

Implementasi Media Interaktif Games Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP An-Nizam

Irza Azmia^{1*}, Robie Fanreza²

*^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹email: azmiairza22@gamil.com

²email: robiefanreza@umsu.ac.id

Abstract: Today's education sector has profited immensely from changing circumstances, scientific discoveries, and information and communication technology improvements. The fourth industrial revolution and digitization have brought about a rapid development of the current period. In spite of this, there are still teachers who do not know how to use technology to improve student learning. As a result, learning outcomes are ineffective and pupils become bored. There are lots of educational video game apps available for students to use. One of the advances in learning utilizing modern learning media is Kahoot, an interactive internet application used as a teaching tool in schools that shows quizzes as online games. The study aims to ascertain the following: (1) how the Kahoot application is used in the learning process; (2) how students respond when using Kahoot media in the learning process; and (3) how the quality of student learning outcomes compares before and after the Kahoot application is applied.

Keywords: Implementatiion, Games Digital, Kahoot

Artikel Info

Received:
08 March 2024
Revised:
04 April 2024
Accepted:
18 May 2024
Published:
29 June 2024

Abstrak: Sektor pendidikan saat ini telah mendapat banyak keuntungan dari perubahan keadaan, penemuan ilmiah, dan peningkatan teknologi informasi dan komunikasi. Revolusi industri keempat dan digitalisasi telah membawa perkembangan pesat pada periode saat ini. Meskipun demikian, masih ada guru yang tidak tahu bagaimana menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Akibatnya, hasil belajar menjadi tidak efektif dan siswa menjadi bosan. Ada banyak aplikasi video game pendidikan yang tersedia untuk digunakan siswa. Salah satu kemajuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran modern adalah Kahoot, aplikasi internet

interaktif yang digunakan sebagai alat pengajaran di sekolah yang menampilkan kuis sebagai game online. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan hal-hal sebagai berikut: (1) bagaimana aplikasi Kahoot digunakan dalam proses pembelajaran; (2) bagaimana respon siswa ketika menggunakan media Kahoot dalam proses pembelajaran; dan (3) bagaimana kualitas hasil belajar siswa dibandingkan sebelum dan sesudah aplikasi Kahoot diterapkan.

Kata Kunci: Implementasi, Games Digital, Kahoot.

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi yang membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan saat ini. Era digitalisasi atau yang lebih dikenal dengan era revolusi Industri 4.0 sedang mengubah kehidupan kita dan membawa dampak yang sangat signifikan pada kemajuan sektor dunia pendidikan. Dengan berbagai platform pembelajaran yang menarik baik yang secara gratis atau berbayar yang bisa digunakan bagi peserta didik. Teknologi informasi banyak digunakan pada zaman era globalisasi dan digital yang tidak bisa diabaikan dan menjadi kebutuhan setiap masyarakat, sehingga berkembang pesatnya dan kemajuan teknologi informasi yang sangat di minatkan oleh masyarakat karena suatu kebutuhan.

Hampir semua orang memiliki perangkat seperti gadget, laptop, atau tablet, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi menjadi gaya hidup. Selain itu, pergeseran dari dunia konvensional menuju dunia digital juga mencakup dunia pendidikan dimana, proses pembelajaran yang telah berubah seiring berjalannya perkembangan zaman. Untuk meningkatkan kualitas, hasil belajar dan layanan pendidikan, teknologi digital kini telah digunakan.

Kahoot adalah platform pembelajaran game digital interaktif yang digunakan untuk mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Siswa dapat menggunakan game Kahoot untuk melakukan latihan di kelas dengan ponsel, laptop, atau perangkat lainnya. Kahoot memberi pengguna dua halaman terpisah. Pendidik dapat menggunakan di <https://kahoot.com/>, dan peserta didik dapat menggunakan <https://kahoot.it/>. Setelah login ke akun pribadi mereka, pendidik dapat mengakses situs web khusus ini. Kemudian, mereka dapat memilih salah satu fitur yang tersedia, seperti kuis, diskusi,

atau survei. Setelah itu, instruktur dapat mulai menulis daftar pertanyaan dan jawaban yang benar. Selain itu, pendidik juga dapat mengatur durasi atau waktu untuk menjawab pertanyaan, serta skor untuk tiap jawaban yang benar. Pertanyaan sudah dapat diubah dan digunakan.

Kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektif pendekatan pembelajaran tertentu. Elemen kunci dari pembelajaran yang sukses adalah penerapan model, teknik, dan sumber belajar. Pilihan materi pendidikan dapat membantu dalam memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuan, dan proses berpikir. Komponen penting dari proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang baik diharapkan dapat mendorong keragaman dalam pendidikan. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau instrumen untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari.

Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat pengalaman belajar peserta didik lebih menarik, tidak merasa jenuh atau bosan, dan interaktif, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran dengan buku cetak karena merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan keterlibatan peserta didik. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran mereka, meningkatkan minat mereka dalam belajar karena ketertarikan media seperti teks, gambar, audio, dan animasi, menggali informasi, dan bekerja sama dengan teman.

Perangkat pembelajaran yang terdapat pada media pendidikan dapat membantu pendidik dalam membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Pendidik dapat meningkatkan rencana pembelajaran mereka dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam pelajaran mereka untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka tentang informasi baru (Putra & Milenia, 2021). Materi pendidikan yang menarik dapat memotivasi siswa untuk membangun pengalaman. Bahan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar (Juhaeni et al., 2021). Seorang guru harus dapat memilih sumber

belajar yang tepat untuk digunakan agar tujuan pendidikan sekolah dapat dicapai secara efektif (Nurrita, 2018).

Pembelajaran media interaktif menghasilkan hasil yang lebih baik karena tidak ada jarak antara guru dan peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan mengemukakan pendapat mereka. Dengan demikian, peserta didik akan berpikir secara kritis dan memperoleh keterampilan yang lebih besar dalam mengembangkan ide dan menciptakan jawaban untuk pertanyaan mereka. Media pembelajaran interaktif akan memberi peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi proses belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Mereka akan belajar lebih banyak bukan hanya dengan menerima informasi dari guru, tetapi juga dengan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak bosan

Assyidiq (2015) menemukan bahwa alasan mengapa mahasiswa tidak tertarik untuk belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah karena dosen menyajikan konten dengan cara yang membosankan, yang menyulitkan mahasiswa untuk memahami perkuliahan. Hampir semua situs media sosial, menurut Dewi (2017), dapat dengan mudah mengekspos anak-anak terhadap rangsangan berbahaya jika orang tua tidak melakukan kontrol yang cukup terhadap mereka. Untuk memastikan bahwa menggunakan teknologi menghasilkan manfaat, guru PAI menggunakan platform Kahoot sebagai alat kuis untuk penilaian pembelajaran siswa. Menurut penelitian Sulistiani (2019), memasukkan kuis Kahoot ke dalam kelas PAI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian kualitatif studi deskriptif. Maksud dengan menggunakan metode ini, memberikan gambaran yang telah direncanakan secara aktual atau menguraikan apa yang terjadi sesuai dengan fakta atau lapangan penelitian. Sedangkan subjek penelitiannya adalah peserta didik SMP Swasta An-nizam. Sugiyono (2019, hlm. 18) mendefinisikan teknik penelitian kualitatif sebagai pendekatan penelitian postpositivis yang menggunakan

peneliti sebagai instrumen utama untuk mengkaji sesuatu dalam kondisi alamnya—yaitu dalam situasi aktual daripada latar atau kondisi eksperimental. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk melakukan penyelidikan menyeluruh terhadap suatu subjek atau fenomena. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi setiap elemen penting yang mempengaruhi pembentukan dan evolusi komponen-komponen ini. Peneliti di SMP An-Nizam hanya menemukan satu kejadian selama penyelidikan ini. Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan media interaktif permainan digital dalam meningkatkan hasil belajar PAI dan apa saja yang mempengaruhi penggunaan media interaktif permainan digital untuk meningkatkan hasil belajar PAI.

C. Hasil dan Pembahasan

Era digitalisasi saat ini, menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru PAI, karena guru PAI harus mampu bisa menguasai teknologi. Meskipun guru PAI dipandang tidak bisa menguasai teknologi dan terlalu monoton dalam mengajar maka dari itu guru PAI bisa menggunakan teknologi sebagai alat media pembelajaran. Achmadi mengklaim bahwa masalah mendasar dalam pendidikan nasional, khususnya pendidikan Islam, adalah pendidikan yang buruk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas rendah. Karakter bangsa yang rendah dipengaruhi oleh rendahnya sumber daya manusia yang berkualitas (Achmadi, 2008). Situasi dan kondisi guru saat ini, jauh berbeda dengan guru di zaman dahulu. Maka dengan itu dampak era digitalisasi untuk kemajuan pendidikan akan menghasilkan generasi yang melek dengan teknologi.

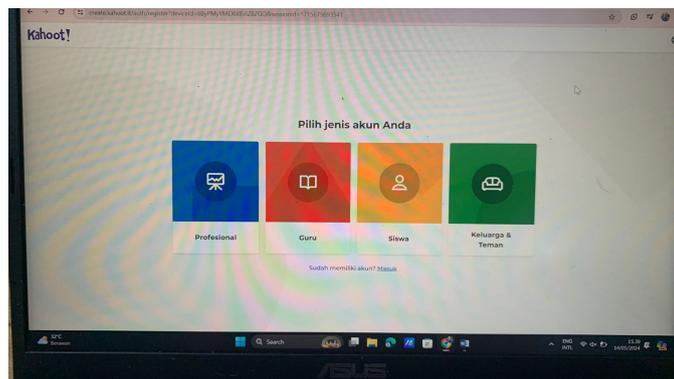
Penggunaan teknologi di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan berbagai simulasi, penjelasan grafis, dan berbagai warna yang meningkatkan kesan realistis dan kekesalan minat siswa terhadap materi (Azhar, 2013). Potensi dan minat belajar siswa yang intens dapat dikembangkan melalui pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi. Menggunakan teknologi sebagai alat bantu instruksional adalah salah satu metode pendidik dapat meningkatkan pembelajaran siswa.

Media pembelajaran yang menerapkan platform kahoot, guru akan mengajarkan materi yang akan dipelajari ke peserta didik dengan berbagai metode. Kemudian, peserta didik memperhatikan dan memahami materi yang telah diajarkan guru. Setelah

itu materi yang sudah diajarkan ke peserta didik, guru akan membuat soal soal latihan yang akan ada di platform kahoot. Game digital ini, akan sangat mudah di jawab ke peserta didik dengan pertanyaan dan jawaban yang sederhana jika peserta didik tersebut telah memperhatikan dan memahami apa yang telah diajarkan gurunya.

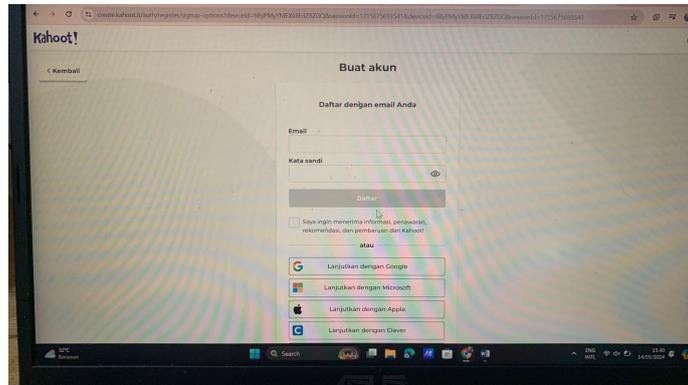
Pertanyaan akan ditampilkan secara acak, dan bobot nilai yang dihasilkan dipengaruhi oleh seberapa cepat orang menjawabnya. Dengan menjawab pertanyaan dari kuis yang telah ditampilkan, game digital Kahoot akan memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi dengan peserta didik lainnya.

Game digital kahoot platform media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk game online edukasi berupa kuis . Dalam kegiatan belajar mengajar kahoot sebagai bahan kegiatan evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar. Sebelum peserta didik megakses kahoot, maka guru harus registrasi atau pendaftaran dulu sebagai pengajar dengan link <https://www.kahoot.com>



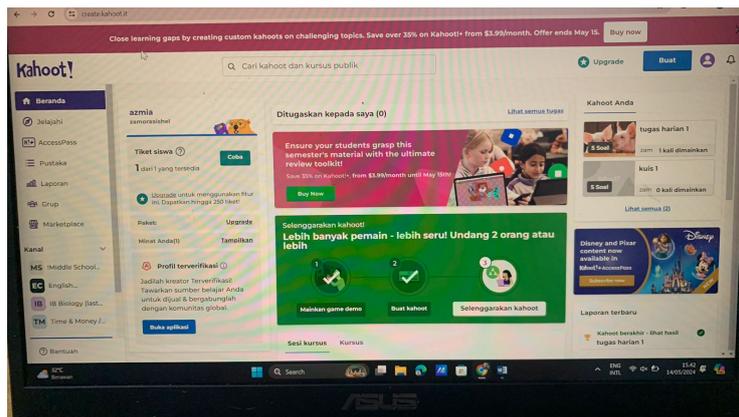
Gambar 1. Registrasi Aplikasi Kahoot

Setelah itu login dengan akun email google ataupun dengan akun email lainnya, seperti gambar dibawah:



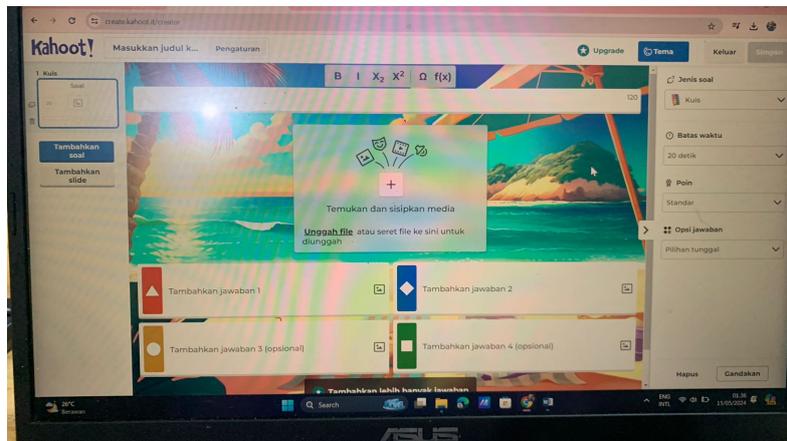
Gambar 2. Registrasi Akun Aplikasi Kahoot

Setelah login dan masuk ke kahoot akan muncul tampilan seperti gambar dibawah, selanjutnya pilih icon “Buat” untuk membuat projek baru yang akan kita buat kuis



Gambar 3. Tampilan setelah login kahoot

Jadi ini template yang dipilih, untuk membuat soalnya ketik “mulai tulis soal anda” kemudian warna merah, kuning, hijau, biru itu merupakan multiple choiceny, seperti gambar dibawah:



Gambar 4. Tampilan Template untuk Membuat Kuis dan Settingan Kuis

Setelah guru membuat pertanyaan kuis ke peserta didik maka simpan pertanyaannya setelah itu nanti akan muncul kode atau barcode atau link agar mudah di akses peserta didik, seperti gambar di bawah:



Gambar 5. Siswa akan Akses dengan code atau barcode atau link

Setelah muncul game pin atau barcode atau link maka peserta didikan bisa mengikuti kuis tersebut dengan cara masuk menggunakan code atau barcode atau link yang sudah di share oleh guru kemudian akan membuka link <https://www.kahoot.it/>



Gambar 6. Tampilan Game Pin Peserta Didik

Setelah login dengan menggunakan kode pin, maka peserta didik dapat mengikuti kuis tersebut dan menjawab pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru beserta multiple choice yang benar, seperti gambar di bawah ini:



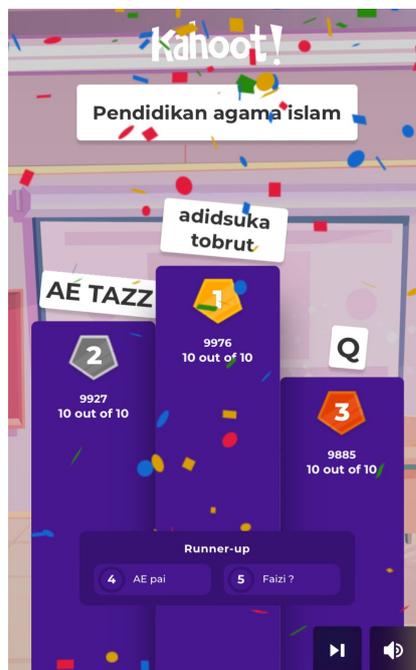
Gambar 7. Tampilan pertanyaan kuis dan beserta multiple choice

Berikut salah satu gambar peserta didik SMP An-Nizam tertarik dengan platform kahoot sebagai media interaktif pembelajaran



Gambar 8. Peserta didik sedang menjawab kuis dari platform kahoot

Setelah selesai menjawab kuis game digital tersebut, maka akan mendapatkan peringkat seperti gamabr dibawah:



Gambar 9. Tampilan peringkat pada kuis game kahoot

Implementasi media interaktif game digital dalam meningkatkan kualitas hasil belajar PAI di SMP An-Nizam dengan menggunakan platform kahoot sebagai media pembelajaran. Platform kahoot digunakan sebagai bahan evaluasi yang memudahkan dan membantu guru dalam menciptakan suasana belajar serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Pada sebelumnya evaluasi terdahulu, hanya menggunakan bahan alat tulis dan sekarang dapat diakses menggunakan kahoot agar lebih mudah, praktis, inovasi, kreatif, serta partisipasi peserta didik dalam mengembangkan minat belajar, terlebih ke minat belajar PAI yang kurang diminatkan karena guru yang mengajarkannya terlalu monoton dan hanya fokus ke buku dan kurang menguasai teknologi.

Dari hasil penelitian di SMP An-Nizam dengan menggunakan media pembelajaran interaktif games digital dari implementasi platform kahoot mempunyai adanya keuntungan yaitu sangat menarik dan peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh ini membuat peserta didik nyaman dengan segala aktivitas kegiatan belajar yang membantu mereka dalam mencapai kompetensi pembelajaran. Dengan adanya platform kahoot membuat para peserta didik di SMP An-Nizam dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan lebih memahami materi dengan mudah diterima.

Berdasarkan penelitian dari pernyataan beberapa informan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa kendala atau penghambat dalam penggunaan aplikasi Kahoot. Kendala tersebut terdiri dari (1) sarana prasarana, seperti jaringan internet bahkan dari beberapa peserta didik tidak ada paket internetnya. (2) Aplikasi Kahoot memiliki banyak materi dan waktu yang terbatas. Setiap komponen, seperti infocus dan laptop harus terhubung ke aplikasi, sehingga membutuhkan banyak waktu sebelum bermain. (3) Pengelolaan kelas yang tidak terkontrol sehingga menimbulkan keributan di dalam kelas dan membuat kelas yang lain terganggu.

D. Simpulan

Para pendidik agama Islam memiliki kesempatan besar untuk mengoptimalkan sumber daya yang mereka miliki untuk menghasilkan generasi yang unggul di segala bidang kehidupan di era modern. Pendidikan agama Islam diharapkan dapat bertahan dalam peradaban dunia dan membuktikan eksistensinya dengan memberikan solusi

inovatif terhadap berbagai masalah yang terjadi di dunia saat ini dan masa depan dengan membuat dan menerapkan strategi yang efektif dan komprehensif. Harapan ini menjadi tanggung jawab moral bagi guru agama Islam.

Setelah penelitian dan wawancara dengan guru PAI di SMP An-Nizam tentang penggunaan game digital interaktif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar PAI, ditemukan bahwa guru kurang memahami cara menggunakan media ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, seperti platform Kahoot. Akibatnya, pembelajaran PAI di tempat penelitian menjadi monoton dan terbatas pada buku sebagai materi. Pembelajaran agama islam bersifat aplikatif, sehingga siswa dapat mengembangkan sikap yang sesuai dengan al-Qur'an dan Sunnah. SMP Swasta An-Nizam Medan bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai akhlak seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, dan cinta tanah air.

E. Daftar Pustaka

- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Mafatih, I. dkk. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 138–147.
- Angkek, A., Media, B., & Kahoot, K. (2023). *IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. 3(1), 717–722.
- Nugroho, R. Y., A'yun, Q., & Sufiyana, A. Z. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran FIQH Di SMP Negeri 6 Singosari Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(9). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/18002>
- Amirudin, N. (2019). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*, 181–192.

- Yudeansyah, N. (2014). Peranan Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mempertahankan Nilai Religiusitas Siswa Di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Pada Sma Negeri 5 Bengkulu Selatan). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Ayu, S. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (digital game based learning) jenis aplikasi kahoot terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen. *Universitas Islam Negeri Malang*, 148.
- Aziz, A. (2022). Tantangan Ilmu Pendidikan Agama Islam di Era 4.0. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 1070–1077.
- Harfiani, R., & Fanreza, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 11(1), 135–154. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v11i1.2041>
- Rahayu, C., & Fanreza, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 122–133. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.492>
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Rudi Setiawan, H., Harfiani, R., Sormin, D., Darwis, M., Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, F., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah Tapanuli Selatan, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di MTs Muhammadiyah 15 Medan. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 347–357.
- Setiawan, H. R., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Peningkatan Kompetensi Guru Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 107–125. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Smp, D. I., & Banjarmangu, N. (2022). *Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran Pai Kelas Viii Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Islam*.