanaan dalam pembelajaran di kelas. Begitu pula dalam pembelajaran sejarah, Ibu Dalilatun Nashohah dapat menggunakan sarana dan prasarana, terutama proyektor dan juga layarnya untuk pembelajaran di kelas. Ibu Denik Indah Sulistiowati S.Sos, M.Pd, Gr, selaku kepala sekolah menjelaskan :

“Untuk fasilitas sarana dan prasarana WIFI pasti ada, kemudian LCD, layar proyektor. Selain itu, ya kami sering kali mencoba secara personal berlangganan aplikasi-aplikasi yang sifatnya pro. Sehingga kalau yang nggak pro itu kan terbatas. Tapi sifatnya personal kita sharing dan join di media-media yang sifatnya pro sehingga mungkin lebih variatif dan lebih berkembang lagi”

Gambar 4. 5 Kondisi Sarana Proyektor



Berdasarkan foto di atas, kondisi proyektor dan juga layarnya dalam kondisi baik siap digunakan tanpa ada halangan apapun. Hal ini terlihat ketika guru menghubungkan proyektor dengan laptop juga langsung terhubung tanpa menambahkan kabel-kabel lain. Untuk layar proyektor juga dalam kondisi baik, hal tersebut terlihat ketika layar diberdirikan langsung dapat digunakan dengan jelas oleh siswa, sehingga siswa dapat melihat

dengan jelas soal-soal kahoot yang ditampilkan pada layar proyektor.

b. Dukungan dari Sekolah

Mengenai penerapan media pembelajaran berbasis kahoot, pihak sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang sangat mendukung penuh dengan adanya media pembelajaran kahoot tersebut. Hal tersebut terbukti karena sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang *open minded* terhadap perkembangan teknologi dan informasi dalam pendidikan. Ibu Denik Indah Sulistiowati S.Sos, M.Pd, Gr selaku kepala sekolah menjelaskan :

“Karena memang sekarang sudah eranya era digital dan juga seiring dengan kurikulum yang semakin berkembang, maka harus kita ikuti. Sejauh ini apalagi dengan generasi sekarang, yang melek mata sudah bertemu teknologi ya memang sangat relevan menurut saya. Iya, saya support sekali karena memang apa sih yang tidak bisa kita temukan di era digital ini, apalagi dengan media internet yang masyaallah sekali mulai dari desainnya, pewarnaannya, bentuknya, dan segala macam yang itu semua sangat menarik, dengan harapan bahwa dengan yang kekinian ini anak-anak bisa mengambil sisi positifnya dan nanti diharapkan bisa menghasilkan output yang sesuai target”

Hal tersebut juga diperkuat lagi dengan penjelasan yang ibu

Dalilatun Nashohah M.E selaku guru sejarah yang mengatakan :

“Mengenai mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, saya setuju banget, karena ini kan mengikuti perkembangan zaman. Ini aja sudah ada AI. Kalau seorang guru tertinggal maka akan kalah sama muridnya. Karena murid sekarang, kalau kita ngasih soal mereka sudah bisa mendeteksi ini soalnya ngambil dari mana, gitu kan. Kalau misalkan apalagi kita langsung ambil di google itu kan ini jawabannya ini, semuanya langsung terdeteksi. Jadi pandangan saya itu ya sangat mendukung, tapi mendukungnya itu dengan cara kita harus bisa mengimbangi.”

Selain itu, bentuk dukungan lain dari sekolah adalah dengan adanya kebijakan bahwa siswa diperbolehkan membawa handphone atau laptop ke sekolah untuk kebutuhan pembelajaran. Ibu Denik Indah Sulistiowati S.Sos, M.Pd, Gr menjelaskan :

“Ya, saya sangat mengizinkan sekali, bahkan saya malah berpikirnya kalau era sekarang ini anak-anak tidak menggunakan media teknologi hp ataupun computer ya kok sangat kurang pas ya.

Justru itu menjadi media utama ketika proses pembelajaran. Dengan catatan ketika proses pembelajaran itu tetap harus ada pantauan dari gurunya. Karena kalau dibiarkan nanti anak-anak akan bisa membuka hal-hal yang tidak sesuai ketika proses pembelajaran tersebut”

Diperkuat lagi dengan pendapat Ibu Dalilatun Nashohah M.E yang mengatakan :

“Kalau saya sendiri kalau ke siswa itu ya saya mengizinkan, jadi dia bahkan kalau mau membawa laptop selama di ada, ya saya izinkan, tapi kembali lagi kita harus bisa mengkondisikan”

Dengan adanya kebijakan mengizinkan siswa membawa *handphone* ke sekolah tersebut juga turut mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot. Selain itu, dari pihak sekolah juga sangat memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas. Ibu Denik Indah Sulistiowati S.Sos, M.Pd, Gr menjelaskan :

“Media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat penting menurut saya. Bahkan saya menyampaikan kepada teman-teman guru disini silahkan kemas media pembelajarannya yaitu mulai dari yang sifatnya administratif, media pembelajaran, penilaiannya, publikasinya pun dengan mengintegrasikan teknologi. Bahkan saya mengharapkan memang teman-teman guru disini itu untuk bisa memaksimalkan teknologi itu sendiri. Karena sekarang banyak sekali media-media yang bahkan saya sering sharing dengan teman-teman yang tidak kita dapat misalnya lewat internet, tapi bisa didapatkan di sosial media tiktok, baik itu ig, dan segala macam yang lainnya, silahkan. Bahkan kita sharing sama guru-guru. Dan itu membuat anak-anak itu tertarik ya, karena kan menurut mereka itu senang, enjoy, happy, kemudian kalau mereka enjoy, suka insyaallah pembelajaran itu akan lebih mengena, karena kan akan menjadi sebuah memori untuk anak-anak”

Dengan adanya dukungan penuh dari pihak sekolah, baik dari kepala madrasah maupun guru-guru di MTs Ma’arif NU Kota Malang tersebut tentunya dapat menjadi salah satu faktor yang turut mendukung dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS materi sejarah di Kelas VIII MTs Ma’arif NU Kota Malang.

c. Keterampilan Guru

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan, guru-guru di MTs Ma'arif NU Kota Malang telah melakukan inovasi agar guru-guru mengikuti program-program pengembangan mutu seperti pelatihan, seminar mengikuti perkumpulan MGMP dan lain sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada Waka Kurikulum MTs Ma'arif NU Kota Malang, Bapak Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd yang mengatakan :

“Kalau inovasi sekolah memprogramkan guru untuk mengikuti pelatihan, yang memang untuk menunjang nanti dalam pembelajaran, terus kemudian juga diwajibkan untuk ikut MGMP untuk pengembangan seorang guru.”⁶³

Begitu pula dengan guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang yang juga telah memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran digital, salah satunya media Kahoot. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Dalilatun Nashohah M.E sebagai guru sejarah mengatakan:

“Sejak awal masuk jadi guru disini saya sudah pernah menggunakan kahoot, jadi pas sudah disini saya sudah tahu kahoot. Saya tahu media kahoot ini sejak saya kuliah dulu”

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang termasuk salah satu guru muda, sehingga memiliki keterampilan yang sangat cukup dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Bahkan saat beliau masih duduk di bangku kuliah beliau telah mengetahui media kahoot. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam mengaplikasikan teknologi sangat menentukan dalam keberhasilan pembelajaran. Apabila guru memiliki keterampilan dan dapat memaksimalkan media pembelajaran yang dia punya, maka kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas

⁶³ Wawancara dengan Bapak Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd Waka Kurikulum MTs Ma'arif NU Kota Malang, Tanggal 9 September 2024, pukul 10.25-10.35

juga akan semakin baik dan berkualitas.

d. Antusiasme Peserta Didik

Penerapan media kahoot pada pembelajaran sejarah di kelas VIII menyesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir di kelas. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis kahoot ini adalah berjumlah 8 siswa dari jumlah siswa keseluruhan kelas VIII yang sejumlah 11 siswa, sedangkan yang 3 siswa izin tidak dapat hadir di kelas. Dengan jumlah 8 siswa tersebut, permainan menjadi menarik karena siswa saling berlomba untuk mendapatkan poin yang banyak, sehingga dapat menduduki urutan paling atas dalam perangkingan.

Siswa-siswa yang aktif ketika proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar. Maksud aktif disini adalah dimana peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, sehingga suasana di kelas menjadi lebih hidup, akan tetapi tetap kondusif. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa tampak sigap dan segera mengikuti arahan guru ketika guru meminta siswa untuk memasukkan PIN untuk bergabung di kuis kahoot.

Gambar 4. 6 Antusiasme Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Berbasis Kahoot



Berdasarkan hasil dokumentasi di atas, menunjukkan bahwa siswa

sangat antusias untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada kahoot. mereka tertawa, tersenyum dan saling menyoraki siswa-siswa yang mendapat poin paling tinggi Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, Rafa mengatakan:

“Belajar sejarah dengan kahoot itu sangat seru, sangat mudah dan soal-soalnya yang ada di kahoot itu sangat menantang.”

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dengan media kahoot. Dengan adanya antusiasme dari siswa-siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang tersebut, juga turut mendukung terlaksananya pembelajaran dengan media berbasis kahoot.

3. Faktor Penghambat dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Selain faktor pendukung seperti yang telah dijelaskan di atas, juga terdapat beberapa faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot. Adapun faktor-faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot adalah sebagai berikut:

a. Kendala Teknis

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, ketersediaan sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting ketika menerapkan media digital berbasis kahoot dalam pembelajaran. Di MTs Ma'arif NU Kota Malang, sarana dan prasarana telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam mengimplementasikan media kahoot. Selain itu kondisi sarana dan prasarananya juga dalam keadaan baik dan dapat digunakan. Akan tetapi, yang dimaksud

kendala dalam hal ini adalah lebih kepada kendala teknis. Adapun beberapa kendala teknis tersebut berasal dari peserta didik seperti handphone eror, tiba-tiba keluar dari web kahoot, maupun siswa-siswa yang tidak memiliki paket data. Karena dalam pengimplementasian kahoot ini, guru dan siswa-siswa menggunakan paket data secara pribadi. Berdasarkan wawancara, Ibu Dalilatul Nashohah M.E menjelaskan :

“Beberapa kendala dalam penerapan kahoot ini adalah yang pertama, Kepemilikan hp, karena nggak semuanya punya hp, kadang hp nya itu masih sharing punya orang tua. yang kedua adalah kepemilikan paket data. Kadang juga Hp siswa ada yang error. Dan biasanya Kahoot itu sering jaringannya nggak bisa lancar banget, kecuali semuanya bisa pake wifi dan jaringannya oke. Kalau penghambat dari kahoot ini lebih ke kendala teknis sih, seperti itu”

Diperkuat dengan hasil pengamatan peneliti, ketika siswa akan masuk di web kahoot, terdapat satu siswa yang mengatakan bahwa ia tidak mempunyai paket data. Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa kemudian meminta hotspot kepada teman lainnya, agar ia bisa masuk di web kahoot. Selain itu, juga terdapat kendala yang lain yaitu di tengah-tengah game kahoot saat siswa mengerjakan soal, tiba-tiba terdapat satu siswa yang mengatakan bahwa handphonenya keluar dari web kahoot. Keluarnya dari web kahoot tersebut diakibatkan kurang stabilnya jaringan internet. Oleh karena itu, solusinya adalah siswa tersebut kembali bergabung di kahoot dengan memasukkan PIN game kahoot itu kembali.

b. Keterbatasan Waktu

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, satu sesi permainan kahoot memerlukan waktu sekitar 10 menit. Sedangkan pada implementasi kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU

Kota Malang ini, guru menerapkan kahoot pada dua sesi, yaitu di awal dan di akhir pembelajaran. Untuk di tengah-tengah pembelajaran guru menggunakan waktu untuk siswa belajar materi kembali. Akan tetapi, kahoot di sesi yang akhir kurang maksimal karena waktu jam pulang akan segera tiba, sehingga siswa kurang kondusif.

Selain itu, waktu pembelajaran sejarah ini juga sedikit terpotong untuk persiapan teknis, yaitu dengan mengambil peralatan proyektor dan layarnya dari ruang guru untuk kemudian digunakan untuk pembelajaran di kelas. Selain itu, waktu juga terpotong dengan mempersiapkan peralatan-peralatan teknis. Solusi dari kendala tersebut adalah, ketika waktu istirahat, sebelum pembelajaran sejarah dimulai, guru dapat mempersiapkan peralatan-peralatan seperti proyektor dan layarnya tersebut ke dalam kelas, sehingga saat jam pelajaran sejarah tiba, guru langsung menghidupkan proyekturnya dan pembelajaran dapat segera dimulai.

c. Materi yang Terlalu Padat

Sejarah merupakan salah satu materi yang ada pada Mata pelajaran IPS. Dalam satu pekan, mata pelajaran IPS hanya memiliki 3 jam pelajaran, yang berarti 90 menit. Akan tetapi, tuntutan materi yang harus disampaikan kepada siswa bisa dikatakan sangat banyak dan padat. Dengan padatnya materi tersebut, guru lebih sering berfokus pada penyampaian materi dari pada membuat media yang menarik. Sehingga dengan kendala tersebut, guru harus mempunyai solusi agar siswa dapat tetap mendapatkan semua materi dan juga

media-media pembelajaran yang menarik, agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran IPS materi sejarah.

d. Kurangnya Persiapan dari Siswa

Dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot diperlukan persiapan tidak hanya dari guru, akan tetapi juga dari siswa. Persiapan dari guru adalah dengan membuat dan memasukkan soal ke dalam web kahoot. Sedangkan untuk siswa adalah dengan mempersiapkan handphone yang telah berisi paket data, serta siswa juga harus belajar agar dapat menyelesaikan soal-soal yang ada di kahoot. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama guru sejarah, guru telah menginstruksikan kepada siswa untuk mempersiapkan perangkat dan juga belajar materi. Ibu Dalilatun Nashohah, M.E menjelaskan :

“Apabila pertemuan besok akan game kahoot, maka siswa diumumkan agar membawa handphone dengan paket datanya, selain itu juga diumumkan dipelajari materi halaman ini sampai dengan ini, agar siswa juga bisa mempersiapkan untuk pertemuan besok”

Berdasarkan pernyataan tersebut, guru telah menginstruksikan kepada siswa untuk belajar materi dan juga mempersiapkan perangkat. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan peneliti masih terdapat siswa yang *handphonenya* tidak memiliki paket data, serta siswa banyak yang tidak belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti kuis berbasis kahoot ini masih kurang.

Sejauh pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, faktor-faktor tersebut sangat mungkin untuk dihadapi dan diantisipasi. Bahkan dengan adanya faktor-faktor penghambat ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bahwa memang beberapa hal

harus diperbaiki lagi, mulai dari infrastruktur sekolah, kesiapan dari siswa, hingga kemampuan guru dalam mengelola dan mengkondisikan pembelajaran di kelas.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan juga dokumentasi, maka pada bagian pembahasan ini peneliti akan menganalisis hasil data dan juga dimodifikasi dengan teori-teori serta penelitian terdahulu. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik kualitatif dimana peneliti mendapatkan informasi melalui data wawancara, observasi dan juga dokumentasi melalui pihak-pihak yang mengetahui data yang peneliti perlukan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

A. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Tahapan dalam implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan juga evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adjie Sahara (2020) yang juga mengklasifikasikan implementasi kahoot menjadi tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan juga evaluasi⁶⁴. Adapun penjelasan dari masing-masing tahap tersebut berdasarkan hasil penelitian dan teori adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Ma'arif NU Kota Malang

Perencanaan dalam pembelajaran merupakan gambaran aktivitas pembelajaran yang akan diterapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada perencanaan pembelajaran ini berisi gambaran secara menyeluruh

⁶⁴ Samudera, "Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta."

mengenai alur pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan datang. Saat seorang guru telah mempunyai rencana pembelajaran yang matang, maka itu juga akan sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Begitupun sebaliknya, apabila guru belum memiliki perencanaan yang matang dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran juga tidak akan berhasil.⁶⁵

Menurut pendapat Sufiati & Afifah dalam Nadlir (2024) Perencanaan pembelajaran merupakan sebuah proses yang berpengaruh besar terhadap kesuksesan belajar siswa. Karena dalam sebuah perencanaan pembelajaran terbentuk aspek-aspek yang mendukung kesuksesan tersebut, misalnya : rencana, indikator, aspek, alur pembelajaran, desain, dan dalam perencanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan tema serta pedoman pelaksanaan pembelajaran. Secara sederhana, perencanaan pembelajaran ialah sebuah kegiatan yang disusun secara runtut dan dikembangkan oleh guru sesuai dengan beberapa aspek seperti pendekatan berbasis masalah, berbasis projek dan lain sebagainya. Tujuan dari disusunnya perencanaan pembelajaran adalah agar mengetahui kemampuan guru dan siswa sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai⁶⁶.

Pada tahap perencanaan media pembelajaran berbasis kahoot, guru IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang melakukan beberapa hal. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Membuat modul

Sebelum kahoot diterapkan, guru terlebih dahulu membuat modul pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu

⁶⁵ Wahyudin Nur Nasution, "Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur," *Ittihad I* (2017): 185–95.

⁶⁶ Nadlir Nadlir et al., "Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 2 (2024): 1–15, <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2332>.

Dalilatun Nashohah, M.E mengatakan bahwa modul tidak hanya digunakan untuk satu kali pertemuan, akan tetapi juga beberapa kali pertemuan. Dalam menyusun modul tersebut di dalamnya terdapat tema pembelajaran dan metodenya, dengan strategi yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis kahoot.

- b. Mengumumkan kepada siswa untuk mempersiapkan *handphone* dan mempelajari materi pada pertemuan sebelumnya

Selain membuat modul, perencanaan lain yang dilakukan guru adalah dengan mengumumkan kepada siswa bahwa di pertemuan yang akan datang pembelajaran akan menggunakan media kahoot. Sehingga dengan adanya pemberitahuan tersebut siswa harus mempersiapkan *handphone* di pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru IPS Ibu Dalilatun Nashohah menyatakan bahwa ketika pertemuan besok akan menggunakan kahoot maka guru akan mengumumkan kepada siswa untuk membawa *handphone* dengan paket data dan juga mengumumkan agar siswa mempelajari materinya.

- c. Guru membuat dan memasukkan soal-soal ke dalam web kahoot

Sebelum menerapkan kahoot ke dalam kelas, guru terlebih dahulu harus membuat dan memasukkan soal-soal ke dalam media kahoot. Berdasarkan wawancara yang telah dipaparkan pada hasil penelitian, untuk kisi-kisi soal kahoot guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang biasanya membuat soal identik dengan tanggal dan peristiwa. Misalnya pada soal menyebutkan suatu tanggal, maka siswa dapat memilih di kahoot peristiwa apa yang terjadi pada tanggal tersebut. Sedangkan untuk sumber

belajar, guru IPS di MTs Ma'arif NU tidak hanya bersumber dari buku fisik saja, akan tetapi juga dari ebook, website, Youtube, dan juga LKPD.

2. Proses Pelaksanaan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis kahoot, peneliti melakukan observasi secara langsung di dalam kelas. Hal tersebut bertujuan agar peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana media kahoot tersebut dijalankan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, pada tahap pelaksanaan game *kahoot* ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan juga penutup. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Udin Prasetya (2023) dalam penelitiannya tersebut pada penerapan media kahoot dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal yang berisi apersepsi pembelajaran, kegiatan inti yang berisi penyampaian materi dan penilaian, serta kegiatan akhir (penutup) yang berisi umpan balik dan simpulan dari guru⁶⁷. Adapun penjelasan dari kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup berdasarkan hasil data dan juga teori adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Sebelum pembelajaran berbasis kahoot dimulai, guru terlebih dahulu mengucapkan salam. Setelah itu, guru juga mengabsen siswa satu persatu. Dalam pengabsenan siswa

⁶⁷ Prasetya, Kadir, and Supriyadi, "Penerapan Media Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato."

tersebut, guru memanggil nama siswa satu-persatu dan memberikan pertanyaan kepada mereka apakah mereka sudah belajar atau belum. Pada kegiatan awal ini guru juga mengkondisikan siswa untuk duduk di tempat duduk yang dapat menjangkau layar proyektor. Sehingga semua siswa dapat melihat soal-soal kahoot yang ditampilkan di layar proyektor.

b. Kegiatan Inti

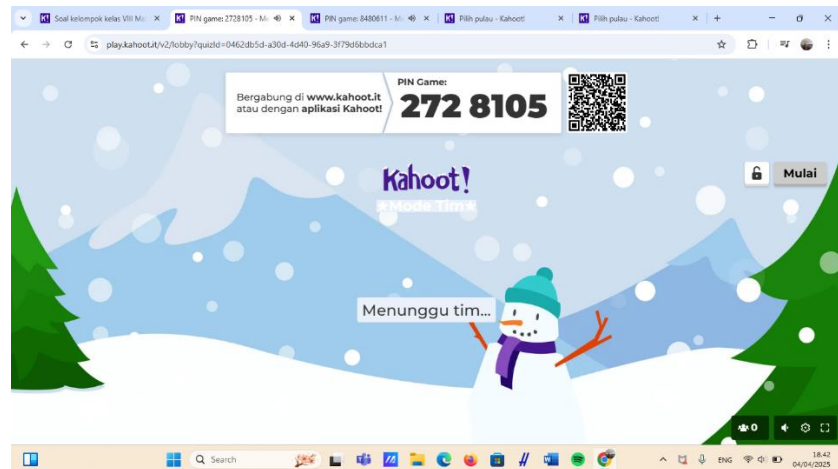
Pada kegiatan inti ini, terdapat dua kali sesi game Kahoot. Pada sesi awal, guru sejarah terapkan untuk mereview materi sebelumnya. Sedangkan sesi yang kedua kahoot diterapkan untuk materi baru serta untuk mengambil tambahan nilai untuk siswa dengan poin terbesar. Dan ditengah dua sesi tersebut terdapat waktu untuk mengulas soal-soal dari kahoot sesi pertama, dan terdapat waktu siswa untuk belajar dalam mempersiapkan mengerjakan kuis kahoot di sesi kedua.

a) Penerapan Kahoot Sesi Pertama

Kegiatan inti dimulai ketika guru menginstruksikan siswa untuk memasukkan PIN kahoot yang telah ditampilkan di layar proyektor. Ketika semua siswa telah bergabung di kahoot, game kuis kahoot kemudian dapat dimulai. Adapun tata cara siswa untuk masuk di game kahoot adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat mengetik website <https://kahoot.it> pada *browser* atau *chrome*
- 2) Setelah itu, siswa dapat memasukkan PIN yang telah ditampilkan di layar proyektor

Gambar 5. 1 Tampilan PIN Masuk Kahoot



- 3) Siswa dapat memasukkan nama sebagai identitas selama permainan, siswa juga dapat memilih gambar karakter yang sesuai sebagai identitas yang unik
- 4) Setelah itu klik *start*, dan siswa dapat mulai mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang ada di kahoot dengan mengklik pilihan yang paling benar
- 5) Setelah siswa selesai mengerjakan pertanyaan, maka kahoot akan menampilkan poin yang diperoleh dari masing-masing siswa
- 6) Ketika siswa telah selesai semua dalam mengerjakan, maka kahoot akan menampilkan 3 pemenang tertinggi dalam bentuk ranking. Serta kahoot akan menampilkan data urutan siswa berdasarkan poin-poin yang diperoleh oleh seluruh siswa.

Gambar 5. 2 Tampilan Pemenang Game Kahoot



- b) Sesi Mengulas Soal dan Pemberian Waktu Siswa untuk belajar kembali

Setelah kahoot pada sesi pertama telah selesai. Guru bersama siswa kemudian mengulas lagi dan membahas satu persatu soal-soal yang ada di kahoot tadi yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian setelah mengulas soal bersama-sama, guru kemudian memerintahkan siswa untuk belajar lagi materi halaman sekian hingga sekian. Guru memberikan waktu sejumlah 20 menit untuk siswa belajar. Sembari menunggu siswa untuk belajar, guru kemudian membuat soal-soal baru lagi untuk nantinya dimasukkan pada penerapan game kahoot di sesi kedua.

Selama siswa diberi waktu untuk belajar tersebut, apabila terdapat siswa yang mengantuk maka guru sejarah akan memerintahkan siswa tersebut untuk mencuci muka. Selain itu, untuk siswa-siswa yang rame dan kurang memperhatikan maka guru sejarah akan menunjuk dan

memberikan soal, ketika siswa tersebut tidak bisa menjawab maka akan ditertawakan. Sehingga dengan fenomena tersebut maka siswa akan lebih tertib.

c) Penerapan Kahoot Sesi Kedua

Setelah siswa menyelesaikan 20 menit untuk belajar, guru kemudian kembali menerapkan media berbasis kahoot. Siswa kemudian diinstruksikan untuk kembali memasukkan PIN dan mengerjakan soal-soal yang ada di kahoot. Setelah diketahui nama-nama siswa yang mendapatkan poin terbanyak, siswa tersebut akan mendapatkan *reward* berupa tambahan nilai, sesuai dengan yang dikatakan oleh guru sejarah.

c. Kegiatan Penutup

Pada bagian penutup, setelah mendengar bel berakhirnya jam pembelajaran, guru memerintahkan siswa untuk memasukkan buku dan alat belajar mereka ke dalam tas. Guru juga memerintahkan siswa untuk diam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. Pada bagian paling akhir, guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

3. Evaluasi dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Berdasarkan pendapat Darwin dalam Sutrisno (2022) pada dasarnya evaluasi merupakan sebuah proses untuk mencari nilai sejauh mana sebuah kebijakan dapat membuahkan hasil yaitu dengan membandingkan hasil yang diperoleh dengan tujuan atau target yang telah ditentukan. Tujuan dari adanya evaluasi pembelajaran berdasarkan Depdiknas diantaranya adalah : 1) untuk mengetahui produktivitas dan

efektivitas kegiatan belajar mengajar, 2) untuk membenahi dan menyempurnakan kegiatan guru, 3) untuk memperbaiki, menyempurnakan, serta mengembangkan program-program dalam belajar, 4) untuk mendalami apa saja kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat kegiatan belajar mengajar dan mencari tahu solusinya, serta 5) menempatkan siswa agar berada dalam situasi belajar mengajar yang sesuai dengan kemampuannya (UUD RI 2013:6)⁶⁸.

Adapun dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot, di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, guru sejarah mengatakan bahwa media kahoot bukanlah satu-satunya cara untuk pengambilan nilai. Akan tetapi, sebagai nilai tambahan dan nilai tabungan saja. Nilai tabungan tersebut kemudian akan diberikan sebagai nilai tambahan siswa untuk ujian tengah semester maupun ujian akhir semester, serta juga akan membantu siswa agar mendapatkan nilai yang maksimal pada nilai rapor. Begitupun bagi siswa-siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan penelitian Idrus (2019) bahwa evaluasi juga memiliki manfaat yang dapat diambil salah satunya adalah untuk memahami sesuatu. Dalam hal ini memahami sesuatu yaitu dari segi behavior, motivasi, sarana prasarana, kondisi siswa dan lain-lain⁶⁹. Sejalan dengan penelitian ini, evaluasi tidak bertujuan untuk memahami tingkat kognitif siswa, akan tetapi untuk memahami bagaimana respon dan kondisi siswa ketika pembelajaran berbasis kahoot. Karena berdasarkan wawancara kepada guru sejarah beliau mengatakan bahwa jika dari segi kognitif siswa meningkat atau tidak itu sesuai dengan mereka sendiri apakah belajar atau tidak. Sehingga bentuk evaluasi

⁶⁸ Sutrisno, "Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar," *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 52–60, <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/409>.

⁶⁹ Idrus L, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran" 9, no. 2 (2019): 344.

kahoot ini juga untuk mengevaluasi bagaimana reaksi atau keantusiasan siswa ketika mengikuti pembelajaran sejarah dengan media kahoot.

Berdasarkan wawancara dan juga observasi yang telah peneliti lakukan, diperoleh hasil bahwa kahoot itu sangat menyenangkan. Anak-anak menjadi heboh, tertawa, tersenyum dan saling menyoraki teman-teman yang mendapatkan poin terbanyak. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Irwan (2023) bahwa kahoot dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, partisipatif, dan dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa⁷⁰. Selain itu, diperkuat lagi dengan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru sejarah mereka juga mengatakan bahwa *game* kahoot itu seru, menarik, anak-anak lebih aktif. Berdasarkan wawancara siswa kelas VIII juga mengatakan bahwa kahoot itu menyenangkan dan bikin greget. Dengan hasil data tersebut, menunjukkan bahwa media berbasis kahoot itu menarik dan dapat menumbuhkan antusias siswa sehingga sangat cocok untuk diterapkan.

B. Faktor Pendukung dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Penerapan kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang berjalan dengan baik dan lancar, bahkan siswa terlihat antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran berbasis kahoot. Dibalik kelancaran dalam pelaksanaan kahoot tersebut tentunya terdapat faktor-faktor yang mendukung dalam pelaksanaan kahoot tersebut Berikut ini adalah penjelasan dari faktor-faktor yang mendukung implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot.

⁷⁰ Irwan Hidayat et al., "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 6933–42.

1) Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan pendapat Alimmatussa'adah (2024) mengatakan bahwa sarana dan prasarana merupakan sebuah komponen yang harus ada dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sarana dan prasarana juga memiliki pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan⁷¹. Begitupun dalam penerapan *game* kahoot di MTs Ma'arif NU Kota Malang ini, sarana dan prasarana memiliki peran yang sangat penting. Adapun sarana yang paling mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kahoot ini adalah proyektor dan layarnya.

Berdasarkan pada pengamatan yang telah peneliti lakukan, kondisi proyektor dan layarnya sangat baik dan sangat mendukung untuk pembelajaran berbasis kahoot. Hal tersebut terbukti dengan proyektor yang cahayanya dapat menyorot dengan jelas. Begitupun dengan layar proyektor yang dapat berdiri dengan tegak dan jelas untuk menampilkan soal-soal yang ada di kahoot. Selain itu untuk menghubungkan laptop ke proyektor juga tidak memerlukan kabel-kabel lain, sehingga sangat mudah untuk digunakan dalam penerapan media kahoot.

2) Dukungan dari sekolah

MTs Ma'arif NU Kota Malang sangat mendukung penuh adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan diterapkannya *game* berbasis kahoot. MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah sebuah sekolah berbasis agama tapi sudah *open minded* terhadap perkembangan teknologi. Hal tersebut dibuktikan dengan diperbolehkannya siswa untuk membawa *handphone* ke sekolah meskipun dengan aturan bahwa

⁷¹ Alimmatussa'adah, "Sarana Prasarana Pendidikan Sebagai Penunjang Kegiatan Belajar" 06, no. 3 (2024): 346–62.

ketika pembelajaran *handphone* harus dikumpulkan. Dengan adanya dukungan tersebut sangat membantu ketika mengintegrasikan teknologi dan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara bersama kepala sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang beliau mengatakan bahwa beliau sangat mensupport sekali mengenai integrasi teknologi ke dalam pembelajaran, karena di era digital ini apalagi dengan kurikulum merdeka, perkembangan harus kita ikuti terutama dalam hal teknologi. Karena menurut pendapat beliau pembelajaran dengan teknologi itu sangat menarik mulai dari desainnya, warnanya, bentuknya dan segala macam. Hal tersebut juga diperkuat lagi dengan hasil wawancara kepada guru sejarah yang mengatakan bahwa beliau sangat mendukung mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran, karena jika guru tidak mengikuti perkembangan zaman, maka guru akan kalah oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa pihak-pihak sekolah sangat mendukung dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah, sehingga dengan dukungan tersebut juga turut mendukung penerapan media kahoot dalam pembelajaran.

3) **Keterampilan guru**

Pendidikan di era digital ini memerlukan sosok guru yang tidak hanya sebagai fasilitator, akan tetapi juga sebagai motivator yang menginspirasi peserta didik. Pada umumnya saat ini siswa sudah banyak mengetahui pembelajaran melalui internet sebelum dari sekolah. Dengan demikian, maka guru harus dapat menghadapi siswa-siswa yang lebih banyak tahu konten-konten pembelajaran dari internet tersebut. Berdasarkan pendapat Notanubun dalam Andi (2023) menyatakan bahwa kemampuan mengajar berbasis teknologi adalah salah satu

kemampuan yang harus dimiliki guru di era digital. Guru dituntut agar lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media dan model pembelajaran sehingga kualitas pendidikan juga dapat meningkat⁷².

Berdasarkan wawancara dan observasi, ditemukan hasil bahwa guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang sudah mengetahui web media kahoot sejak beliau masih kuliah. Sehingga beliau sudah menerapkan kahoot sejak beliau pertama kali masuk mengajar di MTs Ma'arif NU Kota Malang. Beliau juga termasuk guru muda yang sangat memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi. Hal tersebut terbukti ketika menerapkan kahoot beliau sebagai *author* dapat mengaplikasikannya dengan baik tanpa halangan apapun. Dengan adanya keterampilan yang baik dari guru, maka pembelajaran dengan game kahoot dapat berjalan dengan baik dan lancar.

4) Antusiasme Peserta Didik

Berdasarkan penelitian Safitri (2024) diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media kahoot, suasana pembelajaran yang sebelumnya terasa kaku dan monoton dapat menjadi suasana kelas yang ceria dan menyenangkan. Karena tidak dapat disangkal bahwa teknologi merupakan sebuah sarana yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi menarik, guru dapat lebih mudah dalam mengelola dan menyampaikan informasi kepada siswa⁷³. Sejalan dengan suasana pembelajaran di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang keceriaan dan semangat siswa ketika menggunakan *game* berbasis kahoot sangat terlihat. Seperti yang ada

⁷² Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (2023): 32–37, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.

⁷³ Izza Safitri, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik," *Technical and Vocational Education International* ... 4, no. 01 (2024): 1–8, <https://mand-ycmm.org/index.php/taveij/article/view/555%0Ahttps://mand-ycmm.org/index.php/taveij/article/download/555/629>.

pada gambar di bawah ini.



Berdasarkan observasi dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah berbasis kahoot ini cukup tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan ekspresi siswa yang tertawa dan tersenyum saat mengikuti pembelajaran. Selain itu pada saat -saat tertentu siswa akan saling menyoraki, terutama saat menampilkan nama-nama siswa yang mendapatkan poin terbanyak. Diperkuat lagi dengan hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas VIII, mereka mengatakan bahwa kahoot itu seru dan menyenangkan, soal-soalnya menantang dan bikin greget. Dengan adanya antusias dari siswa kelas VIII tersebut juga turut mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang.

C. Faktor Penghambat dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Penerapan media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang juga memiliki beberapa faktor penghambat. Adapun penjelasan dari beberapa faktor penghambat tersebut adalah sebagai berikut.

1) Kendala Teknis

Berdasarkan hasil penelitian Maulida (2023) ditemukan hasil bahwa salah satu faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis kahoot adalah adanya kendala teknis. Pada penelitiannya ditemukan beberapa kendala teknis dalam penerapan kahoot, salah satunya adalah terdapat peserta didik yang handphone nya tiba-tiba keluar dari web kahoot dikarenakan kurang stabilnya jaringan internet.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, siswa harus login kembali di web kahoot dengan memasukkan kembali PIN dari game kahoot⁷⁴. Hal tersebut selaras dengan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang bahwa ketika di tengah-tengah pelaksanaan pembelajaran berbasis kahoot, satu siswa tiba-tiba keluar dari web kahoot. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka siswa harus masuk di web kahoot dengan memasukkan PIN yang sama. Akhirnya siswa tersebut dapat bergabung dan mengerjakan soal-soal di kahoot sama seperti teman-temannya yang lain.

Sejalan dengan hasil wawancara kepada guru sejarah yang mengatakan bahwa secara umum kendala dalam penerapan media pembelajaran berbasis kahoot di MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah dari kendala teknis. Menurut Siti (2022) kendala teknis ialah kendala yang berasal dari alat, teknologi, maupun media yang kurang dapat berfungsi dengan baik atau tidak memadai. Kendala tersebut dapat berupa sinyal maupun jaringan internet yang tidak

⁷⁴ Maulida Fithria and Dimyati Sajari, "Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Inovasi Edukasi* 06, no. 01 (2023): 2023.

stabil, sehingga informasi yang disampaikan juga terputus dan kurang jelas.⁷⁵ Hal tersebut sesuai dengan kondisi di tempat penelitian bahwa terdapat beberapa kendala teknis diantaranya adalah handphone siswa yang erorr, kurang memadainya WIFI sekolah sehingga siswa harus menggunakan paket data pribadi. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka bagi siswa yang tidak memiliki paket data maka akan meminta bantuan jaringan kepada temannya melalaui fitur hotspot.

2) Keterbatasan Waktu

Berdasarkan penelitian Samudera (2020) menyatakan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot kurang berjalan dengan maksimal jika waktu pembelajarannya terbatas. Apalagi ketika guru menggunakan game kahoot di akhir pembelajaran, maka dalam praktiknya akan terburu-buru, ditambah lagi jika terdapat beberapa kendala teknis.⁷⁶ Begitupun yang terjadi pada pembelajaran berbasis Kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang, dimana pembelajaran sejarah dilaksanakan pada hari Rabu di jam pelajaran terakhir yaitu pukul 12.30 hingga 13.30. Durasi tersebut merupakan dua jam pelajaran yang sama dengan 60 menit. Dengan waktu 60 tersebut, pelaksanaan kahoot di kelas VIII pada hari tersebut masih terbatas oleh waktu.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, satu sesi permainan kahoot memerlukan waktu sekitar 10 menit. Sedangkan pada implementasi kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang ini,

⁷⁵ Siti Nurrachmah, "Terdapat Noise Kmunikasi Di Setiap Step Proses Transfer Komunikasi Pada Pesan Di Media Internet," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022): 1349–58.

⁷⁶ Samudera, "Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta."

guru menerapkan kahoot pada dua sesi, yaitu di awal dan di akhir pembelajaran. Akan tetapi, kahoot di sesi yang akhir kurang maksimal karena waktu jam pulang akan segera tiba, sehingga siswa kurang kondusif.

Dalam penerapan kahoot di kelas VIII, waktu pembelajaran sejarah ini juga sedikit terpotong untuk persiapan teknis, yaitu dengan mengambil peralatan proyektor dan layarnya dari ruang guru untuk kemudian digunakan untuk pembelajaran di kelas. Selain itu, waktu juga terpotong dengan mempersiapkan peralatan-peralatan teknis. Solusi dari kendala tersebut adalah, ketika waktu istirahat, sebelum pembelajaran sejarah dimulai, guru dapat mempersiapkan peralatan-peralatan seperti proyektor dan layarnya tersebut ke dalam kelas, sehingga saat jam pelajaran sejarah tiba, guru langsung menghidupkan proyekturnya dan pembelajaran dapat segera dimulai.

3) Materi yang terlalu padat

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Supardi (2021) materi sejarah di kelas VIII semester genap dimulai dari materi penjelajahan samudra, kolonialisme dan imperialisme, hingga materi kehidupan pada masa reformasi. Adapun jumlah tema yang harus dipelajari adalah 2 tema dengan 14 sub bab⁷⁷. Dengan banyaknya sub bab dari materi di buku tersebut, menunjukkan bahwa materi sejarah termasuk materi yang cukup padat.

Selama satu pekan pembelajaran sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang memiliki jatah waktu 3 jam pelajaran atau sama dengan 90 menit. Sementara materi sejarah di kelas VIII termasuk materi yang

⁷⁷ Supardi et al., *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP Kelas VIII*, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, 2021.

cukup padat. Dengan materi sejarah yang padat tersebut, guru sejarah lebih fokus kepada penyampaian materi dibandingkan dengan membuat *game-game* kuis digital. Sehingga dengan adanya kendala tersebut, guru sejarah di MTs Ma'arif NU harus dapat menyeimbangkan antara penyampaian materi dan juga variasi model pembelajaran digital, agar siswa tidak bosan dan mereka juga punya keterampilan dalam menggunakan teknologi.

4) Kurangnya Persiapan dari Siswa

Persiapan dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot tidak hanya dilakukan oleh guru, akan tetapi persiapan juga harus dilakukan oleh siswa. Berdasarkan pendapat Sandra (2023) menyatakan bahwa persiapan belajar siswa merupakan aspek yang penting untuk tercapainya hasil belajar yang maksimal. Apabila siswa tidak melakukan persiapan dalam belajar di kelas, maka siswa tersebut akan kesulitan dalam berpartisipasi aktif seperti menjawab pertanyaan guru ataupun bertanya ketika terdapat materi yang belum dipahami⁷⁸.

Pernyataan di atas sejalan dengan kondisi yang ada pada pembelajaran berbasis kahoot di MTs Ma'arif NU Kot malang. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, di pertemuan sebelumnya guru telah mengintruksikan kepada siswa agar mempelajari materi, sehingga saat mengerjakan soal di Kahoot siswa akan lebih mudah. Akan tetapi pada kenyataannya beberapa siswa tidak belajar, sehingga mereka masih bingung saat mengerjakan soal berbasis Kahoot. Guru juga telah mengumumkan

⁷⁸ Sandra Sri Saputri, Wahidah Fitriani, and Arikah Husnah, "Pengaruh Persiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sebagai Asesmen Dalam Bimbingan Dan Konseling," *Bimbingan Penyuluhan Islam* 05 (2023): 18–29.

kepada siswa agar membawa handphone yang sudah terisi paket datanya. Akan tetapi, yang terjadi di lapangan adalah masih ditemukan seorang siswa yang tidak memiliki paket data ketika akan menerapkan kahoot, sehingga siswa tersebut harus meminta bantuan jaringan internet kepada temannya melalui fitur hotspot. Dengan kurangnya persiapan dari siswa tersebut juga turut menjadi faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

MTs Ma'arif NU Kota Malang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang terus berkembang dan mengutamakan kualitas (mutu), serta memiliki visi menjadi wadah pendidikan dan pembinaan keislaman. Berdasarkan uraian di atas yang merupakan perpaduan antara kajian teoritis dan hasil penelitian lapangan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang dalam implementasinya dibagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan yang dilakukan oleh guru sejarah yaitu membuat modul, mengumumkan kepada siswa, dan memasukkan soal-soal ke dalam web kahoot. Pada tahap pelaksanaan game kahoot dibagi menjadi dua sesi, untuk sesi pertama untuk mereview materi sebelumnya sedangkan untuk kahoot sesi kedua sebagai alat evaluasi pengambilan nilai tambahan untuk siswa. Sedangkan pada tahap evaluasi dalam penerapan kahoot ini, guru sejarah lebih menekankan pada peningkatan keantusiasan siswa saat penerapan dengan game kahoot.
2. Faktor-faktor yang mendukung dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot pada pelajaran IPS di MTs Ma'arif NU Kota Malang diantaranya adalah adanya dukungan dari sekolah, baik dari segi sarana prasarana maupun kebijakan sekolah yang mengizinkan siswa untuk membawa handphone ke sekolah. Selain itu, adanya keterampilan dari guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Serta antusiasme siswa dalam pembelajaran berbasis

kahoot sangat tinggi, sehingga pembelajaran dengan media kahoot dapat diterapkan dengan baik.

3. Adapun faktor yang menghambat dalam implementasi media pembelajaran berbasis kahoot terdiri dari kendala teknis yaitu handphone siswa yang tiba-tiba keluar dari web kahoot serta kurang memadainya jaringan internet. Selain itu juga terhambat oleh waktu pembelajaran yang terbatas, materi sejarah yang terlalu padat, serta kurangnya persiapan dari siswa.

Berdasarkan yang telah peneliti amati selama penelitian ini, peneliti melihat dan dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kahoot ini cocok untuk diterapkan di kelas serta dapat menjadi opsi bagi guru-guru dalam memvariasikan model pembelajaran. selain itu, diterapkannya pembelajaran dengan media kahoot ini juga didukung oleh kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru yang dimiliki oleh MTs Ma'arif NU Kota Malang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, saran yang mampu diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Madrasah

Berdasarkan hasil penelitian, peran pimpinan madrasah dalam pengelolaan madrasah, terutama bidang guru dan sarana prasarana sudah sangat baik. Selain itu, keadaan sarana dan prasarana sudah cukup mendukung untuk kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, dalam rangka pemeliharaan dan peningkatan mutu, maka peneliti menyarankan agar madrasah terus mengadakan pelatihan-pelatihan kepada guru mengenai

strategi, model, dan inovasi dalam pembelajaran. Selain itu, madrasah dapat meningkatkan kualitas sarana dan prasarana mulai dari pengadaan hingga pembaharuan. Madrasah juga dapat melakukan pemeliharaan secara berkala agar sarana dan prasarana maupun fasilitas sekolah yang telah ada selalu dalam kondisi yang baik.

2. Bagi Guru Sejarah

Implementasi media pembelajaran berbasis kahoot telah berjalan dengan baik, serta mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dalam hal ini ketika guru menerapkan media berbasis kahoot, guru diharapkan untuk lebih membriefting siswa sebelum pembelajaran berbasis kahoot dimulai. Hal tersebut diharapkan dapat meminimalisir hambatan-hambatan teknis yang terjadi dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan agar menerapkan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dan selalu berupaya untuk mengembangkan kompetensi siswa, agar siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang tertarik pada topik ini agar dapat meneliti implementasi game kahoot pada cakupan yang lebih luas lagi pada beberapa kelas, karena pada penelitian ini peneliti hanya mengimplementasikan kahoot di satu kelas yaitu kelas VIII. Selain itu, penulis juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggali apakah terdapat perbedaan respon antara siswa berdasarkan gender atau latar belakang sosial, karena faktor tersebut juga dapat memengaruhi cara siswa merespons pembelajaran dengan berbasis media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani. (2020). "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial." *Historis* 5, no. 2: 146–50.
- Alimmatussa'adah. (2024). "Sarana Prasarana Pendidikan Sebagai Penunjang Kegiatan Belajar" 06, no. 3: 346–62.
- Alit, D. M. 2020. "Inquiry Discovery Learning Dan Sejarah Lokal : Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21." *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(1), 57–79.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin. (2023) .“Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital.” *Seminar Nasional Dies Natalis* 62 1: 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. (2023) .“Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 1: 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Atika, Nur Apriyanti, and Muassomah Muassomah. (2020) .“Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla’) Bahasa Arab Di Era Industri 4.0.” *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2: 277–97. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.
- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani .(2020). “Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2: 155–62. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>.
- Bararah, Isnawardatul. (2020). “Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Mudarrisuna* 10, no. 2: 351–70. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842>.
- Bashir, Faqih Abdul, and Bramastia Bramastia. (2023). “Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6: 8070–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>.
- Budiati, Suci. 2019. “Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan E-Learning Di SMA Pangudi Luhur St. Yusup Yogyakarta.” *Thesis*, , 11–12.
- Bunjamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah. (2020). “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran.” *Gunahumas* 3, no. 1: 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. (2020) .“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa.” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2: 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. (2023) .“Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2: 1–17.
- Fajri, N, A Akbar, and S Zakir. 2021. “Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam.” *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 78–89. <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Fithria, Maulida, and Dimyati Sajari. (2023) “Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Inovasi Edukasi* 06, no. 01:
- Gymnastiar, Iman Ahmad. (2022) . “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran.” *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 20, no. 1: 1–8.
- Hidayat, Irwan, Anik Supriani, Agung Setiawan, and Adyanata Lubis. (2023) “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam.” *Journal on Education* 6, no. 1: 6933–42.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. (2019). “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1: 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Khoirun Nisa. 2021 “Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar,” 47–59.
- L, Idrus. (2019). “Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran” 9, no. 2 344.
- Lubis, Maesaroh. (2016) .“Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global).” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 2: 147. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063>.
- Nadlir, Nadlir, Vilda Zahrotul Khoiriyatin, Berliana Aulia Fitri, and Durroh Nasihatul Ummah. (2024). “Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran.” *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 2: 1–15. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2332>.
- Nashrullah. 2022. *Pembelajaran Ips (Teori Dan Praktik)*. Kalimantan Selatan: CV. El Publisher,.
- Nasution, Abdul Fattah. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11,. http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku_metode_penelitian_kualitatif.Abdul_Fattah.pdf.

- Nur Nasution, Wahyudin. (2017) .“Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur.” *Ittihad I*: 185–95.
- Nurrachmah, Siti. (2022) .“Terdapat Noise Kmunikasi Di Setiap Step Proses Transfer Komunikasi Pada Pesan Di Media Internet.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20: 1349–58.
- Permana, Natalis Sukma. (2021). “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik.” *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 21, no. 2: 128–35. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>.
- Pranoto, Setyo Edy. (2020) .“Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo.” *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4, no. 1: 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>.
- Praselia, Udin, Herson Kadir, and Supriyadi Supriyadi. (2023). “Penerapan Media Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 1: 141. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201>.
- Prastowo, Andi. (2022). “Implementasi Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Era Pandemi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8: 63–78.
- Putra, Aan, and Kesi Afrilia. (2020) ,“Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, no. 2: 110–22. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.
- Saadah, Muftahatus, and Mahmud Arif. (2022) .“Metode Pendidikan Anak Dalam Surat Az-Zumar Ayat 8-9.” *Arfannur* 3, no. 2: 75–84. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v3i2.772>.
- Safitri, Izza. (2024). “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik.” *Technical and Vocational Education International* ... 4, no. 01: 1–8. <https://mandycmm.org/index.php/taveij/article/view/555%0Ahttps://mandycmm.org/index.php/taveij/article/download/555/629>.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi Safira Hutagaol, Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini, and Tangson R. Pangaribuan. (2021) .“Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, no. 1: 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. (2021) .“Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning

- Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1: 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- Samudera, Adjie Sahara. 2020 .“Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta.” *Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, , 55.
- Saputri, Sandra Sri, Wahidah Fitriani, and Arikah Husnah. (2023) .“Pengaruh Persiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sebagai Asesmen Dalam Bimbingan Dan Konseling.” *Bimbingan Penyuluhan Islam* 05: 18–29.
- Sari, Juwita Puspita, Juli Setio, Rama Satria, Fitri Oviyanti, and Maryamah Maryamah. (2024) .“Tantangan Madrasah Di Era Digital: Transformasi Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Teknologi.” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 14, no. 2: 211. <https://doi.org/10.22373/jm.v14i2.23489>.
- Sri Harini Ekowati, Wahyu Tri Widyastuti, Wahyu Tri Widyastuti, and Asti Purbarini. (2020). “Implementasi Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Prancis Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK DKI Jakarta.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4: 723–29. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4621>.
- Sulistiyawati, Wiwik, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, and Tomi Listiawan. (2021) “Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika.” *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15, no. 1: 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>.
- Supardi, Mohammad Rizky Satria, Sari Oktafiana, and M. Nursa’ban. 2021..*Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP Kelas VIII. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan,*
- Suttrisno. (2022). “Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar.” *ZAHRRA: Research And Tought Elmentary School Of Islam Journal* 3, no. 1: 52–60. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRRA/article/view/409>.
- Triwidiastuti, Della. (2014). “Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Penerapan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV Di MIN 15 Bintaro.” *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2014. Wulandari, D. T.
- Tualaka, Joelantho, and Henni Sitompul. (2023). “Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika* 1, no. 2: 76–83.
- Wijayanti, Putri Agus, and Siti Juariyah. (2010). “Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Ia Sma Ibu Kartini.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27, no. 1

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/198%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/viewFile/198/206>.

LAMPIRAN

Lampiran I Hasil Observasi

Lampiran 1. 1 Wawancara Guru Sejarah

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut ibu mengenai pembelajaran sejarah?	Sejarah tidak bisa kalau hanya dengan metode ceramah saja kalau hanya menggunakan metode ceramah, mereka akan bosan dan mengantuk. Kalau anak-anak agak bosan, biasanya yang pertama itu mempersiapkan media pembelajaran yang berupa PPT. Nanti PPT nya itu juga disediakan beberapa gambar, jadi nanti gambarnya lebih ke anak-anak itu ketika dijelaskan yang berupa di PPT itu ya. Itu nanti disiapkan juga gambar, tapi gambarnya itu sudah dikasih penugasan di anak-anak. Jadi pas mereka bawa mereka langsung sharing. Misalkan tadi di kelas VIII, misalkan kerajaan-kerajaan islam yang ada di ini. Kalau semester lalu yang di kelas VII itu saya bikin setiap anak itu kayak punya kesempatan milih, terserah mereka milih satu atau dua untuk milih kerajaan yang mereka mau. Jadi nanti mereka yang akan bawa bentuk LKPD nya mereka sendiri, dan mereka yang akan menjelaskan, mereka yang sharing. Tapi ternyata, kelemahannya anak-anak itu, ketika ada anak 1 yang presentasi, itu mereka punya fokusnya sendiri. Dan kalau di kelas VIII, karena kurmer itu nanti saya kasih PPT, tapi nanti tak kasih mereka pembelajaran yang dibikin diskusi, sharing. Kayak jadi ada peta konsep nanti mereka yang mendeskripsikan.
2	Metode apa saja yang sudah digunakan dalam mengajar	Metode yang paling memungkinkan itu ya bikin ppt, bahan ajarnya itu kayak mereka dikasih kertas gambar yang sudah saya print itu, ini gambar apa, ini diurutkan dari sejarah itu awalnya ini, islam masuk di Indonesia itu dari ini ini. Atau secara bahasanya itu ada historinya, kronologinya. Misalkan di tahun sekian ini-tahun sekian ini, lebih ke

		peta konsepnya
3.	Bagaimana tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah?	Kalau tingkat keaktifan anak yang ini, karena kalau di kelas VIII itu, mereka aktif kalau misalkan ghea dia nggak bisa kalau ngomong banyak, tapi kalau disuruh menjelaskan gambar itu dia bisa dia lengkap. Ada berbeda-beda, ada yang banyak omong tapi tulisannya masih kurang. Tapi kalau di kelas VIII mereka itu aktif dalam pembelajaran sejarah.
4	Apa tantangan yang ibu alami dalam pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah?	Tantangan dalam pembelajaran IPS khususnya sejarah itu biasanya anak anak kalau nggak disuruh belajar, pasti mereka nggak mau belajar. Jadi tantangannya adalah tingkat literasinya yang rendah, makanya kebanyakan pembelajarannya di digitalisasikan. Saya pernah menggunakan kahoot, tapi kekurangannya adalah anak-anak yang nggak punya paketan, terus waktunya yang terbatas
5	Bagaimana cara ibu mengukur keberhasilan pembelajaran siswa?	Melalui LKPD yang telah dibuat, misalkan mereka bertanggungjawab nggak dengan jawabannya. Kan ada anak yang asal copas ataupun nyonto temennya. Makanya dia bisa nggak bertanggungjawabkan jawabannya dan dia bisa menceritakan yang kayak gini, seolah-olah curhat.
4	Platform digital apa saja yang sudah pernah ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Iya pernah, kalau quizizz belum pernah, yang udah pernah itu kahoot sama google form, sama biasanya nanti saya putarkan video juga, apasih yang ada di video itu nanti mereka menceritakan. Tapi kalau waktunya terbatas, nanti mereka bikin coret-coretan sendiri, terus mereka nanti presentasi sendiri
5	Apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah dalam menunjang pembelajaran?	Kalau fasilitas yang disediakan adalah wifi dan lain sebagainya, tapi itu bisa diatasi dengan meminjam hp kelas lain yang tidak menggunakan handphone
6	Apakah ibu sering menggunakan media berbasis online dalam pembelajaran?	Saya jarang menggunakan media yang menggunakan hp anak-anak. Soalnya kalau nggak ada wifi kan harus pake paketan, itu harus menggunakan hotspot dari guru, terus juga digunakan buat tethering laptop, jadi kayak lemot gitu
7	Bagaimana upaya yang harus dilakukan dalam upaya	Untuk meningkatkan lebih ke fasilitas perkelas. Soalnya waktunya

	meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?	kan terbatas, tapi kalau harus mengangkat proyektor dan juga mempersiapkannya itu lama, jadi biar mudah kan bisa proyektor perkelas, biar masuk kelas langsung tinggal pake gitu aja
8	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran sejarah secara umum	Kalau responnya pada pelajaran sejarah itu tergantung dari kita membawanya gimana. Itu tergantung juga dari stimulus untuk menarik respon siswa
9	Apakah ibu pernah menggunakan media kahoot?	Kahoot pernah dipake. bagus si, kayak pembelajarannya itu bagus jadi anak-anak akan merasa tersaingi, jiwa kompetisinya tinggi. tapi kekurangannya adalah jaringannya ini dan lain sebagainya. Misalkan ada dua jam pembelajaran, satu jamnya buat kahoot, dan satu jamnya buat pembelajaran

Lampiran 1. 2 Wawancara Siswa Kelas VIII (Azul dan Romy)

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Pelajaran yang paling disukai pelajaran apa azul?	Pertama suka olahraga, yang kedua fiqih, ski, baru IPS
2	Kalau pelajaran sejarah suka nggak?	sejarah itu lumayan suka, kalau sosialnya nggak suka
3	Kalau pelajaran IPS yang paling disukai materi apa	Kalau uang uang ekonomi nggak terlalu suka, tapi kalau sejarah yang tentang kerajaan-kerajaan itu agak suka
4	Romi pelajaran yang paling disukai apa	Qur'an hadis yang pertama dan yang kedua suka matematika, terus IPA, terus Fiqih
5	Suka nggak sama pelajaran sejarah Romi	Lumayan suka, tapi nggak terlalu suka
6	Pembelajaran IPS biasanya metode pembelajarannya gimana?	Kemarin biasanya kelompokan biasanya sambil, ngegame, game kayak yang bisa jawab bisa istirahat duluan, terus Spin di hp guru
7	Kalau model presentasi pernah?	Pernah
8	Kalau kahoot sudah pernah?	Sudah
9	Yang pernah menggunakan kahoot pelajaran apa?	Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, aswaja
10	Kalau dalam pembelajaran sejarah /IPS aktif nggak kalian, kayak bertanya kalau ada yang belum dipahami gitu?	Iya kalau belum paham ya nanya, kadang nanya kadang enggak, kadang nanya temen
11	Apa metode pembelajaran yang paling disukai	Game, kuis, tebak-tebakan. Biasanya tebak-tebakannya itu kayak nanti ditanyain siapa

		kerajaan yang dari tahun ini sampai ini brerdirinya gitu, nanti kita ditanyain dengan tebak-tebakan langsung.
12	Kalau jam pembelajaran IPS, itu jam pertama atau jam terakhir	Kalau senin itu jam pertama, kalau selasanya itu jam kedua jam tengah-tengah
13	Kalau tantangan apa yang menjadi tantangan atau yang menjadi kesulitan dalam belajar sejarah	Iya, bacaannya sejarah banyak, iya bukunya yang paket itu tebal, jadi kadang malas itu membaca dan belajar
14	Bikin ngantuk nggak kalau pelajaran sejarah?	Biasanya kalau anak anak ada yang ngantuk sama bu Lila disuruh wudhu

Lampiran II

Lampiran 2. 1 Hasil Observasi

No	Objek Pengamatan	Pengamatan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
Sarana dan Prasarana Madrasah				
1	Ruang kelas dilengkapi proyektor dan layarnya		√	Proyektor dan layarnya tidak terdapat di setiap kelas. Akan tetapi sekolah memiliki 2 LCD dan 1 layar untuk digunakan bersama
2	Proyektor di ruang kelas dapat difungsikan secara baik	√		Proyektor dapat dig=funksikan dengan baik dan maksimal
3	Madrasah memiliki koneksi internet yang kuat dan reliabel		√	Terkadang sedikit lemot, jika digunakan bersama dan banyak orang
4	Siswa dapat mengakses wifi madrasah dengan mudah		√	Wifi jika digunakan siswa juga akan sedikit lemot, jadi siswa menggunakan paket data mandiri
5	Guru menggunakan / membawa laptop ketika proses pembelajaran di kelas	√		Guru membawa laptop sebagai media pembelajaran
6	Madrasah mengizinkan siswa untuk membawa laptop, ponsel, atau perangkat gawai lainnya	√		Sangat mengizinkan, dengan tetap ada tata tertibnya
7	Madrasah memiliki aturan khusus terhadap siswanya tentang penggunaan ponsel, laptop dan	√		Laptop/hp dikumpulkan di kantor, boleh diambil ketika diperlukan dalam proses pembelajaran

	perangkat gawai lainnya.			
Proses Pembelajaran				
1	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian dengan kompetensi dasar (KD)	√		Terdapat kesesuaian antara indikator dan KD
2	Guru Menyusun perangkat pembelajaran (modul) sebelum proses pembelajaran dilaksanakan	√		guru merancang modul
3	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan modul pembelajaran	√		terdapat kesesuaian
4	Guru mendisiplinkan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai	√		Guru selalu mendisiplinkan
5	Guru menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang aktif	√		Metode yang digunakan sangat membuat siswa menjadi aktif dan lebih memperhatikan ketika proses pembelajaran
6	Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup	√		Terdapat pembuka, inti pembelajarn, dan penutup
7	Guru memberikan penilaian harian bagi peserta didik yang aktif	√		Guru akan memberikan nilai tambahan juga kepada siswa siswa yang lebih aktif
Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran				
1	Guru menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran di kelas	√		Kahoot digunakan dalam proses pembelajaran
2	Guru menggunakan beberapa mode permainan yang berbeda saat menerapkan kahoot		√	Mode individu
3	Guru menerapkan kahoot mode klasik untuk penilaian peserta didik	√		Mode klasik dengan individu
4	Guru menerapkan kahoot dengan mode tim untuk menciptakan sikap kerjasama antar peserta didik		√	Pada saat itu, guru menggunakan mode individu
5	Sebelum kahoot digunakan dalam pembelajaran, guru menjelaskan petunjuk dan teknisnya aplikasi kahoot kepada peserta didik	√		Guru menjelaskan panduan dan tata caranya
6	Guru menggunakan	√		Untuk awal pembelajaran guru

	aplikasi kahoot pada kegiatan pembuka pembelajaran			menggunakan media kahoot
7	Guru menggunakan aplikasi kahoot pada kegiatan inti pembelajaran	√		Iya guru menggunakan kahoot pada inti pelajaran, kemudia mengilas lagi soal soal yang masih dibingungkan oleh siswa
8	Guru menggunakan aplikasi kahoot pada kegiatan penutup pembelajaran	√		Di akhir pelajaran guru menggunakan media kahoot lagi
9	Aplikasi kahoot digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		Kahoot digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran
10	Peserta didik mengerti cara menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran	√		Peserta sudah sangat paham dalam mengaplikasikan kahoot karena mereka sudah sering menggunakan
11	Peserta didik dapat dengan mudah menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran	√		Sangat mudah
12	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan metode game based learning berbasis kahoot	√		Sangat antusias, heboh, dan senang. Apalagi saat perankingan poin, mereka akan tertawa dan saling menyoraki
13	Peserta didik membawa ponsel masing-masing yang sudah terpasang aplikasi kahoot	√		Masing-masing siswa membawa ponsel sendiri
14	Peserta didik lebih aktif ketika aplikasi kahoot digunakan dalam pembelajaran	√		Aktif dan antusias saat pembelajaran dengan kahoot
15	Peserta didik berpartisipasi secara kompetitif ketika aplikasi kahoot digunakan	√		Sangat kompetitif untuk memperebutkan ranking paling atas
16	Peserta didik saling bekerjasama untuk mendapatkan jawaban yang tepat		√	Karena mode individu maka siswa mengerjakan sendiri-sendiri
17	Peserta didik saling mendengarkan pendapat antar sesama kelompok		√	Tidak menggunakan mode tim
18	Guru memberikan reward (penghargaan) kepada peserta didik yang memenangkan permainan	√		Reward berupa tambahan poin/ nilai untuk siswa dengan ranking terbaik dari game kahoot
19	Guru menyelesaikan pembelajaran tepat waktu	√		Tepat waktu sesuai jadwal jam pelajaran
20	Guru menyampaikan	√		Guru memberikan penutup dan

	kesimpulan akhir sebelum menutup pembelajaran			kesimpulan
Faktor Pendukung dan Penghambat				
1	Kegiatan pembelajaran berlangsung lancar	√		Iya sangat lancar. Meskipun terdapat sedikit kenadala, namun dapat teratasi
2	Guru mampu mengajar dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan pada modul	√		Baik dan sesuai dengan rencana pada modul
3	Kegiatan pembelajaran sempat terjadi hambatan atau gangguan	√		Terdapat sedikit hambatan
4	Guru menyelesaikan hambatan atau gangguan yang terjadi	√		Dapat terselesaikan dengan baik

Lampiran III

Pedoman Wawancara

No	Objek Penelitian	Indikator	Sumber Data
1	Sarana, prasarana, dan fasilitas madrasah	1. Kelengkapan sarana dan prasarana inti, seperti gedung, ruang-ruang dll 2. Keadaan sarana dan prasarana inti 3. Kondisi layanan internet 4. Ketersediaan proyektor dan kondisi proyektor 5. Ketersediaan laptop dan perangkat lain	1. Kepala sekolah (Ibu Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd., Gr) 2. Wakil Kepala Kurikulum MTs Ma’arif NU Kota Malang (Bapak Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd) 3. Guru sejarah (Ibu Dalilatun Nashohah, S.E., M.E)
2	Implementasi platform kahoot sebagai media pembelajaran	1. Alasan pemilihan media kahoot dalam	a. Guru sejarah (Ibu Dalilatun Nashohah,

	sejarah	pembelajara	S.E., M.E)
		2. Strategi guru dalam mengenalkan kahoot kepada siswa	b. Siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang (M.Yafi", Danendra, Navigea, Rafa dan Devdan)
		3. Langkah-langkah penggunaan kahoot	
		4. Pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran	
		5. Penerapan berbagai model permainan dalam pembelajaran	
		6. Keaktifan siswa ketika proses pembelajaran	
		7. Cara guru dalam pemilihan soal yang dimasukkan ke dalam kahoot	
		8. Adanya reward untuk siswa yang menang	
		9. Kemudahan penggunaan	
		10. Ketertarikan siswa	
		11. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi	

		berdasarkan poin yang didapatkan	
3	Faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan kahoot dalam pembelajaran	1. Faktor pendukung penerapan kahoot dalam pembelajaran 2. Faktor penghambat penerapan kahoot dalam pembelajaran	a. Guru sejarah Ibu Dalilatun Nashohah, S.E., M.E)

Hasil Wawancara

Lampiran 3. 1 Wawancara Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pandangan ibu mengenai konsep pembelajaran di abad 21 yang mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran?	Karena memang sekarang sudah eranya era digital dan juga seiring dengan kurikulum yang semakin berkembang, bahkan kalau istilahnya di masyarakat itu ganti Menteri ganti kurikulum, jadi apakah benar atau nggak itu realnya di lapangan, walaupun tidak berubah, ada pembeda baik itu secara istilah, proses, itu memang perkembangan yang harus kita ikuti. Sejauh ini apalagi dengan generasi sekarang, yang melek mata sudah bertemu teknologi yang memang sangat relevan menurut saya, tapi tetap kita tidak bisa sepenuhnya. Kita menggunakan apa yang sifatnya digital. Sekali waktu memang perlu ada blended ada yang berbasis kertas ada yang berbasis teknologi, ada pembelajaran yang berbasis manual untuk kita bisa kolaborasikan sehingga dalam kegiatan belajar mengajar gurunya pun bisa lebih mudah menyampaikannya kepada anak-anak walaupun terjadi hubungan 2 arah antara guru dengan murid. Ya, saya support sekali karena memang apa sih yang tidak bisa kita temukan di era digital ini, apalagi dengan media internet yang masyaallah sekali mulai dari desainnya, pewarnaannya, bentuknya, dan segala macam yang itu semua sangat menarik,

		dengan harapan bahwa dengan yang kekinian ini anak-anak bisa mengambil sisi positifnya dan nanti diharapkan bisa menghasilkan ouput yang sesuai target
2	Apakah ibu mengizinkan siswa untuk membawa dan menggunakan ponsel, laptop, atau perangkat lainnya?	Ya, saya sangat mengizinkan sekali, bahkan saya malah berpikirnya kalau era sekarang ini anak-anak tidak menggunakan media teknologi hp ataupun computer ya kok sangat kurang pas ya. Justru itu menjadi media utama ketika proses pembelajaran. Dengan catatan ketika proses pembelajaran itu tetap harus ada pantauan dari gurunya. Karena kalau dibiarkan nanti anak-anak akan bisa membuka hal-hal yang tidak sesuai ketika proses pembelajaran tersebut.
3	Apakah ada tata tertib yang mengatur perihal penggunaan perangkat-perangkat tersebut?	Iya betul, sangat betul sekali. Jadi anak-anak ketika datang itu hp sudah dikumpulkan nanti ketika proses pembelajaran ketika membutuhkan media pembelajaran itu diambil kembali kemudian dikembalikan. Jadi kalau memang tidak ada pembelajran yang sifatnya menggunakan media hp ya mereka akan mengambilnya ketika mereka akan pulang. Dan untuk akses wifi selama dalam pengawasan guru kita memfasilitasi hal tersebut
4	Bagaimana pendapat ibu mengenai kebutuhan dan penggunaan media pembelajaran di kelas?, seberapa penting media pembelajaran bagi guru dan peserta didik?	Sangat sangat penting menurut saya. Bahkan saya menyampaikan kepada teman-teman silahkan kemas media pembelajarannya yaitu mulai dari yang sifatnya administratif, media pembelajaran, penilaiannya, publikasinya pun, bahkan kalau itu tadi sebuah produk atau projeknya ya memang itu sangat penting sekali. Harus dimunculkan untuk kemudian pendekatan dengan penggunaan teknologi yang sekarang itu sangat banyak sekali itu sangat diperlukan sekali. Bahkan saya mengharapakan memang teman-teman itu untuk bisa memaksimalkan teknologi itu sendiri. Karena sekarang banyak sekali media-media yang bahkan saya sering sharing dengan teman-teman yang tidak kita dapat misalnya lewat internet, tapi bisa dapatkan di sosial media tiktok, baik itu ig, dan segala macam yang lainnya, silahkan. Bahkan kita sharing sama guru-guru itu o ini bu ada disino, ada disini. Dan itu membuat anak-anak itu

		tertarik ya, karena kan menurut mereka itu senang, enjoy, happy, kemudian kalau mereka enjoy, suka insyaallah pembelajaran itu akan lebih mengena, karena kan akan menjadi sebuah memori untuk anak-anak
5	Bagaimana langkah madrasah dalam menyediakan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran?	Ya, jelas untuk fasilitas wifi pasti ada, kemudian LCD, ya kami sering kali mencoba secara personal berlangganan aplikasi-aplikasi yang sifatnya pro. Sehingga kalau yang nggak pro itu kan terbatas. Tapi sifatnya personal kita sharing dan join di media-media yang sifatnya pro sehingga mungkin lebih variative dan lebih berkembang lagi
6	Sejauh ini, bagaimana pendapat ibu mengenai keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah?	Saya kan dulu juga pernah ngajar sejarah, saya selalu menyampaikan ke anak anak Statement awal pak karno kan menyampaikan jas merah “jangan pernah melupakan sejarah”. Mungkin bagi anak-anak sejarah apa. Tapi apapun kehidupan ini pasti ada sejarahnya, ada yang melatarbelakangi dan itu kita tidak boleh melupakan sejarah, sejarah akan tetap menjadi sejarah. Kalau tidak ada sejarah tidak aka nada masa sekarang, nah tetapi saya menyampaikan kepada anak-anak bahwa memang memahami sejarah kita tidak hanya sekedar tahu tapi juga memahami makna dari yang mereka kerahui. saya tidak pernah meminta anka-nak untuk menghafal atau mengingat tanggal ini-tanggal ini. Tapi kalua kita kembali kepada evaluasi pembelajaran kita kan bisa pake tingkatan-tingkatan Taksonomi Bloom, itu kita minimal harus berada di kategori yang C3, C4, syukur-syukur bisa C5. Sudah lewat rasanya kalau C1 dan C2 itu bis akita inggirkan lah yakita harus seperti itu. Sehingga anak-anak harapannya memahaminya bukan hanya sekedar ada kejadian apa pada hari itu, akan tetapi makna yang utama ketika mengimplementasikan nilai-nilai sejarah itu dalam kehidupan sehari-hari yang berujung pada pembentukan karakter, kita memang harus mencintai sejarah bagaimana kita harus banyak mengetahui, entah lewat membaca, mendengar ataupun melihat media - media yang berhubungan dengan sejarah. Karena kalau tidak ada

		keaktivitas tertentu boring pembelajaran sejarah ya, dari dulu yo puancet ae, saya dari dulu sd sampe dengan sekarang. Ya memang Namanya sejarah. Sejarah tidak bisa dihapus, tetep bahwa sejarah tetap sejarah. Tapi sejarah itu pengembangannya kemana dan kemana itu lebih kepada nilainya dari sejarh itu sendiri
7	Apa pendapat ibu tentang penggunaan kahoot dalam pembelajaran? Khususnya materi sejarah?	Ya itu menarik ya, saya juga pernah menggunakan media kahoot itu karena juga mikir ya pasti interaktif. itu kan yang pingin kita targetkan. Selain interaktif juga lebih ke bagaimana juga mencoba menyesuaikan dengan kurikulum yang sekarang ini yang kurikulum merdeka yang semuanya full full itu lebih kepada student center. Jadi guru itu akan menjadi pemandunya, apa klarifikasinya juga jika dalam perjalanan ada yang perlu diklarifikasi pemandu yang ada. Ya seru saja, saya suka dengan interaksiny anak-anak ketika menggunakan kahoot itu, juga kan sebenarnya game-game itu menarik ya, jadi anak-anak itu seru. Rasanya kalau tidak mendengar mereka berteriak itu saya berpikir bahwa pembelajaran itu memang berhasil. Tapi kalau sudah ada teriakan anak-anak tentang keseruan proses itu bagaimana pembelajarannya berarti sukses.
8	Bagaimana cara atau langkah madrasah dalam menyesuaikan kurikulum madrasah dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia (kurikulum merdeka)? Pernahkah ada sosialisasi kurikulum untuk guru-guru?	Ya, kalau sosialisasi pasti. Kurikulum karena itu menjadi jantungnya kita, kegiatan proses belajar mengajar itu adalah kita punya rujukan yang namanya kurikulum. Yang kemudian pengembangan kurikulum itu ada pada madrasah atau sekilah masing-masing. Akan tetapi, induk kit aitu adalah kurikulum yang memang sudah ditetapkan ditetapkan oleh kemendikbud. Nah, kalau di madrasah itu kan ada kurikulumnya yang agama sendiri, yang mapel umum juga sendiri. Karena kita kan berdiri di dua payung, payungnya kemendikbud kemudian kemenag untuk yang PAI khususnya, jadi untuk yang PAI itu merujuknya yang dari peraturan Menteri agama

	Mengenai proses pembelajaran dalam kelas, apakah ibu mengatur skenario pembelajaran secara spesifik atau membebaskan guru-guru untuk berinovasi?	Tidak, saya tidak pernah mengatur, saya memberikan ruang yang seluas-luasnya kepada teman-teman untuk berkreativitas.tetapi tetap kita punya panduan, karena kami juga punya penilaian kinerja, kemudian kita juga ada supervisi, dimana disitu kita juga mencoba mensinkronkan dari mereka yang sudah desain dengan desain yang sudah benar benar. Sehingga tetap ada dasar. tapi saya tidak memberikan Batasan yang membuat mereka itu kehilangan ruang untuk berkreasi. Silahkan saja yang penting lebih kepada capaian capaian yang ingin diharapkan. Kalau kita punya cp cp yaitu harus dipenuhi, sementara dengan proses target cp itu silahkan berinovasi dan berkreativitas sendiri sendiri.
--	--	--

Lampiran 3. 2 Wawancara Waka Kurikulum

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sekolah ini siswanya diperbolehkan membawa handphone sejak kapan?	Siswa diperbolehkan membawa hp sejak adanya pembelajaran online (belajar dari rumah saat covid), la tapi kan kalau membawa hp ke sekolah hpnya dikumpulkan di kantor
2	Sekolah in ikan diharapkan dapat menjadi madrasah yang berbasis pesantren, lalu mengapa sekolah ini mengizinkan siswa membawa handphone apakah tidak mengganggu proses pembelajaran?	Tidak mengganggu pelajaran, karena memang ketika pembelajaran hp dikumpulkan di kantor. Dan apabila selama pembelajaran membutuhkan hp, maka hp bisa diambil. Kalau tidak ada pembelajarn dengann hp, maka hp diambil ketika pulang
3	Bagaimana sekolah mendukung inovasi dalam pengajaran sejarah?	Kalau inovasi sekolah memrogramkan guru untuk mengikuti pelatihan, yang memang untuk menunjang nanti dalam pembelajaran, terus kemudian juga diwajibkan untuk ikut MGMP untuk pengembangan seorang guru
4	Bagaimana cara atau langkah madrasah dalam menyesuaikan kurikulum madrasah dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia (kurikulum merdeka)? Pernahkah ada sosialisasi kurikulum untuk guru-guru?	Ya, kalau sosialisasi pasti. Kurikulum karena itu menjadi jantungnya kita, kegiatan proses belajar mengajar itu adalah kita punya rujukan yang namanya kurikulum. Yang kemudian pengembangan kurikulum itu ada pada madrasah atau sekilah masing-

		masing. Akan tetapi, induk kit aitu adalah kurikulum yang memang sudah ditetapkan ditetapkan oleh kemendikbud. Nah, kalau di madrasah itu kan ada kurikulumnya yang agama sendiri, yang mapel umum juga sendiri. Karena kita kan berdiri di dua payung, payungnya kemendikbud kemudian kemenag untuk yang PAI khususnya, jadi untuk yang PAI itu merujuknya yang dari peraturan Menteri agama
5	Apa metode pembelajaran sejarah yang paling sering diterapkan oleh guru-guru di sekolah ini?	Metode yang digunakan disini dibebaskan ya, sesuai dengan materi yang diajarkan kemudian sesuai dengan kebutuhan yang ada di kelas. Kalau kurikulum merdeka sebenarnya kan yang melibatkan keaktifan siswa dan beberapa kali juga disampaikan oleh kepala madrasah yang sekiranya pembelajarannya itu kreatif inovatif yang pembelajarannya siswa hanya mendengarkan saja. Tapi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif
7	Sejauh mana kurikulum yang diterapkan di sekolah mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran?	Sebenarnya kalau kurikulum merdeka kan sangat melibatkan teknologi. Cuma kita mungkin kadang kita terbatas dari segi situasi, sarana, maupun kemampuan guru untuk mengimplementasikan teknologi itu sendiri. Sehingga kita menggunakan teknologi itu di beberapa saja tidak keseluruhan
8	Apa tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di sekolah ini, baik dari sisi guru, siswa, maupun fasilitas?	Kalau tantangannya banyak, untuk sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah, kemudian dari input siswanya sendiri, yang menjadi tantangan khusus itu di pembelajaran. Bagaimanapun siswa ini adalah di berbagai latar belakang. Tantangannya itu adalah tinggal membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Lampiran 3. 3 Wawancara Guru Sejarah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pandangan ibu tentang konsep pembelajaran di abad 21 yang mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam	Saya setuju banget, karena in ikan mengikuti perkembangan zaman. Ini aja sudah ada AI. Kalau seorang guru tertinggal maka akan kalah sama

	pembelajaran?	muridnya.. karena murid sekarang, kalau kita ngasih soal mereka sudah bisa mendeteksi ini soalnya ngambil dari mana, gitu kan. Kalau misalkan apalagi kita langsung ambil di google itu kan iini jawabannya ini semuanya langsung terdeteksi. Jadi pandangan say aitu ya sangat mendukung, tapi mendukungnya itu dengan car akita harus bisa mengimbangi. Kira-kira masuk apa nggak, bah itu, untuk dalam hal teknologi ini juga banyak yang harus dibatasi. Kenapa? Karena nggak semua info yang masuk itu benar, misal bisa aja hoax dan lain sebagainya. Apalagi anak akan sekarang itu kan mudah terpengaruh sama misalkan informasi di tik tok, misalkan dalam hal agama ini madzhab bener apa nggak.
2	Apakah ibu mengizinkan siswa untuk membawa dan menggunakan ponsel, laptop, atau perangkat lainnya?	Kalau saya sendiri kalau ke siswa itu ya mengizinkan, jadi dia membawa laptop selama di ada ya saya izinkan, tapi kembali lagi kita harus bisa mengkondisikan. Kalau say aini malah saya izinkan 1 hp satu bangku. Karena apa, kalau mislaln saya izinkan satu kelompok 1 hp, nanti pasti ada yang nganggur, misalkan 1 orang 1 hp itu nggak maksimal menurut saya. Karena orang kan beda beda ya, misalkan di aitu pinter terus dia difasilitasi hp cepat, tapi dia yang kurang pinter nanti malah nganggur, terus jadinya ngegame, nggak ngerjain. Makanya harus ada, 1 nya reminder dan 1 nya yang actionnya.
3	Apakah ada tata tertib yang mengatur perihal penggunaan perangkat-perangkat tersebut?	Iya untuk penggunaan perangkat, itu memang ada tata tertibnya sendiri. Kayak misalkan anak anak boleh membawa perangkat, waktu menginjakkan kaki di sekolah datang itu harus dikumpulkan, kecuali nanti kalau saat pembelajaran misalnya sekarang pelajaran BK, itu memerlukan informasi penjurusan misaknya ma uke SMA, atau mungkin SMK, itu memang kit batasin. Bagaimana misalkan nanti anak – anak yang aturannya anak-anak yang bawa tapi nggak dikumpulkan, maka hp tersebut disita dulu, dan baru bisa daimbil besoknya
4	Bagaimana pendapat ibu tentang	Bisa dikatakan penting dan nggak

	kebutuhan dan penggunaan media pembelajaran di kelas? Seberapa penting media pembelajaran bagi guru dan peserta didik?	penting. Karena di sekolah ini yang pertama anak anak hanya dikasih hp sesuai dengan fungsi yang sering pakai. Contoh mereka sering main game, yaudah, seterusnya apakah mereka bisa menggunakan AI dan dikombinasi, mereka belum bisa. Karena apa ya, mereka mungkin nggak ada yang mendorong, atau mungkin ketertarikan misalnya dalam membuat aplikasi itu mereka nggak ada. Jadi memang lebih ke tergantung, karena nggak setiap pertemuan itu membutuhkan media elektronik
5	Bagaimana langkah madrasah dalam menyediakan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran?	Lagi lagi ini terbatas sama adanya dana, sekolah menyediakan adanya LCD, proyektor, laptop, bahkan terkadang laptop itu juga punya gurunya. Atau misalkan untuk hp kalau ada anak yang nggak punya paketan berarti kita beri hospost
6	Apa persiapan yang ibu lakukan sebelum melaksanakan proses belajar mengajar (apakah merancang modul/RPP?)	Untuk perencanaan pembelajaran, saya merancang modul. Adapun modul itu, saya tidak membuat setiap pertemuan satu kali.terkadang saya membuat modul itu untuk beberapa kali pertemuan, jadi nanti ketika pembelajaran bisa langsung melanjutkan
7	Bagaimana perencanaan pembelajaran yang disiapkan sebelum proses pembelajaran?	Iya itu tergantung dari minggu ke berapa, sudah masuk ke tema apa. Misalkan itu suatu tema, maka anak anak besok disuruh bawa ini, ini disediakan medianya. Itu berarti anak anak yang membawa perlengkapannya begitupun dengan saya juga membawa. Berarti itu kan jika yang melibatkan siswa berarti harus diumumkan, kalau misalkan memang saya, berarti saya sudah bilang ke anak anak misalkan minggu depan game dan lain sebagainya. Terus juga misalkan ada suatu model atau media pembelajaran yang kira-kira cocok dan belum pernah diterapkan, nah itu bisa digunakan seperti itu. Soalnya kalau saya memang lebih banyak medianya, soalnya kalau hanya dengan sistem ceramah maka siswa akan bosan. misal pertemuan besok akan game kahoot, maka siswa diumumkan agar membawa handphone dengan paket

		datanya, agar siswa juga bisa mempersiapkan untuk pertemuan besok.
8	Apa saja sumber pembelajaran yang ibu gunakan dalam mengajar?	Untuk sumber saya tidak dari buku saja. Tapi dari buku ada yang buku fisik, adan yang e-book terus pake LKS, website, kalau misalkan di buku atau lks itu bisa di barcode, bisa dari lkpd yang bisa di barcode ke link youtube atau apa gitu si
9	Apakah ibu menyusun kisi-kisi soal yang akan dimasukkan ke dalam kahoot?	Kalau kahoot biasanya saya makai masih awal awal untuk ngetes anak anak sejauh mana pengetahuan tentang materi ini biasanya gitu. Bisa dipake di awal ataupun di final tes. Setelah dijelaskan itu nanti anak anak paham nggak ya gitu. Biasanya saya juga pernah karena memang muridnya sedikit jadi ya pernah battle antar kelas. Misal kelas 7 sama 8 itu kira kira menang yang mana
10	Bagaimana langkah ibu dalam menentukan materi yang tepat untuk dibawakan di kelas?	Kalau menentukan materi yang tepat dalam dibawa di kelas itu, mater ikan itu sudah disesuaikan ya, jadi mau nggak mau harus disampaikan. Lalu untuk tepat atau tidaknya itu tergantung dari pembawaannya kita. Tapi kalau untuk materinya misal tentang dinamika penduduk misal materinya terlalu mudah atau terlalu gampang itu tetap harus disampaikan
11	Apa yang menjadi kesulitan dalam mengajar sejarah di kelas?	Kesulitannya dalam mengajar sejarah itu adalah kadang menghadapi anak yang berbeda tipe belajarnya. Kita kan belajar sejarah terus kita kayak ada kalau misalkan tanggal sekian tanggal sekian ini, bagi anak yang suka baca tanggal ini ada peristiwa ini itu mereka bisa. Jadi kesulitannya adalah menghadapi anak anak yang kurang suka membaca secara keseluruhan. Kalau di kelas viii contohnya saya menggunakan ada 10 soal dengan soal yang isinya tanggal tanggal yang berbeda terus nanti anak anak jawab, oh ternyata tanggal ini ada peristiwa misalkan peristiwa rengasdengklok, peristiwa perjanjian linggarjati dan lain sebagainya.
12	Strategi, model, dan metode apa saja yang pernah ibu gunakan ketika mengajar sejarah di kelas?	Jadi strategi, model dan metode yang pernah dipake adalah anak anak dikasih berapa soal atau tak balik

		terkait dengan tokoh, kalau nama ini tokoh dari peristiwa ini, bu fatma tokoh ini pak soeharto itu tokoh ini. Jadi tak cari pentolannya dulu nanti mereka yang cari. Atau saya pernah juga bikinkan kuis kuis ini saya menghindari pake hp karena apa karena nggak semuanya punya paket data. Maka mereka baca halaman ini sampe ini terus kita besok ada game ini.
13	Bagaimana ibu mengkondisikan siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran?	Kalau mengkondisikan anak anak yang kurang memperhatikan pembelajaran, pasti mereka memperhatikan. Tapi kalau misal mereka ada yang ngantuk maka ini langsung saya suruh wudhu atau cuci muka. Kalau nggak gitu saya tunjuk tadi apa ditanyain tadi baca apa, dan kalau mereka nggak bisa maka mereka akan dertawakan. Jadi misalkan baca ada satu halaman, nanti temannya suruh melanjutkan akhirnya mereka akan takut dan mereka akan menyimak.jadi ada kayak punishmen yang membuat mereka itu akhirnya sadar kalau nggak memperhatikan nanti saat ditunjuk pasti nggak hisa seperti itu
14	Bagaimana langkah ibu untuk menghidupkan suasana aktif di kelas?	Lebih kepada banyak lempar pertanyaan, kalau saya lebih ini apa yang mereka jawab sebagai bentuk apresiasi. Siapa nanti yang bisa jawab akan mendapatkan tambahan poin. Dimana poin itu nanti akan membantu nilai mereka ketika ujian buat nambah poin. Kalau menghidupkan suasana itu saya sispkan game kalau nggak gitu ice breaking
15	Sejak kapan ibu menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran?	Sejak awal masuk jadi guru disini saya sudah pernah menggunakan kahoot, jadi pas sudah disini saya sudah tahu kahoot
16	Dari mana ibu tahu ada aplikasi kahoot yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran?	Saya tahunya sejak masih kuliah
17	Apa alasan ibu memilih kahoot sebagai media pembelajaran di kelas?	Karena ada timernya, bisa langsung tahu anak anak yang bisa jawab cepat dan tepat nanti siapa aja kan juga ada rankingnya
18	Bagaimana langkah-langkah ibu ketika menggunakan aplikasi kahoot di kelas?	Biasanya dijelasin dulu, anak anak udah tak bilangin hari sebelumnya atau pertemuan sebelumnya kita aka

		nada kuis, kita bawa kahoot nanti kalian bawa hpnya yang ada paket datanya dan kalian pelajari halaman halaman ini. Biasanya kalau anak anak tanya ya dijelasin. Sambil mereka belajar lagi di kelas aku udah nyiapin lcdnya proyektor dll. La nanti kalau udah tak tanya mana soal yang masih bingung, la nanti dulas lagi, bahkan kadang kadang masing - masing soal diulas lagi bareng-bareng
19	Selama ibu menggunakan kahoot, mode permainan apa yang pernah atau sering ibu gunakan, apakah metode klasik atau mode tim?	Lebih ke mode klasik sih, tapi anak-anak bertim bisa atau misalkan hp semuanya bisa, bisa satu satu.
20	Apakah ibu memberikan penghargaan (reward) bagi siswa yang memenangkan permainan?	Iya pasti, reward itu pasti. Bisa reward berupa poin nilai tambahan atau nanti biasanya saya sudah menyiapkan giftnya
21	Menurut pengamatan ibu, bagaimana reaksi /suasana anak-anak ketika menggunakan media kahoot?, apakah lebih aktif?	Reaksinya heboh ya, karena biasanya.. oo aku tadi mau milih itu, itu yang bikin rame dan heboh. Apalagi kalau ada masalah jaringan tambah mereka rame lagi. Tapi dari segi keaktifan mereka jadi lebih aktif
22	Menurut pandangan ibu, kalau dari segi kognitif dan pemahaman, bagaimana pemahaman mereka terhadap materi, jika dilihat dari nilai yang diperoleh mereka saat pembelajaran menggunakan media kahoot?	Lagi-lagi kembali ke mereka siap nggak belajarnya. Terus mereka udah kita jelaskan, mereka ada nggak ya Kirakira pemikiran jiwa dan raganya mendengarkan. Atau misalkan saya kasih pemberitahuan besok kita nelajar menggunakan kahoot ya, jadi kalian harus belajar. La mereka belajar nggak ya. Tapi bagi mereka yang awalnya belum tahu, dengan kahoot ini mereka jadi tahu ooo ternyata ini ini gitu
23	Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan kahoot di kelas?	- Kepemilikan hp, karena nggak semuanya piunya hp, kadang hp nya itu masih sharing punya orang tua - Kepemilikan paket data - Hp eror - Kahoot sering jaringannya nggak bisa lancar bangt, kecuali semuanya bisa pake wifi dan jaringannya oke - Kalau penghambat dari kahoot ini lebih ke teknis sih, kalau yang lainnya lebih ke bagaimana mereka bisa menguasai materinya
24	Bagaimana cara atau langkah-	Diumumkan jauh-jauh hari jangan

	langkah ibu untuk mengantisipasi faktor-faktor penghambat tersebut?	lupa misalkan besok kita kuis, jadi jangan lupa bawa hp dengan paket data. Beberapa waktu terakhir in ikan semua ujian sudah menggunakan hp. Jadi itu sih, reminder sama cari tempat yang sekiranya menghindari penggunaan wifi secara bersama-sama.
--	---	--

Lampiran 3. 4 Wawancara Siswa Kelas VIII

Wawancara Siswa 1 M. Yafi’ Arkam

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja model yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran materi sejarah?	Banyak kegiatan seperti ice breaking, game dan lain-lain
2	Tindakan apa yang dilakukan guru saat kamu mulai merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung?	Memberikan ice breaking
3	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot?	Iya, sangat paham
4	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot, apakah menyenangkan? Mengapa?	Sangat menyenangkan karena seru dan tidak membosankan
5	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media kahoot ini? Bagaimana pendapatmu solusi untuk mengatasinya?	Tidak, diubah agar menjadi lebih baik
6	Apakah kamu mengetahui media kahoot itu apa?	Media yang menyenagkan, yang gunanya untuk pembelajaran dengan game agar ketika pembelajaran tidak membosankan
7	Anda tahu kahoot dari mana?	Dari guru di sekolah
8	Menurutmu pakai kahoot itu menarik nggak, ribet nggak?, mengapa?	Tidak, kita mengetahui pembelajaran lebih ga,pang
9	Apakah belajar dengan media kahoot dapat memudahkan anda dalam belajar materi sejarah?, mengapa?	Iya, lebih mudah dalam belajar sejarah
10	Apakah guru memberitahu anada sebelumnya, jika pembelajaran akan menggunakan media kahoot?	Iya, ketika besok akan ada pembelajaran game kahoot, guru memberikan pengumuman kepada siswa-siswa agar membawa handphone yang sudah ada paket datanya
11	Apakah belajar dengan media kahoot dapat meningkatkan	Iya, agar lebih semangat dalam belajar sejarah

	motivasi dan keaktifan anda dalam belajar sejarah?	
--	--	--

Wawancara siswa 2 Denandra Aryaguna

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja model yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran materi sejarah?	Seperti ada quiz kahoot
2	Tindakan apa yang dilakukan guru saat kamu mulai merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung?	Mengadakan quiz kahoot
3	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot?	Iya lebih cepat paham
4	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot, apakah menyenangkan? Mengapa?	Sangat menyenangkan dengan bersaing bisa menambah menjadi bersemangat
5	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media kahoot ini? Bagaimana pendapatmu solusi untuk mengatasinya?	Kurangnya jaringan data, berbagi jaringan data
6	Apakah kamu mengetahui media kahoot itu apa?	Tau, seperti quiz
7	Anda tahu kahoot dari mana?	Dari guru
8	Menurutmu pakai kahoot itu menarik nggak, ribet nggak?, mengapa?	Menarik karena sangat seru
9	Apakah belajar dengan media kahoot dapat memudahkan anda dalam belajar materi sejarah?, mengapa?	Iya, karena di dalamnya ada soal
10	Apakah guru memberitahu anada sebelumnya, jika pembelajaran akan menggunakan media kahoot?	Iya, diberi tahu
11	Apakah belajar dengan media kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan anda dalam belajar sejarah?	Iya, karena itu siswa menjadi bersemangat

Wawancara Siswa 3 Navigea Listivanny Azzahra

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja model yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran materi sejarah?	Game sejarah, quiz
2	Tindakan apa yang dilakukan guru	Bermain game dan tebak-tebakan

	saat kamu mulai merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung?	
3	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot?	Paham, karena bisa sambil bermain game
4	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot, apakah menyenangkan? Mengapa?	Sangat menyenangkan, agar tidak bosan jika sambil bermain kahoot
5	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media kahoot ini? Bagaimana pendapatmu solusi untuk mengatasinya?	Tidak pernah ada kendala
6	Apakah kamu mengetahui media kahoot itu apa?	Media kahoot itu pembelajaran sambil bersenang senang
7	Anda tahu kahoot dari mana?	Dari guru di sekolah
8	Menurutmu pakai kahoot itu menarik nggak, ribet nggak?, mengapa?	Tidak ribet, justru sangat mudah
9	Apakah belajar dengan media kahoot dapat memudahkan anda dalam belajar materi sejarah?, mengapa?	Sangat memudahkan
10	Apakah guru memberitahu anada sebelumnya, jika pembelajaran akan menggunakan media kahoot?	Iya memberi tahu
11	Apakah belajar dengan media kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan anda dalam belajar sejarah?	Iya, dapat meningkatkan motivasi

Wawancara siswa 4 Rafa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja model yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran materi sejarah?	Game, teka-teki, tebak-tebakan
2	Tindakan apa yang dilakukan guru saat kamu mulai merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung?	Mengganti cara belajar
3	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot?	Paham sekali
4	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot, apakah menyenangkan? Mengapa?	Menyenangkan karena simple
5	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media kahoot	Masalah internet

	ini? Bagaimana pendapatmu solusi untuk mengatasinya?	
6	Apakah kamu mengetahui media kahoot itu apa?	Teka-teki untuk belajar
7	Anda tahu kahoot dari mana?	Dari guru
8	Menurutmu pakai kahoot itu menarik nggak, ribet nggak?, mengapa?	Menarik karena nggak ribet, dan memakai hp
9	Apakah belajar dengan media kahoot dapat memudahkan anda dalam belajar materi sejarah?, mengapa?	Mudah, karena teka-teki menantang
10	Apakah guru memberitahu anda sebelumnya, jika pembelajaran akan menggunakan media kahoot?	Iya
11	Apakah belajar dengan media kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan anda dalam belajar sejarah?	Iya karena seru

Wawancara siswa 5 Devdan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja model yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran materi sejarah?	Menggunakan kahoot, game, tebak-tebakan
2	Tindakan apa yang dilakukan guru saat kamu mulai merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung?	Biasanya bu Lila memberi kuis
3	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot?	Paham
4	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan media kahoot, apakah menyenangkan? Mengapa?	Menyenangkan dan bikin greget
5	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media kahoot ini? Bagaimana pendapatmu solusi untuk mengatasinya?	Waktunya kurang lama
6	Apakah kamu mengetahui media kahoot itu apa?	Media pelajaran memakai hp
7	Anda tahu kahoot dari mana?	Dari guru
8	Menurutmu pakai kahoot itu menarik nggak, ribet nggak?, mengapa?	Tidak ribet karena seru sekali
9	Apakah belajar dengan media kahoot dapat memudahkan anda dalam belajar materi sejarah?, mengapa?	Iya, karena soalnya itu membuat kita teringat-ingat tanggal tanggal sejarah
10	Apakah guru memberitahu anada sebelumnya, jika pembelajaran akan	Iya, pertemuan sebelumnya guru memberikan pengumuman dulu

	menggunakan media kahoot?	
11	Apakah belajar dengan media kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan anda dalam belajar sejarah?	Iya, saya menjadi bersemangat dan berkompetesi dengan teman-teman untuk mengerjakan soal di kahoot

Lampiran IV

Lampiran 4. 1 Data Sekolah

Modul



COVER

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

JENJANG:

Nama penyusun : Dalilatun Nashohah, S.M., M.E
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase D, Kelas / Semester : VIII / Genap

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Madrasah : MTS Ma’arif NU Kota Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema : Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa
Sub Tema : Organisasi Kebangsaan Menuju Kemerdekaan
Fase/Kelas : D / VIII
Alokasi Waktu : 2 pertemuan (3×30 menit)
Tahun Pelajaran : 2025
Nama Penyusun : Dalilatun Nashohah, S.M., ME

Kompetensi Awal: • Peserta didik mampu menjelaskan pengertian organisasi • Peserta didik mampu menjelaskan organisasi-organisasi pergerakan yang ada di Indonesia Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin: Profil Pelajar Pancasila : - Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin : - <i>Taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar dan tasamuh</i> Sarana dan Prasarana: Media : - LCD proyektor, layar proyektor, lembar penilaian, Web Kahoot Sumber Belajar : - Buku LKS IPS Kelas VIII Untuk SMP/MTs Semester 2, Link YouTube, Google, Website Target Peserta Didik: Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah : • Peserta didik reguler kelas VIII Jumlah peserta didik 8 siswa Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Capaian Pembelajaran Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga dan menghargai perjuangan organisasi-organisasi kebangsaan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Peserta didik memahami latar belakang lahirnya pergerakan nasional, menganalisis peran penting organisasi seperti Budi Utomo, Sarekat Islam, Indische Partij, dan PNI, serta menjelaskan perkembangan kesadaran nasional di kalangan rakyat Indonesia	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

3.1 Peserta didik mampu menjelaskan latar belakang munculnya organisasi-organisasi kebangsaann di Indonesia	1. Peserta didik mampu menguraikan faktor-faktor penyebab munculnya organisasi kebangsaan di Indonesia secara runtut dan benar.
3.2 Peserta didik mampu mengidentifikasi organisasi-organisasi kebangsaan beserta tokoh-tokohnya	2. Peserta didik mampu menyebutkan minimal tiga organisasi kebangsaan beserta tokoh-tokoh pendirinya secara tepat
3.3 Peserta didik mampu menganalisis peran organisasi pergerakan dalam memperjuangkan kemerdekaan	3. Peserta didik mampu membandingkan peran masing-masing organisasi dalam memperjuangkan kemerdekaan melalui tabel atau ringkasan analisis
3.4 Peserta didik mampu menunjukkan sikap bangga dan menghargai perjuangan tokoh-tokoh organisasi kenagsaan	4. Peserta didik menunjukkan sikap positif seperti semangat nasionalisme dan penghargaan terhadap peran para tokoh saat berdiskusi atau presentasi.

1. Alur Tujuan Pembelajaran

- 1.1. Peserta didik mendengarkan kemudian memahami materi organisasi kebangsaan menuju kemerdekaan
- 1.2. Peserta didik dapat menjelaskan tentang organisasi-organisasi pergerakan nasional
- 1.3. Peserta didik menerapkan berpikir kritis melalui soal-soal mengenai organisasi kebangsaan menuju kemerdekaan dari game kahoot

2. Pemahaman Bermakna:

Melalui pembelajaran ini, peserta didik memahami bahwa munculnya berbagai organisasi kebangsaan merupakan wujud kesadaran nasional untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Peserta didik menyadari pentingnya persatuan, semangat kebangsaan, dan peran aktif para tokoh dalam menggerakkan perjuangan bangsa menuju kemerdekaan.

3. Pertanyaan Pemantik:

- a. Apakah kalian tahu mengapa ada organisasi pergerakan?
- b. Organisasi pergerakan nasional apa yang sudah pernah anda ketahui?

4. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: 1. Materi yang akan diajarkan 2. Soal-soal untuk penilaian 3. Web Kahoot yang telah terisi soal-soal	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu

Pembelajaran ke-1	1 JP (1x30)
Kegiatan pembukaan: 1. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru memberikan salam, kemudian siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa diminta mengecek kondisi kelas apa sudah layak untuk memulai pembelajaran atau belum. Kemudian siswa diminta untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Absen 4. Siswa ditanya tentang materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian siswa diberikan gambaran oleh guru mengenai tema yang akan diajarkan untuk mengawali pembelajaran. 5. Motivasi kepada siswa dalam bentuk “apa impian kalian di masa depan?, semangatlah belajar untuk meraih mimpi-mimpi kalian” 6. Siswa mendapat informasi dari guru mengenai materi apa saja yang akan dipelajari hari itu. Dengan harapan siswa dapat memenuhi tujuan dari pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.	10’
Kegiatan Inti: Pembelajaran ini dengan menggunakan model <i>game based learning</i> dengan penyelesaian masalah melalui web game Kahoot pada pertemuan selanjutnya. Adapun Langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut : 1. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru tentang materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan 2. Selama guru menjelaskan tersebut, guru akan menunjuk siswa untuk membacakan materi yang ada pada buku 3. Setelah guru selesai menjelaskan, siswa diberi kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 4. Siswa kemudian ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal yang ada di LKS	15’
Kegiatan Penutup: Penyimpulan: 1. Siswa melakukan refleksi bersama guru mengenai materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan 2. Guru memberikan kesimpulan singkat mengenai materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan 3. Siswa diberi motivasi agar tetap semangat belajar dirumah. 4. Guru mengumumkan bahwa pertemuan selanjutnya menggunakan game kahoot, jadi siswa harus mempersiapkan hp dengan paket data dan mempelajari materi mengenai pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan 5. Siswa kemudian diminta berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.	5’

Refleksi Peserta Didik:															
<table><tr><td>Pertanyaan refleksi</td><td>Ya</td><td>Tidak</td></tr><tr><td>Bagaimana pembelajaran hari ini apakah menyenangkan?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Apakah kalian suka belajar IPS dengan metode diskusi kelompok seperti ini?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Dst.</td><td></td><td></td></tr></table>			Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak	Bagaimana pembelajaran hari ini apakah menyenangkan?			Apakah kalian suka belajar IPS dengan metode diskusi kelompok seperti ini?			Dst.			
Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak													
Bagaimana pembelajaran hari ini apakah menyenangkan?															
Apakah kalian suka belajar IPS dengan metode diskusi kelompok seperti ini?															
Dst.															
Pembelajaran Ke-2			2 JP (2×30 menit)												
Kegiatan Pembukaan : 1. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru memberikan salam, kemudian siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa diminta mengecek kondisi kelas apa sudah layak untuk memulai pembelajaran atau belum. Kemudian siswa diminta untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Absen 4. Siswa ditanya tentang materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian siswa diberikan gambaran oleh guru mengenai tema yang akan diajarkan untuk mengawali pembelajaran. 5. Motivasi kepada siswa dalam bentuk “apa impian kalian di masa depan?, semangatlah belajar untuk meraih mimpi-mimpi kalian” 6. Siswa mendapat informasi dari guru untuk mempersiapkan perangkatnya			10 menit												
Kegiatan Inti : Pembelajaran ini dengan menggunakan model <i>game based learning</i> dengan penyelesaian masalah melalui game kahoot. Adapun Langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut : 1. Siswa memasukkan PIN kahoot yang telah ditampilkan di layar proyektor 2. Setelah semua siswa bergabung di kahoot, maka guru dapat memulai game berbasis kahoot (Kahoot Sesi pertama) 3. Siswa mengerjakan soal-soal pada kahoot 4. Setelah selesai bermain kahoot, siswa dan guru bersama-sama mengulas soal-soal kahoot 5. Guru memberikan waktu 20 menit kepada siswa untuk mempelajari materi lagi			40 menit												

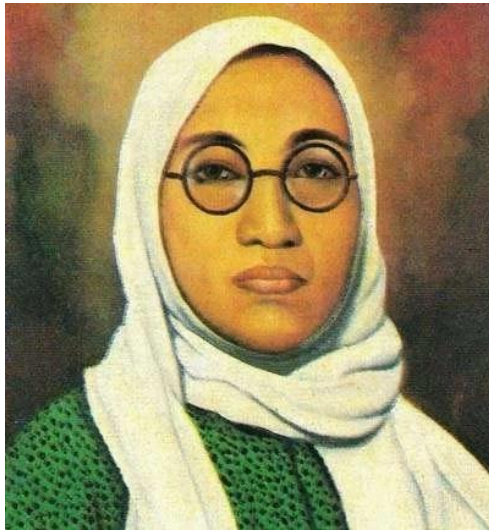
6. Setelah 20 menit siswa belajar, guru memerintahkan siswa untuk memasukkan PIN kahoot yang baru untuk kuis kahoot (Sesi kedua) 7. Siswa mengerjakan soal pada kahoot 8. Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai tambahan karena masuk 3 terbesar poin terbanyak dalam game kahoot	
Kegiatan Penutup : Penyimpulan: 1. Siswa melakukan refleksi bersama guru mengenai materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan 2. Guru memberikan kesimpulan singkat mengenai materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan 3. Siswa kemudian diminta berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.	10 menit
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
Guru mengadakan kuis melalui kahoot, yang ditampilkan di proyektor. untuk peserta didik yang dapat menjawab quis tersebut dengan tepat, maka akan mendapatkan reward nilai tambahan. Beberapa pertanyaan dari quiz tersebut diantaranya adalah sebagai berikut: 1. Organisasi pergerakan nasional ada berapa? 2. Siapakah tokoh yang memprakarsai adanya organisasi nasional bernama Budi Utomo? 3. Sarekat Dagang Islam didirikan pada ... 4. Dimanakah Taman Siswa berada ...	

Kegiatan Remedial dan Pengayaan
Kegiatan remedial: Remedial diberikan kepada peserta didik yang mengalami hambatan atau masalah dalam menerima materi dan belum memenuhi kriteria ketuntasan Minimum (KKM), guru akan memberikanmateri ulang di luar jam pelajaran dan memberikan tes ulang Kegiatan Pengayaan: Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), akan diberikan bentuk soal tambahan sebagai pematangan pemahaman materi
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka
Mulyani. Endang . 2017. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan LKS Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Untuk SMP/MTS Semester 2
Lampiran
1. Materi 2. Contoh media pembelajaran 3. LKPD 4. Penilaian Akhir 5. Rubrik dan penilaian LKPD dan penilaian Akhir 6. Materi pengayaan

SOAL KAHOOT

PERGERAKAN KEBANGSAAN MENUJU KEMERDEKAAN

1. Organisasi pergerakan nasional ada berapa?
 - a. 9
 - b. 11
 - c. 7
 - d. 13
2. Yang TIDAK termasuk dalam Organisasi pergerakan nasional yaitu...
 - a. Gerakan Lelaki
 - b. Gerakan Wanita
 - c. Taman Siswa
 - d. Partai Nasional Indonesia
3. Faktor kemenangan Jepang atas Rusia tahun 1906 merupakan faktor dalam negeri
 - a. BENAR
 - b. SALAH
4. Siapakah tokoh yang memprakarsai adanya organisasi nasional bernama Budi Utomo?
 - a. dr. Cipto Mangunkusumo
 - b. dr. Wahidin Sudirohusodo
 - c. Dr. Danudirja Setiabudi
 - d. Budiarto
5. HR. Rasuna said merupakan pelopor adanya Gerakan Wanita.



- a. BENAR
 - b. SALAH
6. Sarekat Dagang Islam didirikan pada ...
 - a. 20 Mei 1908
 - b. 25 Desember 1912
 - c. 16 Oktober 1905
 - d. 09 Mei 1914
7. Dimanakah Taman Siswa berada ...
 - a. Surabaya
 - b. Bandung
 - c. Padang
 - d. Yogyakarta
8. Gerakan bawah diantaranya adalah ...

- a. Kelompok Tua, Kelompok Syahrir, dan Kelompok Sukarni
 - b. Kelompok Sukarni, Kelompok Pemuda, dan Kelompok Ahmad Subagiyo
 - c. Kelompok Syahrir, Kelompok Sukarni, dan Kelompok Ahmad Subarjo
 - d. Kelompok Pemuda, Kelompok Sukarno, Kelompok Syahrir
9. Siapakah pimpinan perlawanan Aceh?
- a. Tengku Abdul Jalil
 - b. Ahmad Abdul Jamal
 - c. Tengku Ahmad Jalal
 - d. Ahmad Abdul Jalil
10. Saat perang pasifik terjadi, kota di Jepang yang dibom oleh sekutu adalah
- a. Hiroshima dan Nagasaki
 - b. Hiroshima dan Nawasagi
 - c. Hiroshima dan Nawasagi
 - d. Hiroshima dan Nagasaki
11. Sukarno membuat Gerakan nasional bernama...
- a. Partai Komunis Indonesia (PKI)
 - b. Partai Nasional Indonesia (PNI)
 - c. Partai Indonesia (Partindo)
 - d. Organisasi Pemuda
12. Indische Partij dibentuk Tiga Serangkai pada 25 Desember 1912
- a. BENAR
 - b. SALAH
13. Yang tidak termasuk dalam perlawanan bersenjata
- a. Perlawanan PETA di Blitar
 - b. Perlawanan PETA di Meureuh
 - c. Perlawanan PETA di Solo
 - d. Perlawanan PETA di Gumilir
14. Peristiwa Rengasdengklok terjadi saat golongan muda membawa Sukarno-Hatta ke Rengasdengklok pada ...
- a. 14 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945
15. Cikal bakal terbentuknya Partai Komunis Indonesia adalah ...
- a. ISDV
 - b. SDI
 - c. STOVIA
 - d. PKI

Lampiran V Dokumentasi

Lampiran 5. 1 Dokumentasi



Suasana ruang kelas saat pembelajaran berbasis Kahoot



Reaksi Siswa saat pembelajaran berbasis Kahoot



Nama nama siswa pemenang poin terbesar Kahoot



Wawancara bersama Kepala Madrasah



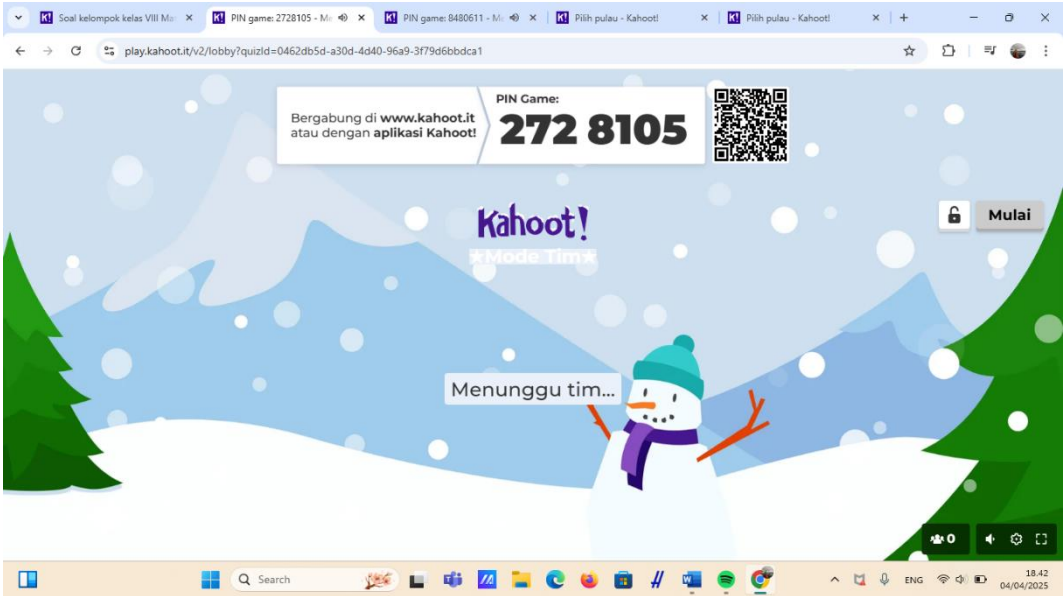
Wawancara bersama guru IPS (Sejarah)



Wawancara kepada Siswa kelas VIII



Wawancara Kepada Siswa Kelas VIII



Tampilan Media Kahoot

Lampiran VI Surat Penelitian

Lampiran 6. 1 Surat Izin Survey Lapangan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1030/Un.03 1/TL 00.1/03/2025

18 Maret 2025

Sifat : Penting

Lampiran : -

Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MTs Ma'arif NU Kota Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Siti Nur Azizah

NIM : 210102110002

Tahun Akademik : Genap - 2024/2025

Judul Proposal : Implementasi Game Based Learning Berbasis Kahoot pada Pembelajaran Sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik


Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 6. 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

20 Maret 2025

Nomor

Sifat

Lampiran

Hal

: 1067/Un.03.1/TL.00.1/03/2025

: Penting

: -

: Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTs Ma'arif NU Kota Malang

di

Malang

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:

Nama

NIM

Jurusan

Semester - Tahun Akademik

Judul Skripsi

: Siti Nur Azizah

: 210102110002

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

: Genap - 2024/2025

: Implementasi Game Based Learning Berbasis Kahoot pada Pembelajaran Sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang

Lama Penelitian

: Maret 2025 sampai dengan Mei 2025 (3 bulan)

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.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik


Dr. Muhammad Walid, MA
NIM 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS

2. Arsip

Lampiran 6. 3 Surat Bukti Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH TSANAWIYAH MA'ARIF NU KOTA MALANG
NSM : 121235730027 NPSN : 69881693
TERAKREDITASI " B "
Alamat : Jl. H. Abd. Ghofur No. 9 Malang Telp (0341) 486144
E-mail: mts.maarifmalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : MTs.Ma.15.25.18/PP.005/077/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd.,Gr
NIP : -
Pangkat/Golongan : III/a (Inpassing)
Jabatan : Kepala MTs Ma'arif NU Kota Malang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas:

Nama : Siti Nur Azizah
NIM : 210102110002
Program Studi : Pendidikan IPS
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar-benar telah melakukan penelitian di MTs Ma'arif NU Kota Malang untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul:

"Implementasi Game Based Learning Berbasis Kahoot pada Pembelajaran Sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang"

Penelitian dilakukan pada Bulan Maret – Mei 2025 dan hasil penelitian tersebut sudah sesuai dengan kondisi riil di madrasah.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 05 Maret 2025

Kepala Madrasah,



Denik Indah Sulistiowati, S.Sos., M.Pd., Gr

BIODATA PENULIS

Nama : Siti Nur Azizah

NIM : 210102110002

Tempat Tanggal Lahir : Madiun, 26 Mei 2004

Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS

Tahun Masuk : 2021

Alamat Rumah : Dusun Karang Semi, Desa Karang Rejo, RT 27 / RW 003,
Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun, Jawa Timur

No Telp : 088230467573

Email : sa9218103@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Karang Rejo 02 Tahun 2010
2. SDN Karang Rejo 02 Tahun 2016
3. SMPN 02 Wungu Tahun 2019
4. MAN 02 Kota Madiun Tahun 2021
5. S1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 27 Mei 2025

Mahasiswa

Siti Nur Azizah

NIM. 210102110002