

Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot dalam Mengukur Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PAI di SD

Untari Rahmawati¹, Asep Nursobah², Ihrom Jaelani³

^{1,2} PGMI. STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

³ Perbankan Syariah. STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

Email: rahmawatiuntari18@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history

Received: 10 Juni 2025

Revised: 17 Juni 2025

Accepted: 29 November 2025

Kata Kunci:

efektivitas, kahoot, media pembelajaran, pendidikan agama islam

Keywords:

effectiveness, kahoot learning media, islamic religious education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Kahoot dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas II SDN 2 Jelat, khususnya materi Keteladanan Nabi Ibrahim A.S. dan Nabi Ismail A.S. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan sampel jenuh, yaitu seluruh 28 peserta didik kelas II. Data dikumpulkan melalui tes berupa kuis Kahoot yang terdiri atas sepuluh butir soal pilihan ganda, serta dokumentasi hasil kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas Kahoot dalam mengukur pemahaman peserta didik berada pada angka 48%, yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Hal ini terlihat dari capaian soal yang bervariasi, dengan hanya satu soal yang mencapai kategori baik (71%), lima soal kategori cukup (57%–64%), dan empat soal kategori kurang ($\leq 40\%$). Hasil skor individu juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum menguasai materi secara optimal. Faktor-faktor yang memengaruhi di antaranya pemahaman konsep yang belum merata, keterbatasan waktu, serta kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil. Meskipun demikian, penggunaan Kahoot terbukti meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, diperlukan perbaikan kualitas soal, peningkatan infrastruktur, dan pengelolaan waktu yang lebih efektif agar Kahoot dapat berfungsi optimal sebagai media evaluasi pembelajaran PAI.

This study aims to determine the effectiveness of using Kahoot media in measuring students' understanding of Islamic Religious Education (PAI) material for second-grade students of SDN 2 Jelat, specifically the material on the Exemplary Role of Prophet Ibrahim (AS) and Prophet Ismail (AS). This study used a quantitative descriptive approach with a saturated sample, namely all 28 second-grade students. Data were collected through a Kahoot quiz consisting of ten multiple-choice questions, as well as documentation of the quiz results. The results showed that the level of effectiveness of Kahoot in measuring students' understanding was at 48%, which is included in the ineffective category. This can be seen from the varying achievement of questions, with only one question reaching the good category (71%), five questions in the sufficient category (57%–64%), and four questions in the poor category ($\leq 40\%$). The individual score results also showed that the majority of students had not mastered the material optimally. Factors that influenced this included uneven conceptual understanding, limited time, and technical constraints such as unstable internet connections. Nevertheless, the use of Kahoot was proven to increase students' enthusiasm, participation, and learning motivation. Thus, it is necessary to improve the quality of questions, improve infrastructure, and manage time more effectively so that Kahoot can function optimally as a medium for evaluating Islamic Education learning.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, termasuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan (Arsyad, 2021). Dalam perkembangan era digital, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah (Hakim, 2020). Teknologi informasi yang semakin maju memungkinkan guru memanfaatkan media digital yang interaktif sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Lestari & Kurnia, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital merupakan langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan relevan.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas peserta didik sejak dini (Bahri, 2022). Materi PAI mencakup Al-Qur'an, Akidah, Akhlak, Ibadah, dan Sejarah Islam yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak. Pembelajaran PAI tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga menanamkan sikap dan nilai-nilai keislaman yang menjadi fondasi perilaku siswa (Ramadhan & Tarsono, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu disampaikan dengan cara yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi.

Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SDN 2 Jelat, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi PAI masih rendah. Guru sebagian besar menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa dukungan media digital. Siswa terlihat kurang antusias, cepat bosan, dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengerjakan latihan atau kuis yang diberikan.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal Pembelajaran PAI Kelas II SDN 2 Jelat

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi
1	Motivasi belajar siswa	Siswa kurang antusias dan kurang berpartisipasi saat pembelajaran berlangsung.
2	Partisipasi dalam evaluasi	Siswa pasif dan tidak bersemangat ketika mengerjakan evaluasi tertulis.
3	Pemahaman materi	Banyak siswa yang belum memahami materi Keteladanan Nabi Ibrahim dan Ismail.
4	Variasi media pembelajaran	Guru belum memanfaatkan media digital, hanya menggunakan metode ceramah dan tugas.

Sumber: Observasi awal kelas II SDN 2 Jelat, 2025.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi PAI kelas II SDN 2 Jelat dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

1. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi
Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan tulisan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan pembelajaran terasa monoton.
2. Minimnya penggunaan media digital
Media digital seperti video, kuis interaktif, atau aplikasi pembelajaran belum dimanfaatkan, padahal dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

3. Motivasi belajar siswa rendah
Kurangnya inovasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar PAI.
4. Model evaluasi yang tidak menarik
Penggunaan evaluasi konvensional membuat siswa kurang tertantang sehingga hasil belajar tidak optimal.

Berdasarkan kajian literatur, beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas media digital dan gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Siau et al., (2022) dengan judul: “*Application of the General Integral Formulation of Magnetic Flux Computation to Current Sensors*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen gamifikasi seperti poin, kompetisi, dan tampilan visual menarik. Selanjutnya, penelitian Fitriani & Jusra, (2024) dengan judul: “*Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik*”. Hasil penelitian membuktikan bahwa digital-based learning dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Sari et al., (2020) dengan judul: “*Students’ Digital Ethics Profile In The Era Of Disruption: An Overview From The Internet Use At Risk In Surakarta City*”. Hasil penelitian juga menemukan bahwa Kahoot dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran tematik di SD untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama memanfaatkan media digital, khususnya Kahoot, untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Kahoot digunakan sebagai alat evaluasi interaktif yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Siau et al., (2022) dan Sari et al., (2020). Penelitian Fitriani & Jusra, (2024) juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar agama.

Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dari segi konteks dan fokus materi. Penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran tematik atau motivasi belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus meneliti penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Keteladanan Nabi Ibrahim dan Ismail pada siswa kelas II SDN 2 Jelat. Selain itu, penelitian ini dilakukan di sekolah yang masih memiliki keterbatasan penggunaan media digital sehingga memberikan gambaran praktis tentang implementasi teknologi dalam pembelajaran yang belum sepenuhnya digital.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media evaluasi interaktif Kahoot sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Kahoot dipilih karena mampu menampilkan kuis secara menarik, cepat, dan kompetitif sehingga membantu siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah yaitu: “Bagaimana efektivitas penggunaan media Kahoot dalam mengukur pemahaman siswa kelas II SDN 2 Jelat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam?”. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Kahoot dalam mengukur pemahaman siswa kelas II SDN 2 Jelat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi

positif sebagai alternatif media evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

II. KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran digital merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Rosenberg, (2021) mendefinisikan *digital based learning* sebagai penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan berbagai solusi pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Maharani & Wahyuni, (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia digital yang menggabungkan teks dan visual mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Ali et al., (2024) menambahkan bahwa media digital memungkinkan penyajian materi abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi interaktif. Dengan demikian, berbagai pendapat tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital merupakan sarana komprehensif yang mendukung pemahaman, interaktivitas, dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat dielaborasi bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi signifikan dalam memperkuat kualitas proses pembelajaran. Teknologi berperan sebagai sarana distribusi informasi yang memungkinkan materi tersampaikan secara lebih luas dan cepat. Penggunaan unsur multimedia membantu memperjelas konsep serta meningkatkan pemahaman peserta didik melalui visualisasi yang menarik. Selain itu, desain instruksional berbasis teknologi mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur dan interaktif. Media digital juga efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Tidak hanya itu, aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya turut mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Keseluruhan pendapat ini menggarisbawahi bahwa media digital bukan hanya alat bantu teknis, melainkan sistem pembelajaran yang mendukung aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Rosenberg, 2021; Maharani & Wahyuni, 2024; Ali et al., 2024).

Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran digital menjadi fokus utama, khususnya melalui penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan Kahoot diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif, meningkatkan perhatian, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media digital seperti Kahoot juga memberikan peluang bagi guru untuk melakukan evaluasi yang lebih fleksibel, efisien, dan menarik bagi siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan fondasi penting dalam mendukung proses pembelajaran di era modern. Media ini perlu dimanfaatkan secara terstruktur dan inovatif agar siswa mampu belajar secara efektif, termotivasi, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara real-time yang mana Kahoot memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, mudah digunakan, serta mendukung

pembuatan kuis edukatif secara cepat (Fauzi, 2024). Aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menyajikan aktivitas belajar dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Hidayat et al., 2023). Selain itu, Kahoot juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab setiap pertanyaan (Ayu, 2024). Dengan demikian Kahoot bukan hanya media hiburan, tetapi juga instrumen pembelajaran yang meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat dielaborasi bahwa aplikasi Kahoot memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran interaktif. Pendapat pertama menekankan pada kemudahan penggunaan, pendapat berikutnya menyoroti aspek motivasi siswa, sementara pendapat lainnya menegaskan fungsi evaluatif Kahoot. Secara keseluruhan, pendapat tersebut menggambarkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi, evaluasi, dan keterlibatan siswa (Fauzi, 2024; Hidayat et al., 2023; Ayu, 2024).

Dalam konteks penelitian ini, Kahoot digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. Melalui kuis interaktif, siswa dapat mengukur dan merefleksikan pemahaman mereka terhadap peristiwa penyembelihan, makna pengorbanan, serta nilai-nilai ketakwaan dan ketaatan kepada Allah SWT. Selain itu, penggunaan Kahoot membantu guru menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa kelas II SD.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan media evaluasi yang efektif dan relevan dalam pembelajaran PAI. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah guru dalam melakukan penilaian, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan penerapan yang terstruktur, Kahoot dapat menjadi sarana yang mendukung peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di Sekolah Dasar

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar merupakan proses pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keislaman dan membentuk karakter sejak usia dini. Pembelajaran PAI berfungsi untuk mengenalkan dasar-dasar ajaran Islam, membiasakan perilaku sesuai tuntunan agama, serta menumbuhkan kecintaan kepada Allah dan Rasul-Nya (Naim, 2023). Materi pembelajaran PAI di SD meliputi Al-Qur'an, Akidah, Akhlak, Ibadah, dan Sejarah Kebudayaan Islam yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik (Dinata, 2020). Dalam pelaksanaannya, guru dituntut mampu menggunakan strategi dan pendekatan yang tepat agar nilai-nilai keislaman dapat tersampaikan dengan efektif dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media interaktif, strategi pembelajaran aktif, dan pengembangan profesional guru menjadi aspek penting dalam pembelajaran PAI di era globalisasi (Tsabitah & Hanif, 2025). Dengan demikian kualitas pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola kelas dan memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat dielaborasi bahwa pembelajaran PAI di Sekolah Dasar memiliki nilai strategis sebagai dasar pembentukan spiritualitas dan karakter peserta didik. Pendapat pertama menekankan pentingnya internalisasi nilai keislaman sejak dini, pendapat berikutnya memperjelas lingkup materi yang diajarkan, sementara pendapat selanjutnya menekankan tantangan serta kebutuhan inovasi pembelajaran. Secara

keseluruhan, pandangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan agama, tetapi juga menuntut kreativitas guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman (Naim, 2023; Dinata, 2020; Tsabitah & Hanif, 2025).

Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran PAI dikaitkan dengan penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Keteladanan Nabi Ibrahim A.S. dan Nabi Ismail A.S. Media seperti Kahoot dipilih karena mampu mengatasi masalah rendahnya minat belajar, kurangnya variasi media, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Dengan evaluasi yang lebih menarik, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai pengorbanan, ketaatan, dan keteladanan yang terkandung dalam peristiwa sejarah Islam tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI di Sekolah Dasar membutuhkan pendekatan yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Kolaborasi antara penguasaan materi keislaman dan penguasaan teknologi pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAI sehingga mampu membentuk generasi Muslim yang cerdas secara spiritual, emosional, dan intelektual.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian deskriptif kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, di mana penelitian dilakukan pada populasi atau sampel tertentu menggunakan instrumen terstandar, dan data dianalisis secara numerik.

Populasi dan Sampel

Subjek penelitian adalah 28 peserta didik SDN 2 Jelat. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 10 butir soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Observasi dan dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil tes.

Kriteria validitas instrumen mengacu pada nilai korelasi (r_{xy}) dengan kategori mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi.

Tabel 2. Interpretasi Hasil Penilaian

Nilai (%)	Kategori
81–100	Sangat Baik
71–80	Baik
51–70	Cukup Baik
31–50	Kurang Baik
≤ 30	Tidak Baik

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Variabel / Aspek yang Diukur	Indikator	Bentuk Instrumen	Waktu Pengambilan Data	Sumber Data
1	Tes	Soal Tes Pilihan Ganda	Pemahaman Materi PAI	Ketepatan memilih jawaban	Pilihan Ganda	Setelah pembelajaran	Siswa
2	Observasi	Lembar Observasi	Aktivitas Siswa	Keaktifan, antusias, respon dalam penggunaan Kahoot	Ceklis / Rating	Selama pembelajaran	Siswa
3	Dokumentasi	Panduan Dokumentasi	Proses Pembelajaran	Foto kegiatan, aktivitas siswa, penggunaan Kahoot	Dokumentasi Foto/Video	Selama pembelajaran	Guru/Siswa

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis persentase untuk menentukan efektivitas media Kahoot. Rumus analisis yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban setiap butir}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori efektivitas berikut:

Tabel 4. Interpretasi Keefektifan Media Kahoot

Presentase (%)	Kategori
90–100	Sangat Efektif
80–89	Efektif
65–79	Cukup Efektif
55–64	Kurang Efektif
< 55	Tidak Efektif

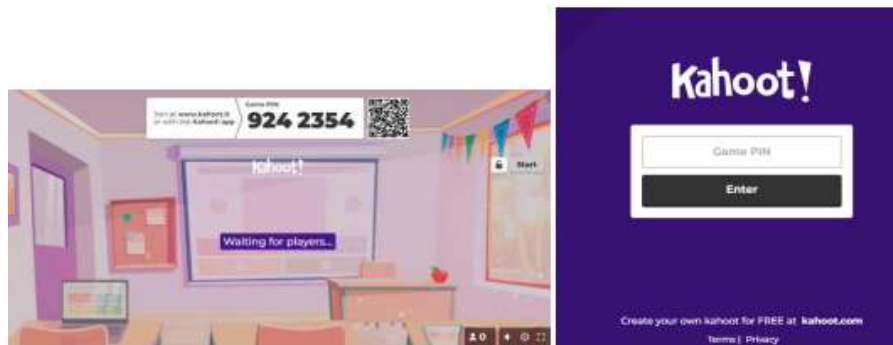
Klasifikasi ini mengacu pada penelitian sebelumnya, seperti Yuliatun et al., (2022), yang menggunakan metode analisis serupa dalam menilai efektivitas media Kahoot.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

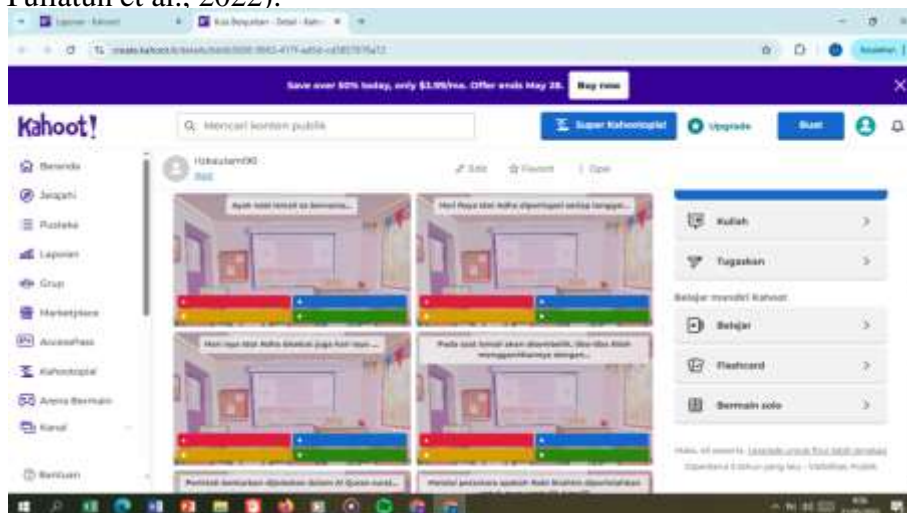
Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam konteks ini, Kahoot digunakan untuk menampilkan soal-soal pilihan ganda (dengan 4 opsi jawaban) mengenai Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s.

Penggunaan Kahoot diharapkan dapat memberikan gambaran jelas mengenai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi PAI yang telah disampaikan. Kahoot sendiri merupakan media pembelajaran interaktif yang menampilkan kuis di layar monitor, dan siswa dapat mengerjakannya menggunakan *smartphone* masing-masing. Secara umum, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang berfungsi untuk menyampaikan atau menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa. (Mustikawati, 2020)



Gambar 1. Tampilan aplikasi Kahoot

Kuis Kahoot bisa dimainkan secara individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, kuis tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. dilaksanakan secara individu. Sebelum menjawab soal, peserta didik akan diminta untuk membuka aplikasi atau situs web kahoot.it, lalu memasukkan PIN permainan (Game PIN) dan menuliskan nama mereka. Setelah semua peserta didik berhasil masuk, guru akan menekan tombol "start" untuk memulai kuis. Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Kahoot selama proses ini (Yuliatun et al., 2022).



Gambar 2. Tampilan Soal pada aplikasi Kahoot

Gambar 2 menampilkan dua contoh soal Kahoot yang dirancang dengan kata kerja operasional "menjelaskan" dan "mengidentifikasi". Meskipun demikian, masih ditemukan kesulitan pada peserta didik dalam memahami konsep materi Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. (Taqwa et al., 2020). Hal ini mengindikasikan perlunya analisis lebih mendalam agar guru dapat merancang dan mempersiapkan pembelajaran dengan lebih efektif di masa mendatang. Aplikasi Kahoot juga menyediakan fitur analisis komprehensif yang mencakup Analisis keseluruhan butir soal yaitu mengukur performa setiap soal, Analisis keseluruhan peserta didik dengan melihat performa rata-rata seluruh siswa, Menganalisis per butir soal dengan memberikan rincian jawaban untuk setiap soal, dan Menganalisis per peserta didik dalam Menunjukkan bagaimana setiap siswa menjawab soal dan penggunaan waktu mereka.

Tabel 3 di bawah ini menyajikan data hasil analisis mengenai jumlah peserta didik yang menjawab benar pada masing-masing butir soal.

Tabel 5. Analisis Butir Soal

Butir Soal	Presentase Jawaban yang Benar (%)	Peserta Didik dengan Jawaban Yang Benar
1	61%	17
2	61%	17
3	71%	20
4	64%	18
5	29%	8
6	57%	16
7	14%	4
8	32%	9
9	36%	10
10	57%	16

Berdasarkan data laporan Kahoot pada Tabel 3, analisis butir soal menunjukkan variasi performa peserta didik. Butir soal 3 menunjukkan hasil yang baik, dengan 71% siswa menjawab benar (20 peserta didik). Beberapa butir soal masuk kategori cukup baik diantaranya Butir soal 1 dan 2: 61% siswa menjawab benar (17 jawaban benar), Butir soal 4: 64% siswa menjawab benar, dan Butir soal 6 dan 10: Masing-masing 57% siswa menjawab benar.

Butir soal 5, 7, 8, dan 9 tergolong kurang efektif karena persentase jawaban benar kurang dari 40%. Beberapa faktor yang mungkin menyebabkan rendahnya persentase jawaban benar pada butir soal tertentu, termasuk butir soal 1 dan 2, adalah Kurang tepat dalam memilih jawaban: Siswa mungkin kesulitan mengidentifikasi opsi yang benar, Kurang tepat dalam penggunaan waktu karena waktu yang disediakan mungkin tidak cukup atau siswa tidak mengelola waktu dengan baik, dan kendala jaringan internet yang dapat menghambat performa siswa.

Rumus yang digunakan:

Mean (Rata-rata)	: $\bar{x} = (\sum x_i) / n$
Simpangan Baku	: $s = \sqrt{[(\sum (x_i - \bar{x})^2) / (n - 1)]}$

The screenshot shows the Kahoot! interface with a list of 10 questions. The columns are: Nama penggajian, Peringkat, Jawaban yang benar, Return dijawab, and Skor akhir. The data is as follows:

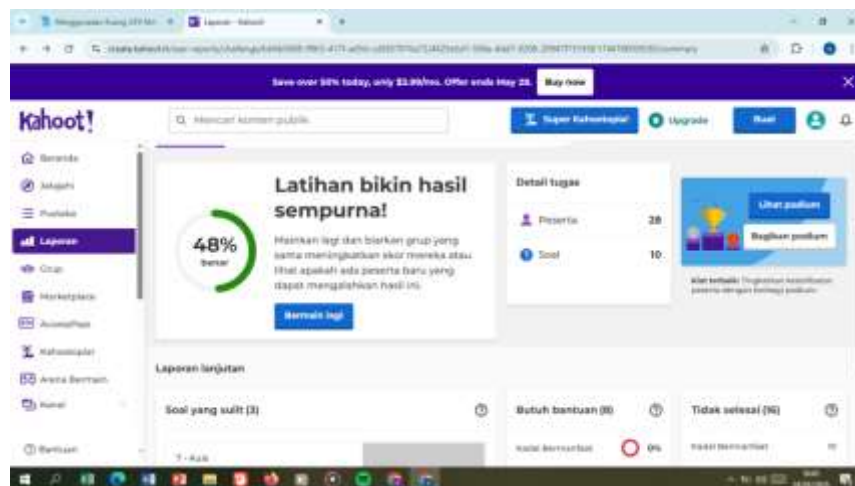
Nama penggajian	Peringkat	Jawaban yang benar	Return dijawab	Skor akhir
Sernet Jazari	1	80%	---	7415
Elang Rumanahat	2	80%	---	7386
Rizki Paudik	3	80%	---	7185
Karla Perti Sukacita	4	80%	---	7172
Iquna Husein	5	70%	---	6809
Katak Tegar	6	80%	---	6488
Yeti Angkasa	7	80%	1	6230
Mikael Cemerlang	8	70%	---	6076
Harisau Raskanal	9	70%	---	6057
Korral miku	10	70%	3	6014

Gambar 3. Hasil Perolehan Skor

Gambar 3 memperlihatkan skor yang dicapai oleh beberapa siswa pada kuis berqurban. Sebanyak 28 siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang memanfaatkan Kahoot. Kehadiran Kahoot terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong partisipasi siswa. (Sari et al., 2020)

Berdasarkan hasil yang terlihat, seorang siswa berhasil menjawab 9 soal dengan benar, sementara lima siswa lainnya menjawab 8 soal dengan benar. Akun dengan nama "Semut Juara" mencatatkan skor tertinggi, yaitu 7415, berkat kemampuannya menjawab dengan cepat dan akurat. Peringkat selanjutnya diraih oleh "Elang Bermanfaat," "Badak Pesolek," dan "Kuda Poni Sukacita."

Selain itu, Kahoot menawarkan fitur analisis yang komprehensif untuk setiap soal, termasuk persentase jawaban benar, skor yang diperoleh, serta posisi siswa dalam peringkat. (Bunjamin et al., 2020).



Gambar 4. Hasil Efektivitas Media Kahoot

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot hanya memiliki tingkat efektivitas sebesar 48% dalam mengukur pemahaman siswa terhadap Keteladanan Kisah Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s., yang dalam hal ini termasuk kategori tidak efektif. Rendahnya efektivitas ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pemahaman konsep siswa terhadap materi, ketepatan dalam menjawab soal, pemanfaatan waktu yang kurang maksimal, serta keterbatasan kestabilan jaringan internet yang digunakan.

Pembahasan

Analisis data ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. Pemanfaatan aplikasi Kahoot dilakukan melalui kuis interaktif dengan sepuluh butir soal pilihan ganda yang dijawab secara individu menggunakan perangkat gawai masing-masing. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan kompetitif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari laporan hasil Kahoot, analisis terhadap butir soal menunjukkan bahwa tingkat efektivitas setiap soal dalam mengukur pemahaman peserta didik sangat beragam. Butir soal nomor 3 menunjukkan tingkat keberhasilan tertinggi dengan persentase jawaban benar sebesar 71% (kategori baik). Adapun butir soal nomor 1, 2, 4, 6,

dan 10 memperoleh persentase antara 57% hingga 64% dan berada dalam kategori cukup. Sementara itu, empat butir soal lainnya nomor 5, 7, 8, dan 9 menunjukkan tingkat keberhasilan kurang dari 40%, sehingga dikategorikan kurang efektif.

Variasi capaian ini mencerminkan adanya kesenjangan pemahaman konsep di antara peserta didik. Beberapa faktor diduga memengaruhi capaian tersebut, di antaranya keterbatasan peserta didik dalam memahami materi secara mendalam, ketidaktelitian dalam memilih jawaban, serta kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil selama pelaksanaan kuis. Selain itu, waktu pengerjaan yang terbatas pada *platform* Kahoot turut berkontribusi terhadap rendahnya ketepatan dalam menjawab soal.

Data perolehan skor individu memperlihatkan bahwa hanya satu peserta didik yang mampu menjawab sembilan soal dengan benar, sementara lima peserta didik lainnya berhasil menjawab delapan soal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai penguasaan materi yang optimal. Peserta didik dengan skor tertinggi dan waktu tercepat adalah “Semut Juara” dengan total skor 7415 poin, diikuti oleh “Elang Bermanfaat”, “Badak Pesolek”, dan “Kuda Poni Sukacita”.

Secara keseluruhan, berdasarkan data visualisasi skor dan analisis butir soal, efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s. berada pada angka 48%, yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Kategori ini dilihat dari berbagai indikator, seperti tingkat pemahaman siswa, ketepatan menjawab, efektivitas penggunaan waktu, serta kendala teknis yang dialami selama pembelajaran. Temuan ini berbeda dengan penelitian Dewi & Sari (2020) yang menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Dengan demikian, meskipun Kahoot terbukti mampu meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar peserta didik, efektivitasnya sebagai alat evaluasi pemahaman kognitif masih memerlukan optimalisasi. Upaya yang dapat dilakukan antara lain pengembangan soal yang lebih sesuai dengan tingkatan berpikir peserta didik, pemberian waktu pengerjaan yang proporsional, serta peningkatan dukungan infrastruktur teknologi. Selain itu, diperlukan analisis lanjutan untuk mengidentifikasi bentuk kesulitan belajar yang dialami peserta didik pada materi PAI.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran Kahoot yang dilengkapi dengan tampilan visual interaktif, sistem poin kompetitif, dan suasana kuis yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, efektivitasnya dalam mengukur kemampuan kognitif belum optimal karena sebagian besar peserta didik belum mencapai penguasaan materi secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran lain yang lebih mendalam agar evaluasi dapat mengukur pemahaman secara lebih komprehensif. Sejalan dengan pendapat Arsyad, (2021) bahwa media harus memperjelas pesan dan meningkatkan perhatian siswa, Kahoot berhasil meningkatkan aspek motivasional, tetapi belum sepenuhnya memenuhi fungsi evaluatif. Rosenberg, (2021) juga menegaskan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan pengetahuan apabila dirancang dengan benar, sehingga kualitas perumusan soal menjadi komponen penting dalam efektivitas media.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Dewi dan Sari (2020), Siau et al., (2022), maupun Sari et al., (2020), telah membuktikan bahwa Kahoot mampu meningkatkan

motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Namun, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada konteks penerapan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI, khususnya materi keteladanan nabi pada jenjang sekolah dasar dengan kondisi infrastruktur yang terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran tematik umum atau mata pelajaran lain, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengevaluasi implementasi media digital dalam pembelajaran agama Islam.

Selain itu, penelitian ini menyoroti tantangan teknis dan pedagogis yang sering kali tidak diungkapkan dalam penelitian terdahulu, seperti kestabilan jaringan, literasi digital guru, kecepatan siswa dalam memahami instruksi digital, serta kemampuan mengelola waktu pada format kuis cepat. Hal ini menjadikan penelitian ini memberikan perspektif baru bahwa efektivitas media digital bukan hanya ditentukan oleh fitur aplikasinya, tetapi juga oleh kesiapan guru, kualitas soal, dan dukungan teknis lingkungan pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi orisinal dalam memetakan efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi berbasis digital, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik di era teknologi. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan Kahoot.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s, dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas media ini berada pada kategori tidak efektif dengan capaian sebesar 48%. Meskipun Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, hal tersebut belum sepenuhnya diiringi dengan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep oleh peserta didik. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal dengan benar, khususnya pada butir soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pemahaman materi, ketidaktepatan peserta didik dalam memilih jawaban, keterbatasan waktu, dan gangguan jaringan internet. Sehingga mempengaruhi rendahnya efektivitas media Kahoot dalam konteks evaluasi pembelajaran.

Saran

Guru disarankan untuk menyusun butir soal yang lebih bervariasi dan sesuai dengan level kognitif peserta didik, serta mengedepankan aspek HOTS (Higher Order Thinking Skills), agar dapat mengevaluasi pemahaman secara lebih mendalam. Pelaksanaan kuis, perlu diberikan penguatan materi melalui metode yang lebih komprehensif agar peserta didik memiliki dasar pengetahuan yang memadai untuk menjawab soal evaluasi. Pengaturan waktu dalam menjawab soal perlu disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal agar peserta didik dapat berpikir dengan tenang dan tidak terburu-buru dalam menjawab. Stabilitas jaringan internet harus menjadi perhatian utama, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung yang memadai agar pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi dapat berjalan lancar. Penelitian ini perlu melakukan refleksi terhadap hasil analisis kuis untuk mengidentifikasi kelemahan dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

REFERENSI

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ayu, D. K. (2024). Meningkatkan partisipasi siswa melalui evaluasi interaktif dengan Kahoot pada kelas XB di MA Al-Hikam Jombang. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(11), 848–855.
- Bahri, S. (2022). Pendidikan agama islam berbasis iq, eq, dan sq. *Tarbawi*, 10(01), 43–62.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Dinata, F. R. (2020). Struktur materi pendidikan agama Islam pada jenjang pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(2), 59–68.
- Fauzi, A. H. (2024). Perancangan desain antarmuka baru game edukasi kahoot untuk anak usia dini melalui pendekatan ux journey. *Jurnal Repositor*, 6(2).
- Fitriani, F., & Jusra, H. (2024). Penerapan model problem based learning berbantuan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 167–176.
- Hakim, L. (2020). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). Systematic literature review: upaya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media audio-visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2).
- Mustikawati, F. E. (2020). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.
- Naim, M. (2023). *Pengaruh pendidikan agama anak terhadap kepedulian orang tua dalam keluarga di kelurahan medan denai*. Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara.
- Ramadhan, O. M., & Tarsono, T. (2020). Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui google classroom ditinjau dari hasil belajar siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 204–214.
- Rosenberg, R. (2021). Marine benthic faunal successional stages and related sedimentary activity. *Scientia Marina*, 65(S2), 107–119.

- Sari, D., Rejekiingsih, T., & Muchtarom, M. (2020). *Students' digital ethics profile in the era of disruption: An overview from the internet use at risk in Surakarta City, Indonesia*.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *Pendidikan multimedia: Konsep dan aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Siau, J., Meunier, G., Rondot, L., & Huang, L. (2022). Application of the general integral formulation of magnetic flux computation to current sensors. *CEFC 2022*.
- Taqwa, M. R. A., Priyadi, R., & Rivaldo, L. (2020). Pemahaman konsep suhu dan kalor mahasiswa calon guru. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 7(1), 56–67.
- Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Yuliatun, T., Uskenat, K., & Jua, S. K. (2022). Efektivitas media pembelajaran kahoot! dalam mengukur pemahaman konsep suhu dan kalor. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 854–860. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1208>
-