

**PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PAI SISWA KELAS VIII PADA MASA PANDEMI DI SMP NEGERI 3
KARANG BAHAGIA BEKASI**¹Diah Dewi Permata, ²Ajat Rukajat, ³Yayat Herdiana^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia¹diah.dewipermata17041@student.unsika.ac.id, ajadk@unsika.ac.id,
yayath@unsika.ac.id**Abstrak**

Situasi darurat wabah Covid-19, membuat pemerintah mengambil sejumlah kebijakan untuk mengatasi wabah tersebut, salah satunya dalam bidang Pendidikan yang berupa pembelajaran jarak jauh. Namun, PJJ ini menimbulkan sejumlah permasalahan, seperti metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai, hal ini sesuai dengan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran PAI, fenomena ini menjadi daya Tarik tersendiri bagi peneliti untuk mengangkat tema penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan saat ini adalah pendekatan kualitatif dengan sumber data diantaranya adalah guru PAI, kepala sekolah, sebagian siswa dan pihak terkait, metode yang digunakan adalah interview, observasi dan analisis dokumentasi, lokus penelitian ini di SMPN 3 Karang Bahagia. Hasil penelitian dapat dipaparkan sebagaimana berikut: 1) Dengan diberlakukannya PJJ, maka pemanfaatan media aplikasi kahoot dinilai efektif pada mata pelajaran PAI, 2) Pemanfaatan media aplikasi kahoot, memberikan solusi penyelesaian atas permasalahan PJJ yang dihadapi siswa dan guru, 3) Dengan perkembangannya teknologi berbasis revolusi industri 4.0, memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dinilai tepat. Sehingga penelitian ini dapat berimplikasi pada peningkatan kepada efektivitas pembelajaran PAI, penyediaan pembelajaran alternatif jarak jauh, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, peningkatan kreativitas guru, optimasi penggunaan media pembelajaran, pengembangan konten pembelajaran khususnya bagi siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Karang Bahagia dan sebagainya.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Media Pembelajaran PAI, Pandemi covid.

Abstract

The emergency coronavirus outbreak has resulted in the government taking several policies to overcome the outbreak, one of which is in the education sector in the form of distance learning. However, PJJ raises many problems, such as inappropriate learning methods and media. This is under the results of learning evaluations carried out on PAI subjects. This phenomenon is a special attraction for researchers to raise the theme of this research. The research aims to provide a complete picture of the appropriate use of learning media in the PJJ process through the Kahoot application media. The research method currently used is a qualitative approach with data sources including PAI teachers, school principals, some students, and related parties, the methods used are interviews, observation, and documentation analysis, the locus of this research is SMPN 3 Karang Bahagia. The results of the research can be presented as follows: 1) With the implementation of PJJ, the use of the Kahoot application media is considered effective in PAI subjects, 2) The use of the Kahoot application media provides a solution to the PJJ problems faced by students and teachers, 3) With the development of technology-based industrial revolution 4.0, utilizing the Kahoot application as a learning medium is considered appropriate. So this research can have implications for increasing the effectiveness of PAI learning, providing alternative distance learning, increasing student involvement in the learning process, increasing teacher creativity, optimizing the use of learning media, developing learning content, especially for Class VIII students at SMP Negeri 3 Karang Bahagia and so on.

Keywords: Kahoot App, learning media PAI, Pandemic covid

Pendahuluan

Wabah Covid-19 atau biasa dikenal pandemik covid-19 yang telah menyebar di seluruh penjuru dunia dan termasuk Indonesia, hal ini menjadi ancaman dan permasalahan serius yang wajib diperhatikan. Pemerintah Indonesia mengumumkan kasus covid-19 sejumlah kasus positif yang menggemparkan seluruh rakyat Indonesia. Tingkat kematian dan penyebaran yang massif dan tinggi serta belum maksimalnya penanganan terhadap Covid-19, membuat pemerintah mengambil sejumlah kebijakan diberbagai bidang. Pembatasan interaksi secara langsung adalah kebijakan yang diterapkan hampir di seluruh negara termasuk Indonesia. Kebijakan tersebut berpengaruh langsung terhadap seluruh bidang termasuk bidang pendidikan.

Pemerintah Indonesia melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 berupa pembelajaran daring/ pembelajaran jarak jauh atau PJJ untuk dapat memenuhi hak peserta didik dalam mendapatkan pendidikan selama masa Covid-19.[1]

Kebijakan PJJ yang ditetapkan oleh pemerintah menimbulkan sejumlah permasalahan bagi guru dan siswa. Permasalahan yang terjadi pada guru adalah kurangnya nilai inovatif pada kegiatan PJJ, hal ini dikarenakan guru hanya membagikan bahan ajar, tugas serta evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Whats App (WA). Sedangkan permasalahan yang dialami siswa terkait minimnya ketertarikan dalam diri siswa pada proses PJJ yang dikarenakan pembelajaran yang bersifat monoton. Berdasarkan permasalahan pembelajaran daring tersebut diperlukan sebuah penyelesaian dengan pemanfaatan teknologi dengan unsur interaktif, inovasi dan kreatif dalam proses pembelajaran daring.

Dalam PJJ membutuhkan peranan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi menjadi sarana dan prasarana terbaru yang mampu membuat pembelajaran menjadi interaktif, hal ini selaras dengan pendapat Susilana dan Cepi Riyana berpendapat bahwa gabungan teks, video, gambar serta animasi merupakan bentuk media pembelajaran interaktif.[2] Dengan demikian, maka untuk mendukung pembelajaran interaktif diperlukan sebuah media yang mampu dimanfaatkan oleh tenaga pendidik.

Guru juga menjadi salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru diwajibkan memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan teknologi guna mendukung kegiatan pembelajaran menjadi interaktif. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan game dan kuis dengan cara menghadirkan suasana kuis secara interaktif dan inovatif berbasis platform internet sebagai teknologi pendidikan. Dengan pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat memberikan kemudahan seorang guru serta siswa, hal ini dikarenakan aplikasi Kahoot dapat diakses menggunakan gadget untuk dapat mengikuti proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat menciptakan suasana proses pembelajaran terutama pada bagian evaluasi pembelajaran menjadi interaktif yang dapat menciptakan motivasi dan antusias dalam diri siswa pada sebuah mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan aplikasi Kahoot ialah mata pelajaran PAI, dikarenakan pada mata pelajaran tersebut memuat materi pembelajaran berupa teks, gambar dan video untuk dapat memahami suatu materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, materi pelajaran tersebut berupa teks, gambar dan video dapat dijadikan bahan menarik untuk disertakan dalam aplikasi Kahoot sehingga menciptakan pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa tujuan penulis melakukan penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PAI siswa kelas VIII di masa pandemi.

Metode Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Penelitian kualitatif menurut pendapat Lexy J Moleong merupakan bentuk penelitian yang bersumber dari kejadian yang dialami oleh subjek penelitian seperti tindakan, perilaku, motivasi, persepsi, dll guna memperoleh pemahaman terkait fenomena tersebut melalui sejumlah metode yang dapat dimanfaatkan untuk memahami deksripsi dari sebuah kata-kata secara holistic.[3] Pendapat lain Nana Syaodih Sukmadinata menyebutkan bahwa penelitian deksriptif bertujuan menjelaskan, menggambarkan dan mendeskripsikan sebuah kejadian atau fenomena yang dialami melalui sebuah penelitian yang dilakukan secara rekayasa manusia dengan fokus kualitas antar kegiatan serta karakteristik ataupun secara alamiah.[4]

Penelitian deskriptif kualitatif tidak mengubah adanya variabel-variabel yang diteliti akan tetapi peneliti berusaha menggambarkan kejadian atau peristiwa yang telah terjadi. Peneliti berusaha memahami, mendeskripsikan, serta mengungkapkan kejadian atau peristiwa dan menjelaskan tentang bagaimana pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PAI siswa kelas VIII dimasa pandemi.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Karang Bahagia yang beralamat di Perum puri Nirwana Residences Desa Sukaraya Kec. Karang Bahagia, Bekasi, Jawa Barat 17530. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan realita tentang masalah yang peneliti observasi selama kegiatan proses pembelajaran PAI melalui daring.

Sumber data penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara mendalam via video call dengan guru PAI kelas VIII dan sepuluh siswa di SMP Negeri 3 Karang Bahagia. Sedangkan wawancara tertutup diberikan kepada siswa via google form. Pengambilan analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019) yang meliputi 3 tahapan penelitian, yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data, dan kesimpulan.[5]

Pembahasan

Proses PJJ terdapat banyak pilihan penggunaan aplikasi, website hingga platform pembelajaran online secara berbayar hingga gratis yang dapat diakses dan digunakan oleh tenaga pendidik. Berdasarkan hasil pengamatan proses PJJ yang dilakukan pada SMP Negeri 3 Karang Bahagia, ditemukan bahwa proses pembelajaran tersebut guru cenderung menggunakan aplikasi WA (WhatsApp) sebagai media pembelajaran. Pembahasan materi pembelajaran, materi bahan ajar serta evaluasi dari proses pembelajaran hanya memanfaatkan aplikasi WhatsApp.

Awal pemberlakuan proses PJJ, menilai bahwa penggunaan aplikasi tersebut cukup baik karena kemudahan dan ringkas dalam penggunaan. Namun, seiring berjalannya waktu guru dan murid menilai bahwa penggunaan aplikasi tersebut dinilai kurang efektif, interaktif dan tidak maksimal dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran. Kekurangan tersebut mulai dirasakan oleh guru dan murid SMP Negeri 3 Karang Bahagia yang melakukan pembelajaran pada mata pelajaran yang membutuhkan keterangan gambar, video, serta praktik seperti pada mata pelajaran PAI.

Permasalahan pada mata pelajaran PAI dalam menggunakan aplikasi WA terletak pada minat belajar dalam diri siswa yang menurun dikarenakan proses pembelajaran kurang menarik dan tidak interaktif sehingga bersifat monoton. Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa, jika dibiarkan akan menimbulkan berbagai permasalahan mulai dari siswa tidak mengikuti PJJ hingga hasil belajar siswa yang tidak tercapai. Sedangkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru mata pelajaran PAI, didapatkan pernyataan bahwa dengan menggunakan aplikasi wa siswa sering kali mengabaikan dan terlambat menerima informasi terkait materi pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran yang telah dibagikan.

Ketidakefektifan proses pembelajaran tersebut yang dirasakan oleh guru dan siswa terutama terletak pada bagian evaluasi pembelajaran. Karena pada proses evaluasi pembelajaran guru hanya membagikan evaluasi dalam bentuk dokumen, foto dan gambar, sedangkan siswa menanggapi evaluasi tersebut dengan mengirimkan kembali melalui wa kepada guru yang bersangkutan. Namun, hal tersebut membuat guru mengalami kesulitan dalam melakukan rekapitulasi hasil/ nilai evaluasi siswa pada rapot siswa.

Salah satu media yang dapat dijadikan solusi permasalahan pada evaluasi pembelajaran online yaitu aplikasi kahoot yang dapat diakses menggunakan gadget siswa secara online. Berdasarkan pendapat Dwi Hartanti dalam penelitiannya dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dari perbandingan tahapan hasil evaluasi yang telah dilalui oleh siswa, terlihat jelas bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot mengalami kenaikan presentasi ketuntasan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelum menggunakan aplikasi Kahoot.[6]

Berdasarkan hal tersebut dikarenakan aplikasi kahoot menyajikan suasana evaluasi pembelajaran yang menarik dengan memadukan desain grafis interaktif hingga animasi bernuansa game saat proses evaluasi atau quiz, sehingga menciptakan suasana PJJ menjadi lebih menyenangkan serta meningkatnya ketertarikan siswa dalam mengikuti PJJ. Tidak hanya itu, keuntungan lain yang dapat dirasakan oleh guru dan murid terkait nilai / hasil dari evaluasi tersebut yang secara otomatis muncul setelah mengakhiri proses evaluasi pembelajaran. Sehingga guru lebih mudah melakukan rekapitulasi serta menumbuhkan nilai kompetitif pada siswa, karena siswa dapat mengetahui peringkat keseluruhan nilai evaluasi tersebut.

Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara melalui video call WA serta google form kepada sejumlah narasumber yaitu guru mata pelajaran PAI, serta siswa kelas VIII. Pada wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran PAI yaitu bu Opah menjelaskan proses PJJ dengan menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran PAI selama masa pandemi, sebagai berikut:

“Dengan menggunakan aplikasi Kahoot dalam proses PJJ pada mata pelajaran PAI, memberikan dampak yang positif bagi guru dan siswa. Dampak positif yang timbul pada diri siswa terkait ketertarikan dan antusias siswa dalam mengikuti proses PJJ dikarenakan desain grafis interaktif pada Aplikasi kahoot. Sementara, kemudahan yang dapat dirasakan oleh guru pada evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi kahoot, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, menciptakan sifat kompetitif pada siswa dan tentunya hal ini sangat efektif untuk proses PJJ”.

Selanjutnya dalam hal evaluasi pembelajaran, kemudahan apa yang dirasakan beliau menjelaskan sebagai berikut:

“Dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran, kemudahan yang dirasakan oleh guru terutama pada bagian rekapitulasi hasil/nilai evaluasi pembelajaran yang otomatis keluar ketika siswa selesai mengerjakan. Sehingga guru tidak perlu melakukan penilaian secara manual serta melakukan rekapitulasi secara manual, tak hanya itu kemudahan lain terkait kemudahan guru dalam menampilkan gambar dan video pada soal evaluasi pembelajaran”

Dengan kemudahan dan manfaat yang dirasakan oleh guru dan murid, beliau berpendapat sebagai berikut:

“Dapat diketahui, bahwa proses PJJ pada mata pelajaran PAI sebelumnya yang hanya menggunakan WA saja dinilai kurang efektif. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan aplikasi kahoot mulai di uji coba pada proses PJJ pada mata pelajaran PAI. Hasil menggunakan aplikasi Kahoot, ternyata diluar dugaan saya sebagai guru. Kemudahan serta manfaat yang didapatkan dapat menunjang proses PJJ, sehingga saya menilai bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif untuk dapat digunakan pada proses PJJ”.

Tingkat efektif penggunaan aplikasi Kahoot tentunya memberikan hasil belajar siswa lebih baik, berdasarkan hal itu beliau menjawab sebagai berikut:

“Betul sekali, terdapat perbedaan signifikan yaitu terjadi peningkatan nilai/hasil belajar siswa pada masa pandemi menggunakan proses PJJ. Peningkatan tersebut terjadi setelah memanfaatkan media pembelajaran aplikasi Kahoot pada proses PJJ di mata pelajaran PAI”.

Terakhir, terkait hambatan atau kendala yang terjadi selama menggunakan aplikasi Kahoot beliau menegaskan sebagai berikut.

“Terdapat sedikit hambatan / kendala pada saat menggunakan aplikasi Kahoot, yaitu pada waktu awal mulai menggunakan aplikasi ini, para siswa sedikit kesulitan dalam menggunakannya. Namun, hal ini dapat diatasi dengan cepat melalui edukasi dan arahan yang saya berikan. Hambatan lainnya terkait penggunaan kuota yang lebih besar dibandingkan aplikasi WA, namun hal ini juga dapat teratasi dengan baik berkat bantuan kuota yang diberikan oleh pihak sekolah”.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara melalui google form kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karang Bahagia sejumlah 38 siswa terkait pemanfaatan media aplikasi Kahoot sebagai media PJJ pada mata pelajaran PAI. Pada parameter pertama, terkait pemahaman dalam menggunakan aplikasi Kahoot pada proses pembelajaran didapatkan hasil 38 siswa menyatakan dapat memahami penggunaan aplikasi Kahoot dengan baik. Selanjutnya pada parameter kedua, terkait antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PAI mendapatkan tanggapan 38 siswa sangat antusias. Dilanjutkan pada parameter ketiga, berdasarkan tingkat keaktifan siswa pada saat proses PJJ menggunakan aplikasi Kahoot didapatkan hasil sejumlah 35 siswa aktif dan 3 siswa kurang aktif. Sedangkan pada parameter keempat terkait nilai kompetitif pada proses PJJ mata pelajaran PAI yang muncul pada diri siswa didapatkan hasil 33

siswa setuju dan 5 siswa tidak merasakan nilai kompetitif. Kemudian pada parameter kelima, terkait kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai PJJ pada mata pelajaran PAI dinilai sangat menguasai yang didapatkan dari hasil pernyataan 38 siswa.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kembali melalui video call WA kepada sepuluh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karang Bahagia yang bersedia diwawancarai berinisial MA, CAI, LBO, DI, MAI, TAN, NEO, FER, SY, DDP. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut, Tujuh orang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot lebih interaktif, efektif dan menyenangkan dibandingkan dengan sebelumnya hanya melalui WA. Sedangkan tiga orang lainnya mengemukakan pendapat lain terkait evaluasi pembelajaran serupa dengan permainan (game).

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara yang dapat disimpulkan atas penggunaan aplikasi Kahoot sangat efektif, interaktif, efisien dan menyenangkan sebagai media PJJ di masa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran PAI. Pernyataan tersebut didapatkan karena aplikasi Kahoot dapat diakses secara online dengan mudah kapanpun serta dimanapun dan dapat menggunakan perangkat elektronik berupa gadget, laptop dan komputer. Sementara, aplikasi Kahoot itu tersendiri dapat memberikan desain grafis secara interaktif, inovatif dan menyenangkan dengan memadukan game serta quiz pada evaluasi pembelajaran. Kelebihan tersebut memberikan manfaat dan keuntungan bagi guru dan siswa yang secara garis besar membuat proses PJJ pada mata pelajaran PAI menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan keunggulan desain grafis interaktif, inovatif, menyenangkan dan dapat menampilkan gambar hingga video membuat konsumsi kuota menjadi lebih besar dibandingkan WA. Namun, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya bantuan kuota internet dari pihak SMP Negeri 3 Karang Bahagia. Tujuan pemberian bantuan kuota merupakan bukti kepedulian sekolah terhadap siswa untuk dapat memperoleh hasil tujuan pembelajaran sesuai yang telah ditetapkan.

Implikasi dari hasil penelitian tersebut bisa meliputi beberapa aspek, tergantung pada temuan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah:

1. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran: Jika penelitian menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI, maka implikasinya adalah bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa pandemi.
2. Penyediaan Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh: Jika aplikasi Kahoot terbukti efektif sebagai media pembelajaran PAI, maka implikasinya adalah bahwa sekolah dapat menggunakan aplikasi serupa sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh di masa pandemi atau dalam situasi lainnya

yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh.

3. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Jika siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dengan menggunakan aplikasi Kahoot, hal ini bisa menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, bahkan ketika mereka belajar dari rumah.
4. Perluasan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Agama: Jika penelitian ini dilakukan di bidang studi agama (PAI), implikasinya adalah bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran agama, yang sebelumnya mungkin lebih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional.
5. Pentingnya Pelatihan Guru: Jika penelitian ini menunjukkan bahwa guru memainkan peran kunci dalam mengimplementasikan aplikasi Kahoot dengan baik, implikasinya adalah bahwa pelatihan guru dalam penggunaan teknologi menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran.
6. Pengembangan Konten Pembelajaran yang Sesuai: Hasil penelitian ini juga bisa mengarah pada implikasi bahwa diperlukan pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan fitur-fitur dan potensi teknologi tertentu, seperti aplikasi Kahoot, untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.
7. Pertimbangan Etis dan Privasi: Jika penelitian ini melibatkan penggunaan teknologi yang melibatkan data siswa, implikasinya adalah pentingnya pertimbangan etis dan perlindungan privasi dalam menggunakan aplikasi atau teknologi serupa di lingkungan pendidikan.

Kesimpulan

Dengan diberlakukannya kebijakan pemerintah terkait pembatasan aktivitas sosial dengan tujuan untuk mengurangi dan menanggulangi penyebaran Covid-19, mengharuskan pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring/ PJJ yang dilakukan di rumah. Dengan kebijakan tersebut, diperlukan sebuah penyesuaian baru untuk dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang efektif. Pada awal pemanfaatan media WA sebagai proses pembelajaran dinilai kurang efektif selama proses PJJ pada mata pelajaran PAI. Ketidakefektifan tersebut terletak pada kurangnya antusias dan motivasi dalam mengikuti proses PJJ dibuktikan dengan ketidakhadiran, keterlambatan dan kurangnya aktifnya siswa dalam mengikuti PJJ. Selain itu, guru mengalami kesulitan rekapitulasi nilai/ hasil pada proses evaluasi pembelajaran karena proses perhitungan manual. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi dengan memanfaatkan media teknologi lainnya yang dapat digunakan pada PJJ. Hal ini bertujuan, untuk menghindari siswa dari penurunan hasil belajar selama masa pandemi covid-19. Dengan perkembangan teknologi saat ini berdasarkan revolusi industri 4.0,

terdapat sejumlah platform media yang didesain untuk memenuhi proses PJJ, salah satunya aplikasi kahoot. Kahoot merupakan sebuah aplikasi evaluasi pembelajaran yang memuat kuis dengan memadukan permainan melalui desain grafis yang interaktif, inovatif dan menyenangkan yang dapat diakses melalui gadget, laptop, dan komputer secara *online*. Kahoot juga dapat memuat gambar dan video untuk mendukung proses PJJ, hal ini dapat membantu mata pelajaran yang membutuhkan komponen tersebut dalam menyampaikan materi seperti mata pelajaran PAI. Dengan menggunakan aplikasi kahoot tersebut, guru dapat memberikan evaluasi pembelajaran secara interaktif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias, keaktifan serta nilai kompetitif dalam diri siswa. Tidak hanya itu, guru juga dimudahkan dalam melakukan rekapitulasi nilai pembelajaran yang secara otomatis keluar ketika siswa selesai mengerjakan evaluasi tersebut. Dengan hasil evaluasi tersebut, guru dapat dengan mudah mengawasi dan memantau perkembangan hasil belajar siswa dan tak hanya guru, siswa juga dapat mengetahui peringkat hasil evaluasi tersebut yang memacu nilai kompetitif pada siswa. Hasil pertama yang didapatkan dari penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran PAI melalui PJJ di masa pandemi covid-19 dinilai efektif yang dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa selama mengikuti PJJ.

Hasil kedua yang didapatkan pada penelitian ini, dengan memberikan penjelasan deskripsi dari solusi pemanfaatan media yang digunakan pada PJJ. Dan terakhir, mendeskripsikan, edukasi dan memanfaatkan terkait kemajuan bidang teknologi dan informasi saat ini berbasis revolusi industri 4.0 yang mengutamakan teknologi sebagai untuk proses peningkatan, Hal ini dilakukan dengan pemanfaatan media aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran kelas VIII SMP Negeri 3 Karang Bahagia Bekasi.

Implikasi penelitian ini diantaranya adalah peningkatan kepada efektivitas pembelajaran PAI, penyediaan pembelajaran alternatif jarak jauh, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, peningkatan kreativitas guru, optimasi penggunaan media pembelajaran, pengembangan konten pembelajaran khususnya bagi siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Karang Bahagia Bekasi.

Daftar Pustaka

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan," *Http://Kemdikbud.Go.Id/*, vol. 1969010819, no. 0281, 2017.
- [2] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "No Title," Jakarta, 2017. [Online]. Available: <http://kemdikbud.go.id/>, 1969010819.0281.
- [3] Lexy J Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosda Karya, 2010.
- [4] N. S. Sukmadinata, *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

- [5] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- [6] D. Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," *Pros. Semin. Nas. PEP 2019*, vol. 1, no. 1, pp. 78–85, 2019.