

# INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT*

Imron Fauzi

Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, Indonesia

E-mail: imronfauzi@uinkhas.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain inovasi menggunakan aplikasi *Kahoot*, penerapan aplikasi *Kahoot* dan juga hambatan hambatan yang di alami dalam evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif Studi kasus. Lokasi penelitian yang dipilih adalah di MAN 2 Probolinggo, karena memiliki keunikan dibanding dengan lembaga pendidikan lainnya yakni inovasi aplikasi *Kahoot* yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis menggunakan proses kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menemukan bahwa tahapan pengembangan evaluasi pembelajaran SKI menggunakan aplikasi *Kahoot* melalui tiga tahapan yakni mengembangkan indikator, merumuskan kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, kemudian memasukkan soal yang telah dibuat ke dalam aplikasi *Kahoot*. Pelaksanaan evaluasi berbasis *Kahoot* melalui tiga tahapan, yakni pada kegiatan pembuka diawali dengan salam dan doa, pada kegiatan inti dilakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*, kemudian pada kegiatan penutup diakhiri dengan refleksi dan doa. Faktor penghambat pada evaluasi berbasis *Kahoot* terdapat empat hambatan yakni: pembuatan soal sesuai indikator dan kisi-kisi membutuhkan waktu yang relatif lama; masih banyak guru yang belum dapat mengoprasikan aplikasi *Kahoot*; seringkali peserta didik lupa membawa *handphone*; masih minimnya fasilitas pendukung; serta jaringan internet yang sering gangguan.

**Kata Kunci:** Inovasi, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi *Kahoot*

## Pendahuluan

Sejak awal 2020, pandemi yang menyerang Indonesia telah memberikan akibat pada segala aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Akibat terdapatnya Pandemi tersebut, pemerintah menjalankan beberapa kebijakan baru pada satuan pendidikan. Pada saat itu pemerintah memikirkan kebijakan bagaimana strategi guna mengantisipasi penyebaran virus tersebut. Oleh sebab itu, guna mengurangi penyebaran virus pada satuan pendidikan pemerintah mengambil kebijakan pembatasan di setiap sekolah/madrasah dan perguruan tinggi. Pembatasan madrasah ini berakibat pada transformasi proses pembelajaran dari pembelajaran secara langsung (*face to face*) menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh, dilaksanakan dengan

menggunakan media digital yang lebih diketahui dengan sebutan *E-learning* ataupun pembelajaran dalam jaringan ataupun Daring.<sup>1</sup>

Setelah itu sejak penutupan madrasah mulai diterapkan Proses pembelajaran jarak jauh sebagai pendukung kebijakan penerapan Social Distancing buat menghalangi interaksi manusia serta menjauhi warga dari kerumunan supaya selamat dari penyebaran virus covid- 19. Transformasi praktis dalam proses pembelajaran mengharuskan tiap tenaga pengajar guna menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Para tenaga pengajar diwajibkan untuk sanggup mencari serta menyusun tiap proses penyampaian materi dengan metode yang menarik serta atraktif sehingga siswa bisa menguasai serta memenuhi capaian pendidikan.<sup>2</sup> Tetapi pada proses penerapannya ada bermacam tantangan yang dialami oleh guru sepanjang proses pembelajaran Daring. Tantangan yang pertama ialah dimana guru-guru memiliki waktu yang sangat terbatas dalam mempersiapkan serta menyesuaikan materi pembelajaran luring ke Daring. Kedua, minimnya ataupun terbatasnya peluang guru serta siswa dalam berhubungan secara langsung serta leluasa sepanjang pembelajaran daring yang berdampak pada terganggunya proses pembelajaran. Ketiga, pemakaian pendekatan pedagogi yang efisien membutuhkan usaha lebih keras dalam memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran secara daring.<sup>3</sup>

Pendidik pun harus berupaya mencari alternatif solusi terbaik untuk menanggulangi problem pembelajaran jarak jauh ini. Upaya pendidik dalam seperti ini sebagaimana amanah Allah yang termaktub dalam ayat Al-Quran surat Al-Alaq ayat 1-5,

أَفَرَأَ يَاسُنْ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَنَ مِنْ عَلِقٍ أَفَرَأَ وَرَبِّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي  
عَلِمَ بِالْقَلْمَنْ عَلَمَ الْإِنْسَنَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“Artinya: (1) Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia (4) Yang mengajar (Manusia) dengan pena (5) dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”<sup>4</sup>

Quraish Shihab memberikan penafsiran terkait kandungan ayat tersebut, bahwa ayat tersebut terdiri dari tiga nilai pendidikan: yakni: nilai ketuhanan, nilai pendidikan keterampilan, dan nilai pendidikan intelektual. Jika diamati dan dipahami secara seksama, di dalam ayat tersebut

<sup>1</sup> Nugraha Permana Putra dan Ida Nisaurasyidah, “Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Insani”, *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo* (September, 2020); 19.

<sup>2</sup> Kurratul Aini, “Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19”, *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1 (April, 2021); 219. DOI: <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.585>

<sup>3</sup> Ari Sintya Inneke Putri, “Kemampuan Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 1 (April, 2021); 23. DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35508>

<sup>4</sup> Kemenag, *QS Al-Alaq/96:1-5*, Qur'an in Word.

telah memuat tentang materi-materi keterampilan dalam pendidikan yang bisa dioptimalkan dalam pembelajaran yakni anjuran untuk selalu membaca, menulis, serta mencipta. Selain itu, di dalam ayat tersebut terdapat nilai-nilai ketuhanan yang tercantum dalam ayat ke satu dan tiga, serta nilai-nilai pendidikan intelektual yang harus dikembangkan oleh setiap individu.

Dengan demikian, dapat dilihat dari kandungan surat Al-Alaq ayat 1-5 di atas yang menjelaskan tentang urgensi membaca, menulis, dan selalu belajar sesuatu yang belum diketahui dan selalu berinovasi untuk selalu mencoba hal-hal baru dalam pendidikan. Pendidik pun demikian pula, mereka dituntut untuk berinovasi dalam rangka Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bukan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menguasai dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Problematika yang kerangkali dihadapi oleh pendidik dalam proses evaluasi pada umumnya terkait dengan kebijakan evaluasi yang berorientasi pada pencapaian kompetensi dasar. Ramli mengatakan, realita selama ini bahwa dalam standart evaluasi pembelajaran guru masih fokus menilai hasil belajar pada satu ranah saja. Realita ini membuktikan pendidik masih kurang komprehensif dalam menilai atau masih dominan menilai ranah kognitif saja, dan mengabaikan ranah afektif dan psikomotorik, padahal kedua ranah tersebut termasuk aspek penting dalam pembelajaran, sehingga pendidik kesulitan dalam menentukan nilai KKM yang benar.<sup>5</sup>

Selain problematika evaluasi pada satu ranah saja, masalah lain dalam evaluasi pembelajaran adalah instrumen yang digunakan guru masih banyak menggunakan test saja. Padahal secara umum terdapat dua intrumen evaluasi, yakni: test dan non test, karena untuk menilai proses dan hasil belajar tidak cukup dinilai menggunakan test saja, baik melalui test uraian maupun test objektif. Akan tetapi, dapat dievaluasi menggunakan instrumen non test, misalnya: teknik angket, wawancara, skala penilaian sikap, penugasan, dan portofolio. Evaluasi non test adalah instrumen penilaian yang sangat penting, tapi penerapannya masih kurang digunakan baik secara kuantitas maupun kualitasnya.<sup>6</sup> Beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu karena proses observasi atau pengamatan yang membutuhkan waktu lama, serta adanya pemahaman bahwa evaluasi cukup mengandalkan kognitif menjadi tujuan pembelajaran.

Oleh sebab itu, pendidik dapat menentukan strategi yang bisa diterapkan untuk mengatasi problematika tersebut, yaitu mengoptimalkan evaluasi berbasis teknologi, yang bisa membantu

<sup>5</sup> Muh. Khalifah Mustami dan Suryadin, "Evaluasi Standar Penilaian Guru IPA Biologi pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Model Makassar", *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, vol. 4, no. 2 (September, 2015), 161. DOI: <https://doi.org/10.35580/sainsmat4218662015>

<sup>6</sup> Ina Magdalena, Anisa Oktavia, Sri Ismawati, dan Fitri Alia, "Penggunaan Evaluasi Non Tes dan Hambatannya dalam Pembelajaran di SDS Sari Putra Jakarta Barat", *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 1 (April, 2021); 70. DOI:10.36088/pensa.v3i1.1156

dan memudahkan para pendidik dalam proses evaluasi, salah satunya melalui media atau aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* dapat dikembangkan supaya menjadi efektif dan menarik sebab berbasis teknologi Android, kompetitif, dan atraktif. Evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* ini sangat cocok digunakan pada pola pembelajaran online dan bisa diketahui hasil penilaian secara cepat dan mudah.<sup>7</sup> Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* termasuk praktis, di mana penggunaanya terdiri dari dua unsur, yakni: *host* (pembuat soal, biasanya seorang pendidik), dan *user* (siswa yang mengerjakan soal) yang dapat bergabung untuk mengerjakan soal-soal yang telah dikembangkan oleh pendidik sebagai *host*.<sup>8</sup>

Hasil observasi awal di MAN 2 Kabupaten Probolinggo, ditemukan sarana prasarana pembelajaran terbilang cukup memadai dan lengkap, misalnya: tersedianya komputer, wifi, LCD, dan proyektor. Akan tetapi fasilitas itu masih kurang didigunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara maksimal. Selama ini, fasilitas yang ada itu hanya dimanfaatkan sekedar menampilkan materi power point oleh pendidik di dalam kelas saja. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan menjadi media yang lebih interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton yang hanya menggunakan metode ceramah dan media sederhana. Selain itu, peserta didik diperkenankan membawa *handphone* atau laptop, sehingga pembelajaran yang berbasis teknologi dapat berjalan maksimal dan peserta didik lebih fokus mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.<sup>9</sup>

Fasilitas *handphone* dan laptop yang ada harusnya bisa digunakan sebagai media *Kahoot* sebagai wujud pembelajaran berbasis online. Berdasarkan hal tersebut, maka guru di MAN 2 Probolinggo mengembangkan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi, sekaligus untuk mengatasi masalah pembelajaran yang masih konvensional yakni hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.<sup>10</sup> Oleh karena itu, penulis mengadakan penelitian secara mendalam dengan judul “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Kahoot* di MAN 2 Probolinggo.”

Banyak peneliti yang mengangkat tema mengenai penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu alat evaluasi. Salah satunya yang dilakukan oleh Lin Sururoh (2020) dari Universitas PGRI Palembang yang berjudul “*Kahoot* sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa”. Penelitian

<sup>7</sup> Sri Mulyati dan Hanif Evendi, “Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP”, *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1 (Mei, 2020); 65. DOI:<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

<sup>8</sup> Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”, *Prosiding Sesiomadika: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1 (Desember, 2019); 2.

<sup>9</sup> *Observasi*, Pembelajaran Dikelas, tanggal 15 April 2022 di MAN 2 Probolinggo.

<sup>10</sup> *Observasi*, Pembelajaran Dikelas, tanggal 15 April 2022 di MAN 2 Probolinggo.

tersebut menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar siswa sangat berdampak besar dengan perubahan perilaku siswa di kelas. sehingga perlu untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif, yang didasarkan pada studi kasus *literature* dari sumber-sumber yang berkaitan dengan temuan penelitian, fenomena, peristiwa, permasalahan, serta gagasan-gagasan yang diteliti.<sup>11</sup>

Rr. Nur Apriyanti Atika (2020) dari Universitas UIN Maulana Malik Ibrohim Malang juga melakukan penelitian senada dengan judul “Penggunaan Media *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla’) Bahasa Arab di Era Industri 4.0”. Berdasarkan hasil angket yang disebar, penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi *Kahoot* sangat membantu dalam proses pembelajaran *Maharah Kitabah* (imlak), yang pada mulanya banyak peserta didik yang tidak menyukai materi Bahasa Arab, maka melalui aplikasi *Kahoot* peserta didik lebih menyukai pembelajaran *Maharah Kitabah* serta lebih mempermudah pendidik dalam proses evaluasi karena pakai model kuis *Kahoot*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Kuesioner digunakan dalam rangka untuk mengkaji perubahan antara sebelum dan setelah memanfaatkan aplikasi *Kahoot* dalam pelajaran *Muharah Kitabah*.<sup>12</sup>

Risky Nurul Setiani (2021) dari Universitas Singaperbangsa Karawang juga meneliti dengan judul “*Kahoot* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo saat Pandemi Covid-19.” Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan bahwa aplikasi Mart AriGeo informan memberikan respon yang sangat baik dengan presentase 95% serta *Kahoot* juga memperoleh respon positif dengan nilai hasil evaluasi rata-rata siswa 90. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen butir soal dan instrumen angket. Jenis penelitian menggunakan motode kombinasi atau gabungan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*). Subjek penelitian yaitu para siswa kelas XI di Kecamatan Bekasi Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020 yang sedang mengikuti program *study from home*.<sup>13</sup>

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menyempurnakan beberapa penelitian di atas dengan melaksanakan penelitian secara mendalam dengan judul “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kahoot* di MAN 2 Probolinggo.” Penelitian ini bertujuan untuk

---

<sup>11</sup> Lin Sururoh “Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa”, *Seminar Nasional Pendidikan* (Januari, 2020); 17.

<sup>12</sup> Rr. Nur Apriyanti Atika dan Muassomah, “Penggunaan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla’) Bahasa Arab di Era Industri 4.0”, *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 4, no. 2 (Desember, 2020); 277. DOI: <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>

<sup>13</sup> Risky Nur Setiani dan Dani Firmansyah, “Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19”, *Pythagoras*, vol. 10, no. 1 (April, 2021); 13. DOI: <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850>

mengetahui seberapa efektif inovasi penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran SKI di MAN 2 Probolinggo.

Jenis penelitian yang akan dipakai adalah kualitatif Studi kasus. Studi kasus merupakan suatu eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait (*bounded system*) atau kasus. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Probolinggo, sebab terdapat keunikan di madrasah yang dipilih ini yakni madrasah yang telah memanfaatkan aplikasi atau media *Kahoot* dalam proses dan evaluasi pembelajaran secara terstruktur, yang *notabene* tidak semua madrasah memanfaatkan media atraktif sebagaimana yang digunakan di MAN 2 Probolinggo. Informan penelitian ini meliputi: Kepala Madrasah MAN 2 Probolinggo (Ahmad Zamroni, SS., M.Pd.); guru SKI MAN 2 Probolinggo (Ahmad Syarif, S.Pd); Kepala Tata Usaha MAN 2 Probolinggo (Faris Mahfud); serta para siswa MAN 2 Probolinggo.

Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam, metode observasi, serta metode dokumentasi. Analisis data menggunakan tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sedangkan, untuk uji validitas data, peneliti memakai metode triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Secara sederhana, triangulasi sumber adalah teknik mengecek ulang data-data yang sama melalui berbagai sumber yang berbeda. Sedangkan triangulasi teknik adalah teknik yang dilakukan dengan membandingkan data-data yang relatif melalui cara atau metode yang berbeda.<sup>14</sup>

### Desain Inovasi Evaluasi Pembelajaran SKI Menggunakan Aplikasi Kahoot

Secara etimologi, kata inovasi berasal dari Bahasa Latin yakni “*Innovation*” yang memiliki arti “pembaharuan dan perubahan”.<sup>15</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia inovasi diartikan “pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, atau penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya”<sup>16</sup> Pada tahapan inovasi evaluasi pembelajaran SKI dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* ini, sebelum membagikan soal kepada peserta didik, seorang pendidik terlebih dahulu menentukan tema atau materi, selanjutnya merumuskan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari tema tersebut, lalu mengembangkannya menjadi indikator-indikator soal, barulah soal-soal tersebut dimasukkan ke aplikasi *Kahoot*. Pengembangan indicator soal ini haruslah sesuai dengan ketentuan yang sudah ada. Seperti dengan melihat Kata Kerja Operasional (KKO) Taksonomi Bloom agar mudah mengembangkan indikator soal. Jadi, setiap KD dikembangkan menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), selanjutnya IPK itu

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), 369.

<sup>15</sup> Kusnandi, “Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep “*Dare to Be Different*”, *Jurnal Wahana Pendidikan*, vol. 4, no. 1 (Januari, 2017); 134. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/wa.v4i1.391>

<sup>16</sup> KBBI Daring, s.v. “kamus”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/inovasi>

dikembangkan lagi menjadi indikator-indikator soal yang jumlah dan isinya menyesuaikan dengan IPK, sehingga terdapat keterwakilan IPK di setiap indikator soal yang proporsional.

Temuan tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh M.V Sri Hartini bahwa “dalam pengembangan pembelajaran dan penilaian terdapat dua rumusan indikator, yaitu Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang biasa dikenal sebagai indikator, dan indikator penilaian yang digunakan dalam menyusun kisi-kisi dan menulis soal yang dikenal sebagai indikator soal.”<sup>17</sup>

Setelah mengembangkan indikator soal, selanjutnya guru di MAN 2 probolinggo membuat kisi-kisi soal, sehingga pembuatan soal dapat terstruktur dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, juga dapat memudahkan guru dalam menentukan dan mengembangkan pertanyaan atau pernyataan soal apa yang akan dibuat, serta mengurutkan nomor soal dan skor pada setiap soal yang diujikan melalui aplikasi *Kahoot* yang bentuk pilihan ganda.

Proses pengembangan kisi-kisi soal yang diterapkan oleh guru di MAN 2 Probolinggo ini senada dengan pendapat Hazraini yang menegaskan bahwa “dalam membuat format kisi kisi penyusunan soal memuat identitas kisi-kisi dan matriks spesifikasi rumusan butir soal. Identitas kisi-kisi minimal memuat nama satuan pendidikan, mata pelajaran, kurikulum, alokasi waktu, dan jumlah soal, serta bentuk soal juga yang terakhir penempatan nomor soal.”<sup>18</sup>

Setelah naskah soal telah dikembangkan, maka langkah pendidik di MAN 2 Probolinggo adalah memasukkan soal tersebut ke dalam aplikasi *Kahoot*, yang mana pada tahapan ini pendidik juga dapat mengatur soal di dalam aplikasi *Kahoot* sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik, misalnya pengaturan mode waktu pada saat mengerjakan soal dalam proses evaluasi, yang dapat dibatasi sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Mode yang sering digunakan pendidik dalam memasukkan soal ke aplikasi *Kahoot* yakni memanfaatkan mode *quiz* dan *true or false*.

Proses memasukkan pernyataan soal ke dalam aplikasi *Kahoot* tersebut senada dengan pendapat yang diungkapkan oleh Ayunda Widanty, bahwa “dalam proses memasukkan soal, pendidik harus bisa menentukan terlebih dahulu apa saja fitur atau mode yang ada dalam aplikasi *Kahoot* itu, sehingga dalam memasukkan soal nanti tidak akan bingung lagi dalam pengoperasian aplikasi *Kahoot* tersebut.”<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Sri Hartini, “Pengembangan Indikator dalam Upaya Mencapai Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah”, *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (2013); 198.

<sup>18</sup> Harzaini, “Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Kelas dalam Penyusunan Soal dan Pilihan Ganda yang Baik dan Benar melalui Pendampingan Berbasis KKG”, *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, vol. 2, no. 2 (Desember, 2017), 113. DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v2i2.209>

<sup>19</sup> Ayunda Widanty Zulham, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, (*Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Medan, 2021), 7.

Jika semua tahap sudah dilakukan mulai dari pengembangan indikator sampai memasukkan soal kedalam aplikasi *Kahoot* sudah selesai maka tahap berikutnya yaitu penerapan aplikasi *Kahoot* di kelas itu sendiri.

### **Penerapan Inovasi Evaluasi Pembelajaran SKI Menggunakan Aplikasi *Kahoot***

Wandt dan Brown yang dikutip Ramayulis menegaskan, “*evaluation refer to the exact or process to determining the value of something*”. Maksudnya, “evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan dari nilai sesuatu”.<sup>20</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan evaluasi pembelajaran SKI menggunakan aplikasi *Kahoot* yakni terintegrasi di dalam langkah langkah pembelajaran di kelas, yang mana pada pelaksanaannya terdapat tiga kegiatan, yakni kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pembukaan, pendidik memulai pembelajaran dengan ucapan salam dan berdoa bersama, setelah itu pendidik mengisi presensi peserta didik, dilanjutkan dengan penyampaikan penjelasan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya dan yang sedang dipelajari saat itu. Kemudian pendidik meminta setiap peserta untuk menyiapkan *Handphone* masing-masing yang akan digunakan untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*. Pada kegiatan akhir, pendidik menyiapkan proyektor dan laptop untuk proses evaluasi, dan meminta peserta didik melaksanakan proses evaluasi dengan tertib dan jujur. Kemudian, pendidik memberikan koreksi dan membahas soal yang telah dikerjakan, lalu menjelaskan kembali materi-materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Pada kegiatan penutup, pendidik memberikan rangkuman dan penugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi-materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, lalu ditutup dengan refleksi, berdoa bersama, dan salam.

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan oleh guru SKI di MAN 2 Probolinggo bahwasannya dalam melakukan penerapan aplikasi *Kahoot* di kelas guru selalu melakukan ketiga langkah itu. Yaitu langkah kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dimana kegiatan kegiatan ini wajib dilakukan guru ketika berada di kelas.

Tahapan yang diterapkan oleh pendidik di MAN 2 Probolinggo tersebut senada dengan teori yang diungkapkan oleh Zayadi yang dikutip oleh Heri Gunawan, bahwa “proses pelaksanaan pembelajaran itu harus ada kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif ini mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi ini harus bersifat edukatif karena pelaksanaan

---

<sup>20</sup> Idrus L, “Evaluasi dalam Proses Pembelajaran”, *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 2 (Agustus, 2019); 922. DOI: 10.35673/ajmp.v9i2.427

pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai”.<sup>21</sup>

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik harus mencakup seluruh aspek-aspeknya, baik dari aspek kognitif, afktif, maupun psikomotorik. Peneliti menemukan bahwa pendidik di MAN 2 Probolinggo dalam menilai aspek Kognitif yakni pendidik pengembangkan soal melalui aplikasi *Kahoot*, lalu peserta diperintahkan untuk menjawab soal-soal tersebut dengan memberikan kode atau pin kepada peserta didik, sehingga mereka bisa buka aplikasi *Kahoot* untuk menjawab soal. Setelah selesai proses mengerjakan maka akan muncul skor atau nilai secara otomatis, dan dari skor itulah yang dijadikan hasil penilaian aspek Kognitif. Sedangkan penilaian aspek Afektif dan Psikomotorik sebenarnya juga telah dilaksanakan, namun tidak melalui aplikasi *Kahoot* secara langsung, melainkan dengan teknik observasi langsung.

Ketiga aspek evaluasi sebagai obyek penilaian yang dilaksanakan oleh pendidik di MAN 2 Probolinggo tersebut senada juga dengan teori yang ditawarkan oleh Benjamin S. Bloom atau dikenal dengan sebutan Taksonomi Bloom yang telah membagi menjadi tiga aspek, yakni: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.<sup>22</sup> Bahwasannya aspek-aspek ini harus termuat di dalam evaluasi pembelajaran di MAN 2 Probolinggo. Karena memang penggunaan aplikasi *Kahoot* ini tidak bisa menilai aspek afektif dan psikomotorik, sehingga di madrasah MAN 2 Probolinggo hanya menggunakan aplikasi *Kahoot* untuk menilai dari aspek kognitif saja.

### **Hambatan Penerapan Evaluasi Pembelajaran SKI Menggunakan Aplikasi *Kahoot***

Penelitian ini mangulas salah satu alternatif dalam memaksimalkan aktivitas evaluasi pembelajaran berbasis IPTEK, ialah kegiatan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi *Kahoot*. Dalam pengimplementasiannya, terdapat beberapa hal yang wajib dicermati di dalamnya. Pemanfaatan *Kahoot* sebagai penunjang penilaian pembelajaran ini memerlukan dukungan fasilitas yang memadai guna menunjang penerapannya. Keadaan guru serta siswa pula butuh dicermati supaya aktivitas penilaian bisa berjalan maksimal. Guna melakukan penilaian memakai *Kahoot*, guru perlu melaksanakan langkah-langkah dalam penerapan yang tepat, ialah: perencanaan, penerapan, pengolahan hasil, serta tindak lanjut. Tak dapat dipungkiri, evaluasi pembelajaran memakai *Kahoot* juga mempunyai hambatan dalam penerapannya.

Begini pula, temuan terkait proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* di MAN 2 Probolinggo juga pasti terdapat kendala atau hambatan baik itu dari pihak guru, siswa,

<sup>21</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2014), 108.

<sup>22</sup> Khusnul Khotimah dan Susi Darwati, “Aspek Aspek dalam Evaluasi Pembelajaran”, *Halqa: Islamic Education Journal*, vol. 1, no. 2 (Desember, 2017), 15.

maupun dari aspek lainnya. Beberapa hambatan yang ditemukan dalam proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* di MAN 2 Probolinggo sebagai berikut.

### 1. Hambatan dari Aspek Guru

Hambatan yang dialami oleh guru adalah terkait dengan pengelolaan waktu dan kondisi jaringan internet. Hambatan yang paling dominan yang dirasakan oleh guru yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengembangkan soal di aplikasi *Kahoot*. Menurut guru, membuat soal di aplikasi *Kahoot* memang lebih sulit dan membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan membuat soal di kertas seperti pada umumnya. Selain itu, proses *input* soal ke dalam aplikasi *Kahoot* dan ketika mengerjakan soal, perangkat harus tersambung dengan jaringan internet, sehingga akan menjadi penghambat ketika jaringan internet yang tersedia terganggu. Hambatan-hambatan tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Lin Sururoh, bahwa “terdapat beberapa kendala ketika menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran seperti tidak semua guru yang *update* dengan teknologi, dan tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot*”.<sup>23</sup>

### 2. Hambatan dari Aspek Peserta didik

Hambatan dari aspek peserta didik dalam penerapan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* diantaranya yaitu sering kali peserta didik lupa membawa *handphone* atau laptop, serta sebagian peserta didik tidak mempunyai kuota internet sehingga hal ini menjadi kendala ketika peserta didik melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* yang diberikan oleh pendidik. Hal ini menuntut pendidik untuk selalu mengingatkan untuk menyiapkan perangkat dan kuota internet sebelum pelaksanaan evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* berlangsung. Hal ini membuktikan tugas pendidik dalam memberikan motivasi dengan cara selalu mengingatkan peserta didik. Sebagaimana pendapat yang diungkapkan oleh M. Dalyono bahwa “motivasi belajar peserta merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas yang bisa berasal dari dalam diri dan dari luar diri. Pendidik inilah yang menjadi daya penggerak atau pendorong dari luar”.<sup>24</sup>

### 3. Hambatan dari Aspek Sarana prasarana

Hambatan dari aspek sarana prasarana di madrasah yaitu masih kurangnya fasilitas pendukung di beberapa kelas yang dapat membuat proses evaluasi berbasis *Kahoot* terkendala

<sup>23</sup> Lin Sururoh “Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa”, 20.

<sup>24</sup> Beatus Mandelson Laka, Jemmi Burdam dan Elizabet Kafiar, “Role of Parent in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 1 (Juli, 2020); 71. DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>

untuk dilaksanakan di semua kelas, hal itu disebabkan karena terdapat beberapa kelas yang belum mempunyai proyektor atau proyektor dalam keadaan rusak, padahal fasilitas tersebut sangat urgent dalam rangka terciptakan proses dan evaluasi pembelajaran yang efektif dan inovatif. Mona Novita berpendapat bahwa “unsur sarana prasarana adalah salah satu faktor penting dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif, karena tanpa adanya sarana prasarana yang baik, maka pembelajaran tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan, oleh karena itu sarana prasarana sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran”.<sup>25</sup>

#### 4. Hambatan dari Aspek Jaringan Internet

Internet sebagai hambatan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot*. Hambatan dari aspek jaringan internet ini yakni provider penyedia layanan yang dipakai oleh peserta didik beragam seperti: Telkomsel, Indosat, XL, Tri, AXIS, dan Samartfren. Sebab pemilihan provider penyedia internet ini sangat urgent untuk suksesnya proses evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot*. Provider yang digunakan peserta didik berbeda-ada, yang *notabene* kondisi jaringan internet setiap provider itu tidak sama tergantung wilayah, sehingga ketika pelaksanaan evaluasi ada yang internet stabil, dan ada yang *down* atau lemot. Hal ini membuat peserta didik mengeluh ‘*ngelag*’ ketika proses mengerjakan evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* disebabkan jaringan internetnya yang jelek atau *down*, sekaligus menjadi penghambat dalam proses evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot*.

### Kesimpulan

Inovasi evaluasi pembelajaran SKI berbasis aplikasi *Kahoot* terdiri dari tiga tahapan, yakni: (1) mengembangkan indikator dan kisi-kisi soal berdasarkan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai; (2) mengembangkan kisi-kisi soal menjadi pertanyaan dan kunci jawaban; (3) memasukkan soal yang telah dibuat ke dalam aplikasi *Kahoot*. Penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* dilaksanakan melalui tiga langkah, yakni: (1) kegiatan pembuka yang diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama; (2) kegiatan inti yang diisi dengan penjelasan materi lalu dilanjut dengan melakukan evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot*; (3) kegiatan penutup yang diisi dengan memberikan rangkuman, refleksi, dan berdoa bersama. Hambatan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* meliputi empat hambatan, yakni: (1) hambatan dari aspek guru, yaitu guru membutuhkan waktu lama dalam pembuatan soal dan masih ada guru yang tidak

<sup>25</sup> Mona Novita, “Sarana dan Prasarana yang Baik menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam”, *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, vol. 4, no. 2 (Oktober, 2017); 102.

bisa mengoprasikan aplikasi *Kahoot*; (2) hambatan dari aspek peserta didik, yaitu peserta didik yang sering lupa membawa *handphone* atau laptop; (3) hambatan dari aspek sarana prasarana, yaitu masih minimnya fasilitas di beberapa kelas dan kondisi jaringan internet yang kurang stabil karena provider penyedia layanan internet yang digunakan beragam.

## Referensi

- Agustina, L dan Rusmana, I. M. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz". *Prosiding Sesiomadika: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1 (Desember, 2019); 1-7.
- Aini, Kurratul. "Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19". *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1 (April, 2021); 218-228. DOI: <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.585>
- Atika, R.N.A dan Muassomah. "Penggunaan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0". *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 4, no. 2 (Desember, 2020); 277-297. DOI: <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>
- Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Hartini, Sri. "Pengembangan Indikator dalam Upaya Mencapai Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah". *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (2013); 198-214.
- Harzaini. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Kelas dalam Penyusunan Soal dan Pilihan Ganda yang Baik dan Benar melalui Pendampingan Berbasis KKG". *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, vol. 2, no. 2 (Desember, 2017), 111-121. DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v2i2.209>
- KBBI Daring, s.v. "kamus". <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/inovasi>
- Kemenag, *QS Al-Alaq/96:1-5*, Qur'an in Word.
- Khotimah, K. dan Darwati, S. "Aspek Aspek dalam Evaluasi Pembelajaran". *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol. 1, no. 2 (Desember, 2017).
- Kusnandi. "Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare to Be Different"". *Jurnal Wahana Pendidikan*, vol. 4, no. 1 (Januari, 2017); 132-144. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/wa.v4i1.391>
- L, Idrus. "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran". *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 2 (Agustus, 2019); 920-935. DOI: 10.35673/ajmpi.v9i2.427
- Laka, B.M., Burdam, J., dan Kafiar, E. "Role of Parent in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School". *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 1 (Juli, 2020); 69-74. DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Magdalena, I., Oktavia, A., Ismawati, S., dan Alia, F. "Penggunaan Evaluasi Non Tes dan Hambatannya dalam Pembelajaran di SDS Sari Putra Jakarta Barat". *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 1 (April, 2021); 67-75. DOI: [10.36088/pensa.v3i1.1156](https://doi.org/10.36088/pensa.v3i1.1156)

- Mulyati, S dan Evendi, H. "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP". *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1 (Mei, 2020); 64–73. DOI:<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mustami, M.K dan Suryadin. "Evaluasi Standar Penilaian Guru IPA Biologi pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Model Makassar". *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, vol. 4, no. 2 (September, 2015), 159-174. DOI: <https://doi.org/10.35580/sainsmat4218662015>
- Novita, Mona. "Sarana dan Prasarana yang Baik menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam". *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, vol. 4, no. 2 (Oktober, 2017); 97-129.
- Observasi*, Pembelajaran Dikelas, tanggal 15 April 2022 di MAN 2 Probolinggo.
- Putra, N.P dan Nisaurrasyidah, I. "Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Insani". *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo* (September, 2020); 19-24.
- Putri, A. S. I. "Kemampuan Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 1 (April, 2021); 23-31. DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35508>
- Setiani, R.N dan Firmansyah, D. "Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19". *Pythagoras*, vol. 10, no. 1 (April, 2021); 13-28. DOI: <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sururoh, Lin. "Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa". *Seminar Nasional Pendidikan* (Januari, 2020).
- Zulham, Ayunda Widanty. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa". (*Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Medan, 2021).