

Pengembangan Game Berbantuan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Xi Sman 3 Palangka Raya

Aminah¹, Mazrur², Istiyati Mahmudah³

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya^{1,2,3}

Iniaminah11@gmail.com

Abstract

The goals of this research are to create a fun and successful educational game, assess the practicality of the game that has been created, and analyze how students react to it. Research and Development (R&D) is the category of this study. The ADDIE model is the one utilized in this work. Students reported feeling bored by the learning process in the classroom, which prompted this research to be deemed essential. This is because of the constant use of lecture methods, textbooks, YouTube videos on mobile devices, and online searches for learning resources, without incorporating new media into the classroom and learning environment. The experiment took place in class XI at SMAN 3 Palangka Raya, and it included both big group and small group trials. Media and content professionals reviewed the game created for the material on the history of Islamic civilization in the modern age during the product validation process. Interviews, questionnaires, and documentation were among the methods used to gather data. According to the study's findings, validation by media experts scored 19 out of a potential 24, with a feasibility percentage of 79. 16% falling under the category of "Feasible." Validation by content experts received a score of 29 out of a possible 32, with a feasibility percentage of 90. 62% falling under the category of "Highly Feasible." In the small group trial phase, student responses obtained a score of 115 out of a possible 144, with a feasibility percentage of 79. 86% under the category of "Feasible." In the large group trial, the score was 298 out of a potential 312, with a feasibility percentage of 95. 51% under the category of "Highly Feasible." The implications of this study are twofold: first, the theoretical implication pertains to how it advances theories pertaining to the creation of educational games; and second, the practical implication relates to how the results of the game development may help students, teachers, and academics learn about the History of Islamic Civilization in the Modern Era.

Keywords: *Game, Development, Kahoot, Student, PAI.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah game pembelajaran yang menarik dan efektif, menilai kelayakan game yang telah dibuat, dan melihat tanggapan siswa terhadap game tersebut. Penelitian ini termasuk dalam kategori Research and Development (R&D). Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengamatan bahwa selama proses belajar mengajar, siswa merasa pembelajaran yang diberikan kurang menarik, yang menimbulkan rasa bosan. Hal ini disebabkan oleh metode yang selalu digunakan, seperti ceramah, penggunaan buku, menonton video di handphone, dan mencari informasi di internet, tanpa adanya inovasi media dalam proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan di kelas XI SMAN 3 Palangka Raya, yang melibatkan uji coba dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap validasi produk, game yang diciptakan mengenai materi

sejarah peradaban Islam di era modern divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Metode untuk mengumpulkan data meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari validasi ahli media menunjukkan skor 19 dari total skor maksimal 24, dengan persentase kelayakan dalam kategori “Layak” yaitu 79,16%, sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor 29 dari total maksimal 32 dengan persentase kelayakan dalam kategori “Sangat Layak” yaitu 90,62%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil dan besar, diperoleh respon siswa yang menunjukkan skor 115 dari total maksimal 144 pada tahap uji coba kelompok kecil, dengan persentase kelayakan dalam kategori “Layak” yaitu 79,86%. Pada tahap uji coba kelompok besar, diperoleh skor 298 dari total maksimal 312 dengan persentase kelayakan dalam kategori “Sangat Layak” yaitu 95,51%. Dari penelitian ini terdapat dua implikasi, yaitu implikasi teoritis yang berhubungan dengan kontribusi bagi pengembangan teori-teori terkait game pembelajaran, dan implikasi praktis yang bermanfaat dari hasil pengembangan game untuk materi Sejarah Peradaban Islam pada Masa Modern bagi siswa, guru, dan peneliti.

Kata Kunci: Pengembangan, Game , Kahoot, Siswa, PAI.

A. PENDAHULUAN

Perubahan sosial yang cepat dan aktif membawa kita ke dalam sebuah zaman baru yang disebut sebagai industri 4. 0. Transformasi ini tentunya memberikan dampak serius di beberapa segi kehidupan, diantaranya dibidang pendidikan. (Hidayat, I., Supriani, A., & Setiawan, 2023: 6933-6934). Perubahan sosial membawa kita ke perubahan baru yang disebut sebagai industri 4. 0. Transformasi yang sangat jelas memberikan pengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di sektor pendidikan.. (Suprihanto, J., 2021: 151). Menurut Oksidelfa Yanto Dengan adanya perkembangan teknologi ini, maka semua pihak dan semua negara patut memberikan apresiasi karena teknologi dapat membantu kehidupan manusia dimana saja berada (Yanto, 2021:4).

Pendidik yang kurang memanfaatkan teknologi karena kurangnya pelatihan dan dukungan, banyak pendidik tidak mendapatkan pelatihan yang memadai tentang bagaimana menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pendidik yang belum memiliki dukungan dari pihak sekolah atau pemerintah untuk mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam pemanfaatan teknologi, hal lainnya yang menghambat pendidik dalam memanfaatkan teknologi disebabkan kurang fasilitas yang memadai sehingga menghambat pendidik dalam memanfaatkan teknologi, hal tersebut adalah tantangan serius dalam dunia Pendidikan dalam mencapai kualitas pengajaran yang optimal di era digital. Menurut Azri & Qaulan Raniyah keterbatasan akses teknologi dan kurangnya pelatihan guru merupakan dua masalah utama yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Kedua permasalahan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa dan efektivitas proses belajar mengajar (Azri, A., & Raniyah,

2024:4860). Menurut Poncojari Wahyono dkk Banyak lembaga pendidikan Islam, terutama yang berada di daerah terpencil atau kurang berkembang, menghadapi tantangan besar dalam hal infrastruktur teknologi (Munir, M., & Su'ada, 2024:8)

Pendidik perlu memiliki kualifikasi yang cukup serta mengikuti perubahan teknologi demi kemajuan siswa dan bertanggung jawab untuk membangun karakter siswa. Sebab itu, Pendidik diharuskan profesional dalam mendidik, membina, membimbing, melatih, serta mengatur perilaku siswa, tidak hanya sekadar mengajar, sebab mendidik mempunyai arti yang sangat luas pada alur pembelajaran. (Hasyim, I., Warsah, I., & Istan, 2021:623). Dalam dunia pendidikan, karena tanggung jawab mereka untuk mendidik dan mengarahkan siswa, para pengajar memiliki peran yang krusial dalam masyarakat. Para guru dapat memengaruhi sikap, tindakan, dan cara berpikir siswa karena merekalah yang menjadi teladan bagi para pelajar. (Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, 2024:26)

Guru yang baik membutuhkan pengajar yang kompeten dan siap menjalankan perannya dengan profesional di dalam sekolah dan masyarakat. Sejalan dengan itu, maka pedoman kompetensi bagi guru profesional juga disesuaikan dengan kemajuan tersebut. Pengajar tidak hanya sekadar mengajarkan materi pelajaran, tetapi mereka harus mampu mendidik anak. (Muliastri, 2020: 115–125). Guru adalah diantara elemen dalam pendidikan yang sangat penting, karena merekalah hal paling berpengaruh dalam berlangsungnya proses belajar dan mengajar. (Nasution, 2017:2)

Pesatnya perkembangan kecagihan teknologi mengalihkan dunia anak-anak yang awalnya bermain diluar rumah kini diantara kegiatan yang disukai peserta didik adalah sering menggunakan *smartphone*, selain dipakai untuk mengetahui informasi tentang belajar juga untuk memainkan *game*. Menurut Kayla Mubara dengan perkembangan teknologi, *smartphone* menjadi alat tolak ukur trend cara hidup dibidang teknologi informasi senang atau tidak senang, ending akhirnya manusia mengikuti gaya hidup tersebut (Mubara, 2017:14). Mengingat siswa sekarang yang di didik oleh para guru di zaman saat ini sangat berlainan sekali dengan dulu. Siswa saat ini merupakan dari gen Z, merupakan gen dilahirkan dan tumbuh dalam masa digital. Gen Z akrab dengan teknologi, sampai mempunyai keleluasaan untuk meraih impian dan menjelajahi dunia. (Sun'iyah, 2020:4)

Bermain permainan video tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang tidak bermanfaat. Permainan sering dinilai secara buruk oleh kebanyakan orang sebenarnya bisa menyumbang dampak baik untuk perkembangan Indonesia. Ini terbukti dari adanya acara akhir akhir ini

yang diadakan, yaitu IGC (*Indonesia Game Championship*), yang merupakan tempat wadah *eSports* terbesar di Indonesia. Ini merupakan acara yang mendapatkan dukungan langsung dari pemerintah, yang diyakinkan oleh kedatangan Raden Isnata, deputy Pembudayaan Olahraga dari Kementerian Pemuda dan Olahraga. Dalam konferensi pers pada pembukaan acara ini, Bapak Raden Isnata menyampaikan bahwa kemenpora akan memberikan dukungan penuh terhadap *eSports* setelah menyaksikan potensi besar *eSports* di tanah air. Sekarang, *eSports* telah dimasukkan ke dalam rencana pengembangan kemenpora. Ini menunjukkan bahwa saat ini bermain *game* tidak hanya dipandang sebagai cara untuk mengusir kebosanan, tetapi juga bisa menjadi ajang untuk meraih prestasi. Namun, dalam berbagai persaingan permainan diajukan di IGC, tidak terdapat satu pun genre permainan yang berfokus pada aspek edukasi. Oleh hal ini, maka diadakan pembuatan permainan sampai bisa memyumbangkan kegunaan bagi sektor Pendidikan (Rianingtias, 2019: 10).

Permainan adalah diantara bentuk kesenangan yang bisa dipilih populer di kalangan warga dalam mengatasi kebosanan dan sekadar mengisi waktu luang. (Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, 2022:2). Ani Apriani menyatakan bahwa selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan juga bisa berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk mendukung pertumbuhan otak individu. (Apriani, 2023:20)

Game dapat diproduksi dengan berbagai jenis aplikasi, diantara yang bisa dipakai dalam mengembangkan permainan edukatif ialah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform pembelajaran daring yang menyajikan soal dan *game*. Selain itu, *Kahoot* dapat di pahami sebagai alat belajar bervariasi karena dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti mengadakan pertanyaan, soal latihan, materi penguatan, remedi, dan yang lainnya, Diantara media belajar menyenangkan, mempunyai watak komunikatif dalam mengedepankan kolaborasi, interaksi, serta dapat mendatangkan komunikasi sesama murid dapat belajar dengan cara bermain, yang memiliki ciri khas untuk membangkitkan motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu imajinasi, rintangan, dan rasa penasaran. (Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, 2020: 155–162). Permainan adalah segala hal yang menciptakan interaksi antara pemain dengan mematuhi ketentuan yang sudah disepakati dalam memperoleh sasaran. (Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, 2020: 163–173).

Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Muh. Fahrurrozi dan Siti Nur Laili Rahmawati dengan judul “Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi

kahoot dalam pelajaran ekonomi”, diketahui hasil validasi dari pakar materi memperoleh persenan terakhir adalah 83%, yang dianggap sungguh baik. Di sisi lainnya, hasil validasi dari pakar media mencatat persentase akhir 86%, juga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh siswa menunjukkan persentase akhir 82%, dengan kriteria amatlah baik. Rata-rata hasil ujian siswa mencapai 80%. Dari uji coba yang dilakukan, validitas menunjukkan bahwa terdapat empat belas pertanyaan yang valid dan enam belas pertanyaan yang tidak valid. Sementara itu, tingkat reliabilitas untuk soal pilihan ganda mencapai 0,77, yang tergolong tinggi, sedangkan 5 soal benar atau salah hanya memperoleh 0,28, yang diklasifikasikan sebagai reliabilitas rendah. (Fahrurrozi, M., & Rahmawati, 2021:1).

Pembelajaran yang tampaknya sederhana sering kali dianggap mudah oleh banyak orang, tetapi sebenarnya sulit untuk dipahami dan diterapkan adalah pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Ini disebabkan oleh materi yang cukup kompleks dan terkadang cara guru menyampaikan kurang mampu menarik minat siswa. Padahal, materi PAI sangat penting dan harus dipahami secara mendalam, bukan hanya diingat, serta memerlukan partisipasi aktif siswa dalam menyimak materi tersebut. (Maulana, D., Mazrur, M., & Rizal, 2021: 137–155). Sekarang ini lebih banyak yang memiliki smartphone, namun sering kali hanya digunakan sebagai media komunikasi atau bermain game untuk hiburan, padahal bermain game dapat digunakan untuk belajar dan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan mei 2024 di sekolah menengah atas negeri 3 Palangka Raya pada saat dalam pembelajaran PAI dan BP di sekolah menengah atas negeri 3 Palangka Raya guru menggunakan media *handphone* dijadikan sarana belajar mengajar dan internet sebagai sumber belajar, meskipun sudah menggunakan media *handphone* dan internet hanya untuk dipergunakan guru ketika untuk mencari tugas yang tidak ditemukan di buku paket, misalnya nonton video terkait materi pembelajaran di *youtube* atau mencari pengertian pembelajaran di internet. Hal itu membuat siswa merasa belajar mengajar belum menarik dan menutun sehingga peserta didik merasa jenuh karena setiap pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah, menggunakan buku, menonton youtube di *handphone* dan mencari pembelajaran di internet tanpa adanya penggunaan media baru dalam proses belajar mengajar. Supaya pembelajaran lebih menarik dan efektif tidak membuat siswa cepat bosan, maka dapat menggunakan game berbantuan aplikasi *kahoot*, dengan menggunakan *game* diharapkan mata pelajaran PAI dan BP di sekolah menengah atas negeri 3 Palangka

Raya dapat menjadi salah satu pelajaran yang disukai oleh siswa. Melalui penggunaan berbagai alat pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dan mengurangi kebosanan di kelas, terutama dalam pelajaran PAI dan BP.

Beranjak dari penelitian tersebut, maka peneliti tertarik mengembangkan game berbantuan aplikasi *kahoot* sebagai strategi untuk mengatasi rasa bosan dan meningkatkan kemampuan peserta didik di mata pembelajaran PAI dan BP pada kelas XI SMAN 3 Palangka Raya, dari hasil observasi peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan menuliskannya dalam sebuah hasil karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Game Berbantuan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMAN 3 Palangka Raya”.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang dikenal sebagai *research and development*, yaitu sebuah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu, meningkatkan kualitas produk, serta menilai efektivitas produk tersebut. Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah meluncurkan produk baru melalui rangkaian tahapan dan proses validasi atau pengujian. Tipe penelitian ini tergolong dalam kategori penelitian dan pengembangan. *Research and Development* merupakan salah satu metode yang dipakai dalam menciptakan produk tertentu, melaksanakan uji coba terhadap produk tersebut, serta menilai tingkat efektivitas produk itu. (Sugiyono, 2019:1). Model pengembangan yang diterapkan ialah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Tahapan dalam penelitian menggunakan metode ADDIE terdiri dari: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.

Subjek dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan *game* berbantuan aplikasi *kahoot* yang akan digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di SMAN 3 Palangka Raya. *Game* akan digunakan pada saat proses pembelajaran siswa kelas XI- 1 yang berjumlah 6 siswi dan XI-3 berjumlah 15 siswa/i di sekolah menengah atas negeri tiga Palangka Raya.

Pada studi pengembangan ini, metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi angket, wawancara, serta dokumentasi. Angket yang digunakan terdiri dari lembar validasi oleh para ahli di bidang media, materi, bahasa, serta lembar tanggapan siswa. Untuk analisis data, seluruh angket instrumen diuji memakai skala Likert, yang memberikan kepada validator 4 pemilihan tanggapan dengan nilai yang heterogen. Nilai tersebut menunjukkan respon dari

sisi negatif menuju sisi baik Respon netral tidak diperhitungkan untuk mengamati sikap dan pendapat responden terhadap kuisisioner yang disajikan, serta untuk menghindari potensi kekeliruan pada penggunaan skala Likert, terutama kekeliruan cenderung madya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media dan Validasi Ahli Materi Pada Materi Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern

Sebelum uji coba ke lapangan maka perlu melakukan validasi ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan game yang dikembangkan pada Materi Sejarah Peradaban Islam pada Masa Modern. Berikut paparan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi terhadap game yang dikembangkan pada Materi Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern.

Tabel 1 Hasil Kelayak Media

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan	Kriteria
19	24	79,16%	Layak

Data kuantitatif menurut penilaian ahli media terhadap game yang dikembangkan dicantumkan pada tabel 1. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\sum \text{Skor yang diperoleh} = 19$$

$$\sum \text{Skor Maksimal} = 24$$

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{19}{24} \times 100$$

$$= 79,16\% \text{ (Layak)}$$

Persentase yang diperoleh melalui validasi ahli media yaitu 79,16% berada pada kategori layak digunakan sesuai kaidah-kaidah pengembangan pada ahli validasi media

Tabel 2 Validasi Ahli Materi

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan	Kriteria
29	32	90,62%	Sangat Layak

Data kuantitatif menurut penilaian ahli materi terhadap game yang dikembangkan dicantumkan pada tabel 2 Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \sum \text{Skor yang diperoleh} &= 29 \\ \sum \text{Skor Maksimal} &= 32 \\ \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{29}{32} \times 100 \\ &= 90,62\% \text{ (Sangat Layak)} \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian dari validasi materi pada materi sejarah peradaban islam pada masa modern dinyatakan Sangat Layak.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar dari Game yang Dikembangkan Pada Materi Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern

Setelah selesai melakukan tahap validasi ahli media dan validasi ahli materi dan dinyatakan layak dan Sangat layak Selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap kelompok kecil dan besar untuk mengetahui tanggapan dan respon paserta didik terhadap game yang dikembangkan pada Materi Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Coba Kelompok Kecil

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan	Kriteria
155	144	79,86%	Layak

$$\begin{aligned}\sum \text{Skor yang diperoleh} &= 115 \\ \sum \text{Skor maksimal} &= 144 \\ \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{115}{144} \times 100 \\ &= 79,86\% \text{ (Layak)}\end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh yaitu 79,86% berada pada katagori “**Layak**”

Tabel 4 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan	Kriteria
298	312	95,51%	Sangat Layak

$$\begin{aligned}\sum \text{Skor yang diperoleh} &= 298 \\ \sum \text{Skor maksimal} &= 312 \\ \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{298}{312} \times 100 \\ &= 95,51\% \text{ (Sangat Layak)}\end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh yaitu 95,51% berada pada ka tagori “**Sangat Layak..**”

Pembahasan

Pengembangan Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern

Pengembangan Game yang dibuat melalui aplikasi Kahoot menghasilkan produk berupa permainan edukatif untuk mata pelajaran PAI dan BP di kelas sebelas SMAN 3 Palangkaraya, dengan fokus pada materi Sejarah Peradaban Islam pada masa Modern. Proses pembuatan game ini mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE yang diantaranya Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses pengembangan game dengan mengandalkan model ADDIE ini menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan murid dalam kegiatan Pembelajaran, baik secara langsung maupun pembelajaran

daring. Rancangan media pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan sejarah peradaban Islam di masa modern telah diciptakan dan didukung oleh aplikasi Kahoot yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Kahoot adalah aplikasi yang merupakan platform pembelajaran berbasis online yang memungkinkan siswa bermain. Kahoot dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti latihan soal, pengayaan, dan ujian awal dan akhir. Ini membuatnya sarana interaktif untuk mengajar materi pelajaran. Dengan tersedia di ponsel, aplikasi ini mudah digunakan oleh siswa dan guru di berbagai situasi. Kahoot tidak hanya berguna untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membantu siswa berinteraksi satu sama lain di kelas. Terbukti bahwa penggunaan strategi permainan ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional siswa dalam hal kerja sama dan kompetisi. Akibatnya, agar guru dapat bersaing di era revolusi 4.0, terutama dalam proses belajar mengajar, mereka harus memiliki berbagai keterampilan. (Rahmawati, 2023:31-34)

Aplikasi Kahoot adalah platform yang diciptakan mirip permainan yang mengaitkan guru dan murid dalam suasana persaingan. Pemanfaatan Kahoot sebagai alat pembelajaran dianggap efisien dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar. Ketika siswa diberi motivasi dalam belajar maka dalam menerima materi pelajaran akan lebih mudah. Indikator-indikator efektivitas kahoot ada 3 yaitu : kemudahan, ketertarikan, dan tampilan. Akan lebih mudah untuk menerima pelajaran saat belajar. Ada tiga metrik untuk mengukur efektivitas Kahoot: kemudahan, ketertarikan, dan tampilan.

Tiga langkah diperlukan untuk menggunakan Kahoot: (1) Jalankan Kahoot dari akun guru dan tampilan di layar; kemudian, klik play dan pilih mode; (2) Siswa bisa bergabung dengan Kahoot dengan memasukkan PIN dan menuliskan nama panggilannya, (3) tunggu sampai nama siswa tampil di layar utama guru, lalu pilih mulai.

Aplikasi Kahoot tergolong aplikasi yang sesuai untuk pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, dikarenakan dapat diakses secara gratis maupun berbayar dengan harga yang terjangkau. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini sangatlah beragam sehingga menunjang pembuatan produk pembelajaran sesuai minat peserta didik.

Materi yang digunakan pada artikel penelitian ini adalah sejarah peradaban Islam pada masa modern. Pengembangan sudah dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi kahoot sehingga telah menghasilkan produk soft file yang dapat diakses melalui link yang akan terhubung ke situs canva baik melalui aplikasi maupun website.

Kelayakan Game yang dikembangkan pada materi sejarah peradaban islam pada masa modern

1. Validasi Ahli Media

Validasi media dalam artikel ini menggunakan 6 aspek. Adapun alasan menggunakan aspek tersebut dikarenakan telah memuat seluruh aspek pembelajaran sehingga hasil validasi game akan valid. Aspek-aspek tersebut mencakup segi kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan. Validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Hasil perhitungan yang didapatkan secara keseluruhan yaitu 79,16% yang termasuk kategori layak. Ahli media pada pengembangan ini diajukan kepada dosen Universitas Palangka Raya yang berpengalaman dalam menilai media pembelajaran, sehingga dinilai mampu untuk memberikan penilaian yang valid pada game yang dikembangkan.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi dari para ahli mengenai materi dalam penelitian ini melibatkan 8 aspek. Pemilihan aspek-aspek ini dilakukan karena mencakup seluruh elemen pembelajaran sehingga hasil validasi materi bisa dianggap sah. Aspek-aspek tersebut meliputi kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), kesesuaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran, bobot materi yang memadai, kecocokan materi dengan perkembangan ilmu, pembaruan dalam daftar pustaka, dorongan untuk mencari informasi lebih lanjut, tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan materi, serta media yang memiliki tata penyajian materi yang baik, selaras dengan CP, TP, dan ATP.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Hasil perhitungan yang didapatkan secara keseluruhan yaitu 90,62% yang termasuk kategori sangat layak. Ahli materi pada pengembangan ini diajukan kepada dosen Universitas Palangka Raya yang berpengalaman dalam menilai materi pembelajaran, sehingga dinilai mampu untuk memberikan penilaian yang valid pada game yang dikembangkan.

Terdapat dua implikasi utama dari penelitian pengembangan ini, yaitu konsekuensi dalam ranah teori dan konsekuensi dalam praktik. konsekuensi dalam ranah teori berhubungan dengan sumbangan terhadap berbagai teori yang mendasari pengembangan game ini. Penelitian ini memberikan kontribusi pada teori teknologi pendidikan serta teori behaviorisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui mekanisme stimulus dan respons. Dalam konteks ini, penggunaan game berbasis teknologi, seperti game kuis digital, dapat mendorong

perubahan perilaku positif pada siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Implikasi praktis dari hasil pengembangan game ini diperoleh melalui uji coba dilaksanakan di sekolah menengah atas 3 Palangka Raya. Bagi siswa, game ini dapat meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Bagi pendidik, temuan dari studi ini bisa menjadi referensi informasi sekaligus motivasi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengikuti kemajuan zaman dan kebutuhan siswa. Sementara itu, Untuk para peneliti, studi ini menawarkan peluang untuk meningkatkan kompetensi dalam penulisan karya ilmiah serta dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa game seperti yang dikembangkan dalam skripsi ini.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan penelitian ini yang dilakukan di SMAN 3 Palangka Raya adalah sebagai berikut:

1. Materi yang ada pada pengembangan game ini hanya memuat materi sejarah peradaban islam pada masa modern
2. Penggunaan game ini hanya bisa diakses jika terhubung ke jaringan internet
3. Soal pembelajaran yang dimuat tidak bisa lebih dari 120 kata, untuk menyampaikan pertanyaan dalam game ini disingkat se jelas mungkin
4. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah

Faktor pendukung pengembangan game ini adalah sebagai berikut:

1. Game dapat diakses secara gratis melalui aplikasi maupun situs web, serta dapat digunakan di berbagai perangkat seperti handphone dan computer tanpa instalasi khusus.
2. Penggunaan gambar, audio, dan video dalam game membantu memperjelas materi secara visual sehingga tidak membosankan dan meningkatkan pemahaman siswa
3. Pengembangan game ini sejalan dengan tuntutan dunia Pendidikan yakni penggunaan teknologi sebagai alat bantu pengembangan dunia Pendidikan
4. Penggunaan game ini melatih siswa dalam mengoperasikan teknologi digital, yang sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Factor penghambat pengembangan game ini adalah sebagai berikut

1. Terbatas penggunaan fasilitas jaringan internet di sekolah seperti wifi bagi siswa/I untuk menunjang kemudahan pembelajaran berbasis teknologi
2. Minimnya pengetahuan peneliti terkait pengembangan game berbasis teknologi

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan game pada materi Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern yang telah dilaksanakan di SMAN 3 Palangkaraya pada kelas XI, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan permainan mengenai Sejarah Peradaban Islam pada Era Modern terdiri dari lima tahap dan telah dilalui lima tahap tersebut, yaitu: a) analisis, yang mencakup pengkajian mengenai kebutuhan, karakter siswa, dan materi yang digunakan. b) perencanaan, yaitu penyusunan Modul Ajar, flowchart, dan storyboard. c) pengembangan, yang meliputi pembuatan permainan serta penilaian dari ahli materi dan media. d) implementasi, mencakup percobaan dengan kelompok kecil dan besar. e) evaluasi, yang dilakukan dengan memperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan material serta pendapat peserta didik untuk peningkatan penelitian di masa mendatang.
2. Kelayakan untuk menciptakan game mengenai materi sejarah peradaban Islam pada masa modern, yaitu berdasarkan penilaian dari ahli media mencapai 79,16%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan permainan dalam materi sejarah peradaban Islam pada masa modern ini berada pada kategori “Layak”. Di sisi lain, penilaian dari ahli materi mengenai game yang telah dibuat tentang materi sejarah peradaban Islam pada masa modern menunjukkan angka 90,62%. Oleh karena itu, dianggap bahwa kualitas kelayakan permainan itu termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.
3. Respon paserta didik dari hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil kelas XI-1 sebanyak 6 orang responden, dan uji coba kelompok besar kelas XI-3 sebanyak 15 orang responden terhadap game yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pakertu materi sejarah peradaban islam pada masa modern, dengan hasil kelompok kecil yaitu 79,86% dalam kategori “Layak”. Sedangkan hasil pengembangan game pada materi sejarah peradaban islam pada masa modern yaitu 95,55% dalam kategori “Sangat Layak”.

Terdapat dua implikasi utama dari penelitian pengembangan ini, yaitu konsekuensi dalam ranah teori dan konsekuensi dalam praktik. Konsekuensi dalam ranah teori berhubungan dengan sumbangan bagi berbagai teori yang mendasari pengembangan game ini. Penelitian ini memberikan kontribusi pada teori teknologi pendidikan serta teori behaviorisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui mekanisme stimulus dan respons. Dalam konteks ini, penggunaan game berbasis teknologi, seperti game kuis digital, dapat mendorong perubahan perilaku positif pada siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Implikasi praktis dari pengembangan game ini diperoleh melalui percobaan yang dilakukan di SMAN 3 Palangka Raya. Untuk siswa, permainan ini dapat memperkuat minat serta pemahaman mereka mengenai materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Sedangkan untuk para guru, temuan dari penelitian ini bisa menjadi sumber pengetahuan serta dorongan untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Di sisi lain, bagi peneliti, studi ini memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis karya ilmiah serta dalam merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti permainan yang dikembangkan dalam skripsi ini.

Pada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan game pada materi-materi lainnya dalam mata pembelajaran PAI dan BP serta lebih canggih lagi dalam mengembangkan game dan menggunakan aplikasi kahoot, atau dengan aplikasi lainnya, karena masih banyak fitur-fitur game yang belum pernah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, A. (2023). Strategi Peningkatan Pemahaman Materi Penyajian Data Melalui Game Edukasi. *ReTII*, 20.
- Azri, A., & Raniyah, Q. (2024). Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4860.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2).
- Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. L. (2021). No Title Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Urnal PROFIT*

- Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonom*, 8(1). <https://doi.org/dan> Ilmu Ekonomi <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Urnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2.
- Hasyim, I., Warsah, I., & Istan, M. (2021). Kompetensi guru pendidikan agama islam dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran daring pada masa pandemik covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 623. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.3212>
- Hidayat, I., Supriani, A., & Setiawan, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. 6933-6934. *Ournal on Education*, 6(1).
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 26.
- Maulana, D., Mazrur, M., & Rizal, S. U. (2021). Pengembangan Computer Based Instructional Materi “haji” di Madrasah Aliyah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Mubara, K. (2017). *Smartmom untuk Generasi Smart: Panduan Parenting di Era Digital*. Diva Press.
- Muliastri, N. K. E. (2020). New Literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *Urnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Munir, M., & Su'ada, I. Z. (2024). Manajemen pendidikan Islam di era digital: Transformasi dan tantangan implementasi teknologi pendidikan. *JIEEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 8.
- Nasution, H. F. (2017). Urgensi Profesionalisme Guru di Pendidikan Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA SD. *Urnal Elementary*, 31. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>
- Rianingias, O. (2019). *Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas xi di sma/ma*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020).

Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Urnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).

Sugiyono. (2019). *Manajemen Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di tingkat pendidikan dasar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*.

Suprihanto, J., 5 & PUTRI. (2021). Manajemen sumber daya manusia. *UGM PRESS*, 12–13.

Yanto, O. (2021). *Pemindanaan Atas Kejahatan yang Berhubungan Dengan Teknologi Informasu* (Alviana (ed.)). Penerbit Samudera Biru (Anggota IKAPI).