

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

STAI Nida El Adabi

Email: nikmawatikosasih@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the effectiveness of using Kahoot and Google Form for the learning process. Google Form and Kahoot are used to make learning Islamic religious education more fun and not monotonous so that students don't get bored. Technological developments are increasingly rapid, especially in the field of education, so teachers are required to be able to innovate, such as by using technology as a learning media tool and as a learning evaluation tool. The research method used is descriptive qualitative by describing phenomena and existing literature. The results of the study show that Google Form and Kahoot have been successfully used as an alternative learning tool in the distance/online teaching and learning process and see the convenience provided by Kahoot and Google Form in the effectiveness of assessments for teachers, both in terms of time, energy and costs as well as convenience. For students to work on questions and be able to immediately see the results of their learning achievements, it is possible that Kahoot and Google Form can also be used as learning media that are very effective and efficient in the process of assessing student learning outcomes.

Keywords: Learning Technology, Kahoot, Google Form.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan Kahoot dan Google Form untuk proses pembelajaran. Google Form dan Kahoot digunakan supaya pembelajaran pendidikan agama islam lebih asik dan tidak monoton sehingga tidak membuat peserta didik bosan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat terkhusus dalam bidang pendidikan, maka guru dituntut untuk dapat berinovasi, seperti dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana media pembelajaran dan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan cara mendeskripsikan fenomena dan literatur yang ada. Hasil kajian menunjukkan bahwa Google Form dan Kahoot berhasil digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran alternatif dalam proses belajar mengajar jarak jauh / online dan melihat kemudahan yang diberikan Kahoot dan Google Form dalam keefektifan penilaian bagi para guru, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya serta kemudahan bagi siswa untuk mengerjakan soal dan dapat langsung melihat hasil capaian pembelajarannya maka tidak menutup kemungkinan Kahoot dan Google Form juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien digunakan dalam proses penilaian hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Teknologi Pembelajaran, Kahoot, Google Form

PENDAHULUAN

Di era serba teknologi seperti saat ini, salah satu tanggung jawab dari pendidikan adalah menyiapkan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas di masa depan. Dalam lingkungan pendidikan di sekolah misalnya, Mulatsih dalam (Tanjung, 2022) mengemukakan bahwa profesionalisme guru adalah kunci utama bagi peningkatan mutu pendidikan itu sendiri. Hal ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sebagai modal utama sekaligus aset generasi penerus Indonesia. Tuntutan globalisasi dan modernisasi yang semakin maju yang ditandai dengan rasionalisasi dalam

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

berkarya yang sangat tinggi, haruslah diimbangi dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Ini berarti peran guru sangat penting untuk dapat mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik di sekolah. Selain memiliki pengetahuan yang tinggi, Sodiq dalam (Tanjung, 2021) mengemukakan substansi bidang mata pelajaran, seorang guru dituntut pula untuk menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam pemanfaatan teknologi.

Perpaduan antara teknologi dan pengajaran tentu bukanlah sebuah hal baru. Apalagi pada masa pandemi yang melanda seluruh dunia dua tahun yang lalu, hampir semua proses pembelajaran dilakukan secara daring. Sehingga di kalangan pendidik tentunya tidak asing lagi mendengar beberapa aplikasi berbasis web seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom, Canva, Edmodo, Edpuzzle, Whatsap, Kahoot dan Quipper School. Ini berarti, aplikasi berbasis web tersebut memberi banyak sekali manfaat, baik dari segi proses pemberian materi maupun proses penilaian hasil belajar atau evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Menurut Kurniawan, dkk dalam (Hasbi, 2021) bahwa penilaian merupakan suatu proses yang sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi untuk menentukan seberapa jauh peserta didik atau sekelompok peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Penilaian tidak sekedar pengumpulan data siswa, tetapi juga sebuah proses untuk memperoleh gambaran proses dan hasil belajar siswa.

Berbagai jenis teknologi pembelajaran yang tersedia di mesin jelajah tersebut dapat digunakan untuk menyukseskan penilaian dalam pembelajaran daring. Mondry dalam (Darmawan, 2021) menyatakan bahwa alat evaluasi yang dilaksanakan secara online bertujuan agar mampu mengukur kemampuan peserta didik melalui media yang dapat diakses dimana saja tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Menurut Arsyad dalam (Irwansyah, 2021) bahwa kuis interaktif online tergolong sebagai perangkat pembelajaran berbasis komputer. Hal ini didasarkan bahwa kuis interaktif secara online adalah aplikasi yang didesain khusus oleh guru agar mampu membantu siswa dalam hal mengukur kemampuannya dengan adanya interaktif kuis ini didesain lebih menarik sehingga terjadinya proses komunikasi antara client dengan perangkat yang digunakan.

Pembelajaran secara online (daring) yang dituntut dilaksanakan selama masa pandemi covid-19 ini sebenarnya merupakan peluang baik bagi kemajuan dunia pendidikan, seiring dengan pemanfaatan perkembangan teknologi di era 4.0 (Atsani, 2020). Besar harapan setelah masa pandemi ini selesai dunia pendidikan bisa semakin maju dengan tetap mempertahankan budaya pembelajaran dengan memanfaatkan beragam kecanggihan teknologi dan tentunya tetap diimbangi dengan capaian pembelajaran yang berkualitas (Arifin & Hala, 2015). Fakta dilapangan tidak sedikit pendidik, peserta didik maupun orang tua yang mengeluhkan tentang pembelajaran daring walaupun saat ini sudah mulai menerapkan pola hidup seperti sebelum adanya pandemi, akan tetapi dunia Pendidikan harus tanggap dengan kemajuan teknologi dan komunikasi karena mereka belum sepenuhnya siap apabila harus menghadapi perkembangan teknologi yang cukup pesat. Masih banyak pendidik yang gagap akan teknologi apalagi bagi pendidik yang sudah berusia lanjut, mereka dituntut mempelajari teknologi yang berkembang sangat cepat ini karena tuntutan pekerjaan hal tersebut tentu terasa berat (Gusty dkk, 2020). Pendidik harus memiliki kemauan yang

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

timbul dari dalam diri individu, dan memiliki kesadaran bahwa mengajar dan mendidik pada sebuah lembaga harus selalu mengikuti perkembangan yang terjadi, sehingga dalam praktiknya peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan memperoleh pembelajaran yang bermakna dan memenuhi capaian pembelajaran yang tetap berkualitas.

Oleh karena itu, meskipun setelah pandemi kondisi di Indonesia berangsur-angsur mulai membaik, ada banyak aplikasi daring yang masih dapat digunakan dalam proses penilaian pendidikan yaitu Google Forms dan Kahoot. Google Form atau google formulir adalah sebuah aplikasi berbasis web atau web tool yang berguna untuk membantu mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Di dunia pendidikan, beberapa fungsi Google Form yang sudah dikenal luas antara lain: memberikan tugas latihan bahkan ulangan online, mengumpulkan pendapat banyak orang, mengumpulkan data siswa dan guru, membuat formulir pendaftaran sekolah secara online, serta membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

Teknologi lainnya yang tidak kalah menarik adalah Kahoot. Kahoot adalah media yang dapat dilakukan oleh guru dalam melakukan tes berbasis online. Aplikasi ini harus menggunakan internet untuk dapat mengakses soal yang diberikan, kelebihanannya adalah aplikasi ini dapat dibuat seperti game di dalam pertandingan pada umumnya, ini bertujuan agar siswa termotivasi untuk menjadi yang terbaik dalam setiap pertemuannya. Penelitian Leung E dkk tahun 2018 mengenai game dalam pembelajaran. Hasil penelitian memberikan simpulan bahwa melalui kahoot di ruang kelas yang sudah didesain mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawati, dkk).

Ini memungkinkan siswa untuk saling memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengerjakan kuis pada saat yang bersamaan di kelas dan dapat melihat langsung peringkat yang diperoleh di papan peringkat. Berdasar pada latar belakang tersebut, serta melihat banyaknya efektifitas dan efisiensi dari kedua aplikasi pendidikan berbasis web ini, maka pengabdian berbentuk seminar dirasa perlu diberikan kepada para pendidik. Target pelatihan ini adalah meningkatkan kesadaran penggunaan media pembelajaran Google Forms dan Kahoot secara daring. Selain untuk mempersiapkan anak didik untuk menghadapi era digital, tujuan dari pengabdian ini antara lain memberikan wawasan tentang pentingnya evaluasi online, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra pengabdian dalam pembuatan dan penggunaan kedua aplikasi berbasis web ini.

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi Pembelajaran

Menurut Scatler dalam (Nadeak, 2020) bahwa teknologi pembelajaran, yaitu teknologi yang berfokus terhadap perbaikan keterampilan dan kelompok kerja daripada perkakas dan mesin. Menurut Heinich, Molnda dan Russell dikutip (Sinurat, 2022) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah implementasi ilmu tentang proses pembelajaran terhadap tugas efisien pengajaran.

Dengan demikian, teknologi Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk mendesain, memproses dan menilai semua proses pembelajaran yang memiliki tujuan khusus dan dilandaskan pada penelitian proses pembelajaran dan interaksi yang menggabungkan sumber manusia dan pembelajaran berlangsung efektif.

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

Kahoot

Bramastia & Purnama dikutip (Ulfah, 2020) bahwa penggunaan aplikasi kahoot berbasis game dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif memahami, mengaplikasi, menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran. Pengelolaan sarana dan prasarana penting diperhatikan pada dunia pendidikan agar dapat dijaga dan terpelihara dengan baik. Sekolah bertanggung jawab dalam mengelola fasilitas sekolah. menggunakan pengelolaan fasilitas yg ada pada sekolah kepala sekolah bisa merencanakan dan mendata apa saja sarana serta prasarana yg harus dipergunakan pada sekolah tersebut.

Google Form

Salah satu platform yang bisa digunakan sebagai instrumen pembelajaran secara Online yaitu Google. Google merupakan sebuah perusahaan jaringan terbesar didunia yang memberikan layanan serta manfaat yang besar, salah satunya yaitu Google Form. Google Form merupakan sebuah layanan yang didalamnya bisa digunakan untuk membuat sebuah kuis ataupun formulir (Dony, 2019). Template Google Form bisa digunakan dengan mudah karena aplikasinya mudah difahami dan terdapat banyak pilihan bahasa, ditambah lagi tampilannya yang menarik, kemudian guru dalam menyusun soal tidak berpaket-paket, melainkan bisa otomatis dapat mengacak soal secara urut, baik itu pilihan ganda ataupun isian, serta dapat memberikan variasi soal dengan memasukkan video ataupun gambar (Dwi & Alifi, 2018).

METODE

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot dan google form pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif. Menurut Arikunto dikutip (Rahayu, 2020) mengemukakan bahwa pendekatan deskriptif, adalah penelitian yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2022) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Hanafiah, 2022) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hanafiah, 2021). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Arifudin, 2020). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang mendeskripsikan inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot dan google form pada mata pelajaran

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

pendidikan agama Islam.

2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Nasser, 2021).

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Fitria, 2020). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Arifudin, 2018) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Adapun menurut (Apiyani, 2022) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu mendeskripsikan inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot dan google form pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Kemudian dalam analisis data, menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2019) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya sesuai dengan temuan penelitian mendeskripsikan inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot dan google form pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Tekonologi Pembelajaran

Wojowasito et al dikutip (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa kata Inovasi berasal dari bahasa Inggris yang secara teratur diartikan sebagai sesuatu yang baru atau restorasi. Meski demikian, ada yang menyadur kata Inovasi kedalam bahasa Indonesia yaitu sebuah terobosan yang digunakan untuk mengkomunikasikan ciptaan, mengingat hal baru yang berupa penemuan.

Supriadi & Sa'ud dikutip (Mayasari, 2022) bahwa inovasi adalah bentuk dari Pengembangan yang merupakan ciptaan yang berisi pemikiran, kesempatan, strategi yang belum pernah ada. Secara etimologis, Voogt et al dalam (Ulfah, 2022) mengemukakan bahwa kata Teknologi berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti pengerjaan, kekhususan, atau keahlian. Secara terminologis teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. *Technology is the applications of knowledge for a practical purpose*. Arti penting dari istilah, inovasi adalah pemanfaatan informasi untuk alasan yang layak. Terdapat tiga aspek utama yang harus dipahami dari makna teknologi, yaitu: Aplikasi pengetahuan, Tujuan Praktis, dan Dinamika Perubahan.

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

Munif Chatib dalam (Mayasari, 2021) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses perpindahan informasi antara pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Pembelajaran menurut UU nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar pendidik dengan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar dalam suatu iklim pembelajaran. Kurniawati & Fitriani dikutip (Nurbaeti, 2022) menjelaskan bahwa belajar adalah kursus asosiasi antara siswa dan guru dalam suatu iklim belajar. Secara keseluruhan, belajar adalah hubungan timbal balik antara siswa dan guru yang bertujuan untuk membantu siswa dalam melakukan pembelajaran dengan nyaman dan kondusif. Dengan demikian, pembelajaran adalah proses transfer knowledge yang melibatkan kemampuan dan kompetensi mendasar untuk menciptakan situasi yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik tentu mampu membangkitkan minat peserta didik melalui pembelajaran pendidik perlu membuat suasana yang hangat dan teknik pembelajaran yang menarik (Trinova, 2012).

Setyosari dalam (Supriani, 2020) mengemukakan bahwa pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada inspirasi imajinasi pengajar, penemuan yang memiliki inspirasi tinggi dapat memberikan penghiburan dan dapat mencapai target pembelajaran. Target pembelajaran dapat diperkirakan melalui perubahan perspektif dan kapasitas intelektual siswa melalui sistem pembelajaran. Lidinillah & Abdul dalam (Sulaeman, 2022) menjelaskan bahwa konfigurasi pembelajaran yang baik, didukung oleh kantor yang memadai, dikombinasikan dengan imajinasi pendidik untuk memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Pitoyo dalam (Rahman, 2021) menjelaskan bahwa pengembangan inovasi pembelajaran memunculkan imajinasi dan aktualisasi untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan asumsi tidak ada perubahan atau restorasi, Pengajar membuat perkembangan yang jelas untuk lebih mengembangkan pembelajaran dan sifat pencapaian tujuan pembelajaran siswa mereka. Lebih lanjut Fadhillah et al dalam (MF AK, 2021) apalagi di masa merebaknya pandemi Covid-19 yang tentunya membutuhkan tambahan ide dan tenaga bagi para pendidik bagaimana cara melanjutkan pembelajaran yang dilakukan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai seperti dulu. Kondisi krisis Covid-19 mengharuskan pembelajaran diselesaikan dari jarak jauh dengan framework berbasis web.

Selama ini pendidik di Indonesia telah dipersiapkan untuk menjadi pengajar dengan model pembelajaran face to face. Pembelajaran internet disinggung sebagai pembelajaran era milenial, yang dibanjiri oleh digitalisasi (Rusadi, 2019). Jelas, model pembelajaran baru ini sulit untuk mereka kuasai, mungkin bagi pengajar tertentu sederhana, namun untuk siswa juga sulit, siswa juga perlu menyesuaikan dengan kondisi saat ini (Amelia & Rudiansyah, 2021). Keresahan pada kalangan pendidikan dapat memunculkan keresahan yang mendalam dari berbagai pihak, baik kepala sekolah, guru dan seluruh Stakeholder. Begitu pula para orangtua terlebih yang gagap teknologi tentu akan merasa khawatir dengan pendidikan yang dialami oleh anaknya. Guru juga dituntut harus menyerahkan laporan administrasi kepada atasan, hal yang demikian juga dapat menjadi penghambat kegiatannya dalam mengajar. Adanya bentuk terobosan teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka target utamanya dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kepehaman yang tinggi tentang materi Pendidikan Agama Islam.

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

Salah satu platform yang bisa digunakan sebagai instrumen pembelajaran secara Online yaitu Google. Google merupakan sebuah perusahaan jaringan terbesar didunia yang memberikan layanan serta manfaat yang besar, salah satunya yaitu Google Form. Google Form merupakan sebuah layanan yang didalamnya bisa digunakan untuk membuat sebuah kuis ataupun formulir (Dony, 2019). Template Google Form bisa digunakan dengan mudah karena aplikasinya mudah difahami dan terdapat banyak pilihan bahasa, ditambah lagi tampilannya yang menarik, kemudian guru dalam menyusun soal tidak berpaket-paket, melainkan bisa otomatis dapat mengacak soal secara urut, baik itu pilihan ganda ataupun isian, serta dapat memberikan variasi soal dengan memasukkan video ataupun gambar (Dwi & Alifi, 2018).

Anton dikutip (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis Google Form, terlebih dahulu guru harus menyusun langkah-langkah sebagai berikut: a) Merencanakan, Adanya evaluasi pembelajaran berbasis Google Form ini, guru perlu menyusun rencana sesuai dengan materi, kurikulum yang sudah ditetapkan, b) Membuat, dalam membuat kuisioner atau soal perlu memiliki akun, jika belum memiliki harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu di <http://accounts.Google.com/signup>, kemudian melengkapi formulir yang ada didalamnya, lanjut untuk membuat soal dan sertakan link nya untuk mengunggah, c) mempublikasikan, setelah mendapatkan link, selanjutnya adalah mempublikasikan link yang akan diberikan kepada peserta didik, serta d) selanjutnya petunjuk penggunaan, adanya hal ini supaya dapat memudahkan pengguna.

Kelebihan dan kelemahan pelaksanaan pembelajaran berbasis Google Form. Kelebihannya yaitu cara membuatnya mudah, gratis, serta tidak ada batasannya mengenai jumlah survey dan responden, semua jawaban dan data secara otomatis dikumpulkan pada Google Spreadsheets, bisa memasukkan video atau gambar, serta semua kalangan baik itu Dosen, Guru, Mahasiswa, Peserta didik dapat mengerjakan dan menerima tugas dimanapun dan kapanpun melalui smartphone, tablete, ataupun laptop (Deka, 2018).

Kekurangannya yaitu dalam pembuatannya harus memiliki akun google, serta membutuhkan koneksi internet baik saat pembuatannya ataupun saat mengirim dan mengerjakan soal. Karena jika tidak terkoneksi dengan internet maka, akan terhambat juga baik itu dalam proses pembuatan soal, mengirim dan mengerjakan soal (Muhammad, 2018). Serta masih ada peserta didik yang belum bisa mengoperasikannya, karena beberapa alasan baik itu tidak memiliki HP android, atau HP dibawa bekerja oleh orang tua, sehingga tidak bisa mengikuti pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis Google Form.

Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran PAI

Perkembangan zaman yang terus mengalami perubahan, hal tersebut juga berdampak pada sektor pendidikan. Hal tersebut membuat instansi pengembangan software menciptakan hal-hal baru guna menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet seperti website atau aplikasi yang dirancang kemudian dikembangkan untuk fasilitas evaluasi pembelajaran.

Dari beberapa literatur yang dibaca, menurut penuturan guru pengampuh pembelajaran pendidikan agama Islam, penggunaan aplikasi kahoot ini mempermudah guru untuk menilai kemampuan siswa secara jujur. Kemudian guru juga menambahkan dengan

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

menggunakan kahoot ini sebagai alat evaluasi bagi guru, membuat siswa menyambut aplikasi kahoot ini dengan antusias untuk mengikutinya. Lebih lanjut penerapan aplikasi kahoot sebagai alat proses evaluasi dapat membuat motivasi siswa, karena siswa merasa termotivasi ketika aplikasi kahoot dipergunakan sebagai alat evaluasi. Penerapan aplikasi kahoot ini dapat sebagai pretest, posttest, dan ice breaking untuk siswa, paling tidak menguji kemampuan siswa dalam setiap uji kemampuan kompetensi dasar atau Capaian Pembelajaran. Lebih lanjut dengan menggunakan kahoot dapat membantu siswa tidak melakukan perbuatan yang tidak baik seperti mencontek sehingga siswa dapat mengandalkan pemikiran mereka sendiri.

Beberapa literatur yang dibaca, menurut penuturan siswa, bahwa penggunaan aplikasi kahoot ini tidak sulit untuk digunakan serta bagus untuk mengulang-ulang pembelajaran. Dengan adanya Aplikasi kahoot ini belajar menjadi enak dan santai. Penggunaan aplikasi kahoot ini sebagai alat evaluasi lebih seru, asik dan mudah untuk mengerti serta menguji pemahaman materi yang telah pelajari. Selain itu dalam penggunaan aplikasi kahoot ini memunculkan sikap kompetisi antar sesama. Aplikasi Kahoot termasuk alat evaluasi online yang termuat tes yang hasilnya siswa bisa lihat dari layar infocus dan hasil dari permainan aplikasi kahoot ini dapat tersimpan di library. Seluruh data-data yang tersimpan di aplikasi kahoot dapat di cetak.

Kendala Atau Kesulitan Yang Dihadapi Dalam Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Instrument Pembelajaran PAI Di Era Digital

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti simpulkan bahwa dari pernyataan beberapa literatur, dapat peneliti simpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi kahoot ditemukan faktor penghambat atau kendala dan kesulitan yang dihadapi yaitu kendala (1) Sarana prasarana seperti jaringan wifi yang kurang karena kecepatan jaringan tidak sesuai dengan jumlah pemakai wifi. Ketersediaan infocus dalam setiap kelas sudah ada di seluruh kelas akan tetapi ada beberapa infokus di beberapa kelas tidak dapat dioperasikan sehingga dibutuhkan perbaikan, (2) Keterbatasan waktu serta materi yang padat membuat penggunaan aplikasi kahoot tidak maksimal, karena dalam menggunakan kahoot seluruh komponen seperti infocus, laptop, gawai siswa harus saling terkoneksi ke aplikasi kahoot sehingga sebelum menggunakan kahoot cukup menyita cukup banyak waktu, (3) Manajemen kelas kontrol. Penggunaan aplikasi kahoot rentan dengan kebisingan sehingga dapat mengganggu lingkungan jika tidak diatur dengan sebaik mungkin sebelum penggunaan aplikasi kahoot, serta (4) belum terbiasa dengan digitalisasi. Banyak guru dan siswa yang belum terlalu terbiasa akan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi sehingga butuh pembiasaan secara baik.

Pertama, mengenai penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Menurut (Arifin & Hala, 2015) mengatakan bahwa Penggunaan aplikasi kahoot efektif diterapkan karena merangsang siswa. Penggunaan kahoot sebagai sarana belajar dan mengajar bisa menimbulkan semangat serta motivasi siswa belajar pendidikan agama islam, mempermudah memahami materi yang diajarkan, serta mempermudah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Hartanti dikutip (Hadiansah, 2021) bahwa kahoot mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif serta inovatif.

Bramastia & Purnama dikutip (Ulfah, 2020) bahwa penggunaan aplikasi kahoot

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

berbasis game dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif memahami, mengaplikasi, menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran. Kedua, terkait kendala atau kesulitan dalam penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran. (1) Pengelolaan sarana dan prasarana penting diperhatikan pada dunia pendidikan agar dapat dijaga dan terpelihara dengan baik. Sekolah bertanggung jawab dalam mengelola fasilitas sekolah. menggunakan pengelolaan fasilitas yg ada pada sekolah kepala sekolah bisa merencanakan dan mendata apa saja sarana serta prasarana yg harus dipergunakan pada sekolah tersebut.

Bila semua langkah-langkah pengelolaan sudah berjalan dengan baik seperti yang diperlukan, Megasari dikutip (Supriani, 2022) menjelaskan maka akan berdampak positif terhadap peserta didik pada proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif serta efisien. (2) Penggunaan aplikasi kahoot, siswa cenderung panik karena setiap pertanyaan dan jawaban memiliki durasi tertentu. Siswa ditantang untuk merespon pertanyaan yang dibuat oleh guru secepat mungkin, siswa ditantang untuk berkompetisi dengan menjawab setiap pertanyaan dengan secepat mungkin untuk mendapatkan poin tertinggi di papan peringkat. Hal tersebut menurut Wardana et al dalam (VF Musyadad, 2022) berdampak pada siswa yang lambat sehingga siswa yang lambat dan belum bisa bersaing dengan batas waktu yang ditentukan sehingga menjadi dirugikan.

Dalam pembelajaran menggunakan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran terkhusus PAI, siswa harus bisa menyesuaikan dengan aplikasi yang telah dibuat oleh guru. Guru dan siswa harus saling berkontribusi dalam menggunakan aplikasi kahoot. Salah satu saja yang tidak memahami cara kerja aplikasi kahoot ini, maka tidak dapat dikatakan berhasil menggunakan aplikasi kahoot.(3) Saat ini guru-guru terkhusus PAI sudah bisa mengakses informasi melalui digitalisasi, tapi yang terkendala adalah tidak semua guru bisa menggunakan atau menerapkan digitalisasi sebagai sarana media pembelajaran (Widianto, 2021).

Kemudian beberapa siswa juga belum terbiasa dengan menggunakan aplikasi kahoot. Wardana et al dalam (Ulfah, 2019) mengemukakan walaupun kehidupan siswa selalu berhubungan dengan digitalisasi tapi mereka masih belum terbiasa menggunakan teknologi berbasis digitalisasi dalam ranah pendidikan. Ketiga, mengenai usaha guru Pendidikan agama Islam dalam mengatasi kesulitan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. (1) mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis digitalisasi. Pemanfaatan media digitalisasi untuk pembelajaran adalah salah satu komponeni inti yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam aspek pedagogik (Ulhusna, 2021).

Salah satu peningkatan dan pembaharuan yang dilakukan adalah pada bidang media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru maupun siswa wajib melakukan pelatihan dalam menggunakan digitalisasi agar proses pembelajaran semakin baik lagi untuk kedepannya. Pelatihan yang dilakukan diharapkan mengubah pola pikir guru dan siswa dalam hal belajar. Bagi guru dengan menguasai digitalisasi akan menambah wawasannya dan menambah metode, media, evaluasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Rosiyanti, 2022).

Sedangkan bagi siswa akan meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka, karena tidak bisa lepas dari digitalisasi dalam kehidupan mereka. (2) manajemen kelas dalam

INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nikmawati

menciptakan suasana belajar yang kondusif. Salah satu bentuk strategi guru adalah menciptakan manajemen kelas yang baik sehingga menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga penggunaan aplikasi kahoot dapat berjalan efektif, efisien serta menyenangkan dapat terwujud. Dalam menciptakan suasana kelas yang baik, tidak hanya guru saja yang terlibat, tapi siswa juga harus terlibat, karena keduanya saling beriringan (Wahid, 2018). Sebelum menggunakan kahoot ini, guru harus menyampaikan kepada siswanya akan menggunakan kahoot sebagai pembelajaran. Kemudian menyepakati kontrak permainan serta aturan main.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Google Form dan Kahoot adalah inovasi teknologi pembelajaran di era digital yang dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Google Form dan Kahoot juga digunakan supaya pembelajaran lebih asik dan tidak monoton sehingga tidak membuat peserta didik bosan. Selain itu pendidik dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga mengarah pada perkembangan kompetensi yang dimiliki. Melalui pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik menjadi berpikir kritis, berwawasan luas, dan mempunyai budi pekerti yang baik.

Saran

1. Bagi Guru bahwa Google Form dan Kahoot dapat dijadikan inovasi dalam perbaikan proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa, media penunjang pembelajaran dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia & Rudiansyah. (2021). *Digitalisasi Dan Pembelajaran Bahasa Di Era Digital*. Malang: Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Apiyani, Ani. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 499–504.
- Arifin & Hala. (2015). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Quiz Game Interaktif Bagi Pendidik Di Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional* 19, no. 8 : 526–529.
- Arifudin, Opan. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan Stit Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*. 2, no. 3 : 209–218.
- Arifudin, Opan. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)* . 3, no. 1 : 161–169.

**INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM**

Nikmawati

- Arifudin, Opan. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*. 10, no. 2: 237–242.
- Arifudin, Opan. (2021). *Manajemen Strategik Teori Dan Implementasi*. Banyumas : Pena Persada.
- Arifudin, Opan. (2022). Implementation Of Internal Quality Assurance System In Order To Improve The Quality Of Polytechnical Research. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*. 1, no. 3: 297–306.
- Atsani. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*. 1, no. 1 : 82–93.
- Darmawan, I Putu Ayub. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Deka. (2018). Pengembangan Tes Diagnostik Menggunakan Aplikasi Google Form Materi Momentum Dan Implus Untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 10 : 1–10.
- Dony. (2019). Evaluasi Pengajaran Bahasa Arab Dengan Media Online Google Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Al Mi 'yar*. 2, no. 1: 85–104.
- Dwi & Alifi. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasisi Google Formulir Di SMA N 1 Prambatan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*. 4, no. 1: 1-8.
- Fitria, Norma. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*. 1, no. 2: 120–127.
- Gusty dkk. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Hadiansah, Deni. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, Hanafiah. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*. 5, no. 2: 213–220.
- Hanafiah, Hanafiah. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 5, no. 10: 4524–4529.
- Hasbi, Imanuddin. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Irwansyah, Rudy. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Mayasari, Annisa. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*. 2, no. 2 : 173–179.
- Mayasari, Annisa. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*. 3, no. 2 : 167–175.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

**INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM**

Nikmawati

- Muhammad. (2018). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian Tugas Mata Kuliah Pengantar Ilmu Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 10, no. 1: 120–152.
- Nadeak, Bernadetha. (2020). *Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Nasser, Asep Aziz. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. 7, no. 1: 100–109.
- Nurbaeti, Nurbaeti. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*. 3, no. 2 : 98–106.
- Rahayu, Yayu Nurhayati. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahman, Nafsiah Hafidzoh. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*. 2, no. 2 : 99–106.
- Rahmawati, Dkk. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA)*. 3, no. 1: 23-34.
- Rosiyanti. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Membuat Kuis Online Pada Guru Smp Di Sukabumi Cikole. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1, no. 2: 15–20.
- Rusadi. (2019). Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa PAI Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Conciencia*. 19, no. 2 : 112–131.
- Sinurat, James. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sulaeman, Devi. (2022). Implementasi Media Peraga Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. 6, no. 1 : 71–77.
- Supriani, Yuli. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*. 1, no. 1: 1–10.
- Supriani, Yuli. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan Dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 1: 332–338.
- Tanjung, Rahman. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 291–296.
- Tanjung, Rahman. (2022). Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Pada Lembaga Pendidikan Islam. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 1: 339–348.
- Trinova, Zulvia. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*. 19, no. 3 : 209–215.
- Ulfah, Ulfah. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia* 1, no. 1: 92–100.
- Ulfah, Ulfah. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia* 1, no. 2 (2020): 138–146.
- Ulfah, Ulfah. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 : 1–9.

**INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM**

Nikmawati

- Ulfah, Ulfah. (2022). Kepemimpinan Pendidikan Di Era Disrupsi. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 5, no. 1 : 153–161.
- Ulhusna. (2021). Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1, no. 2 : 297–345.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru Dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 6: 1936–1941.
- Wahid. (2018). Manajemen Kelas Dalam Menciptakan Suasana Belajar Yang Kondusif; Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*. 5, no. 2: 179–189.
- Widianto. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching*. 2, no. 2: 213-224.