

**PENERAPAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ASESMEN FORMATIF  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 4 JEMBER**

**SKRIPSI**



**Nuri Wardatus Sholikhah**

**NIM.2021010101**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2024**

**PENERAPAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ASESMEN FORMATIF  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 4 JEMBER**

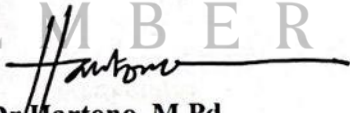
**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**Nuri Wardatus Sholikhah**  
**NIM.202101010101**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Disetujui Pembimbing :  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

  
**Dr. Martono, M.Pd**  
**NIP. 198609022015031001**

**PENERAPAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ASESMEN FORMATIF  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 4 JEMBER**

**SKRIPSI**


Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 11 Desember 2024

Ketua

Sekretaris

  
Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198804012023211026

  
Nina Hayuningtyas, M.Pd  
NIP. 198108142014112003

Anggota :

1. Dr. Akhsin Ridho, M.Pd.I

2. Dr. Hartono, M.Pd

**J E M B E R**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si

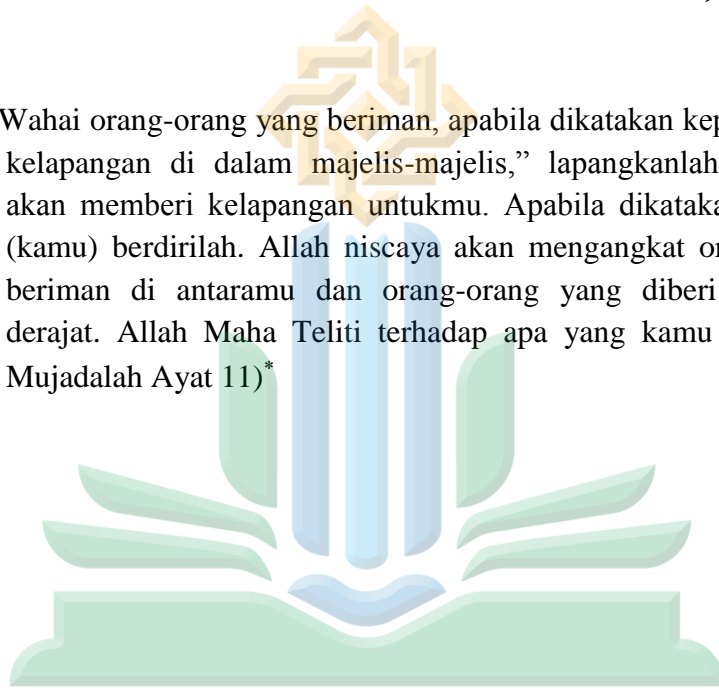
NIP. 197304242000031005

NIP. 197304242000031005

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ  
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
خَبِيرٌ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujadalah Ayat 11)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\*Al-Qur'an Kementerian Agama, Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an (Jakarta:2022)

## PERSEMBAHAN

Penulis ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis mempersembahkan kepada orang-orang yang telah memberi dukungan atas terselesaikan skripsi, diantaranya:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Suparman. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang telah tumpah dalam setiap langkah ketika mengemban tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tiada hentinya memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang, serta dukungan finansial, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Pintu surga dan panutanku, Ibunda Salha. Terima kasih atas setiap semangat, ridho, perhatian, kasih sayang dan doa yang selalu terselip disetiap sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai menjadi sarjana.
3. Kakak tercinta Nuri Vina Mawaddah, yang telah memberikan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan, baik dalam hal finansial maupun moral, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Adik tercinta Nuri Fella Ramadhani, yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember*”. Dengan tepat pada waktu yang ditentukan oleh akademik. Tujuan dari hal ini yaitu sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulis ucapkan terimakasih pada berbagai pihak yang telah mendukung dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan berbagai fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Dr. H. Abdul Mu’is, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian ini sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan pelayanan kepada mahasiswa sehingga mempermudah dalam mengurus administrasi perkuliahan.

5. Dr. Hartono, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk memberikan bimbingan skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh dosen Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Surawi S.Pd.,M. Pd selaku Kepala Sekolah di SMP Negeri 4 Jember yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga pendidikan tersebut.
8. Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Bekerti SMP Negeri 4 Jember yang telah mengizinkan dan membantu untuk melakukan penelitian ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Penulisan tugas akhir ini, penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan baik itu pengetahuan maupun pengalaman dari penulis. Dengan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang mendukung, membantu, dan mensupport dengan sepenuh hati, semoga tetap dalam ridho Allah SWT. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Jember, 20 November 2024

Nuri Wardatus Sholikhah

## ABSTRAK

Nuri Wardatus Sholikhah, 2024 : *Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember.*

Kata Kunci : Media *Kahoot*, Asesmen Formatif, Pendidikan Agama Islam, Budi Pekerti

Dalam proses pembelajaran, metode asesmen tradisional seringkali kurang efektif karena cenderung memberikan umpan balik yang lambat, kurang menarik, dan monoton sehingga berdampak pada rendahnya motivasi peserta didik. Untuk mengatasi ini, diperlukan solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi. Media *kahoot* sebagai alat asesmen formatif menawarkan pendekatan yang lebih interaktif, dinamis, dan menarik. Dengan fitur gamifikasi dan umpan balik instan, *kahoot* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan membantu guru menganalisis pemahaman peserta didik secara langsung.

Tujuan penelitian: 1) Untuk mendeskripsikan desain penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di SMP Negeri 4 Jember. 2) Untuk mendeskripsikan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di SMP Negeri 4 Jember. 3) Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di SMP Negeri 4 Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dalam konteks tertentu. Teknik pengumpulan data meliputi observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Jember, wawancara dengan guru pendidikan agama islam dan perwakilan peserta didik kelas VII A SMP negeri 4 Jember , dan dokumentasi terkait penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas, yang memungkinkan peneliti mendapatkan informasi dari berbagai sudut pandang. Data yang diperoleh dianalisis melalui proses kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan agar pola dan temuan dapat diidentifikasi secara sistematis. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yang membandingkan informasi dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data agar hasil penelitian lebih valid.

Hasil penelitian ini: 1) Desain penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif diawali dengan guru terlebih dahulu menentukan capaian pembelajaran dan indikator soal, kemudian setelah selesai lanjut penentuan cover, bentuk soal, waktu pengerjaan soal dan menyimpan soal oleh guru 2) Penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dilakukan dengan persiapan laptop dan smart TV oleh guru, kemudian pemilihan mode, selanjutnya guru menampilkan pin. Setelah mendapat pin peserta didik diminta untuk mengakses *kahoot* sesuai Langkah - langkah yang disampaikan oleh guru, kemudian peserta didik mengerjakan soal yang ditampilkan di layar 3) Kelebihan dan kekurangan media *kahoot* sebagai asesmen formatif yaitu : kelebihannya ketika asesmen formatif menggunakan *kahoot* menjadi lebih menarik, efektif dan efisien daripada asesmen pada umumnya yang hanya menggunakan kertas. Kekurangannya yaitu koneksi jaringan wifi yang down saat digunakan serta kurangnya suasana kondusif saat proses mengerjakan soal dikelas.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	12
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	13
E. Definisi Istilah.....	14
F. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>18</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	18
B. Kajian Teori .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian.....	42

C. Subyek Penelitian.....	43
D. Tehnik Pengumpulan Data.....	43
E. Analisis Data.....	45
F. Keabsahan Data.....	46
G. Tahap-tahap Penelitian.....	47
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	49
B. Penyajian Data dan Analisis.....	54
C. Pembahasan Temuan.....	78
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>83</b>
A. Simpulan .....	83
B. Saran-Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 4.1 Data Guru SMP Negeri 4 Jember .....	52
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 4 Jember .....	54
Tabel 4.2 Temuan Penelitian.....	77



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Log in aplikasi kahoot.....	28
Gambar 2.2 Pilihan Type .....	28
Gambar 2.3 Halaman Utama.....	29
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Membuat Kuis.....	29
Gambar 2.4 Memilih Kuis .....	29
Gambar 2.5 Halaman PIN.....	30
Gambar 2.6 Halaman Peserta Didik Memasukan PIN.....	30
Gambar 2.7 Menunggu Peserta Untuk Didik Bergabung .....	31
Gambar 2.8 Halaman Hasil.....	31
Gambar 4.1 Tampilan Awal Sebelum Pembuatan Soal di Aplikasi Kahoot.	58
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Soal.....	60
Gambar 4.3 Sesudah di Klik Jawaban Benar.....	62
Gambar 4.4 Ketika Pin Muncul di Layar.....	67
Gambar 4.5 Peserta Didik Menulis Nama .....	68
Gambar 4.5 Penerapan Media Kahoot .....	69

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Media sebagai salah satu faktor yang penting dalam menunjang suatu keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran akan jadi lebih menarik dengan adanya penggunaan media tersebut. Karena dengan adanya media dan pengajaran yang tepat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi dengan baik. Ketepatan pemilihan media pembelajaran bisa mendukung pengajar dalam penyampaian materi, akibatnya proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan materi yang dijelaskan dapat dipahami secara tuntas oleh peserta didik.<sup>1</sup> Selain pemilihan media, penerapan media pembelajaran harus dilakukan secara terencana agar terwujudnya lingkungan yang nyaman sehingga dapat tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ۝ ٨٩

Artinya : (Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim. (QS.An-Nahl:89)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad Izzan, 'Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31', 2023, p. 3.

<sup>2</sup> Al-Qur'an Kementerian Agama, Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an (Jakarta:2022)

Ayat ini secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Ayat di atas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para peserta didik tentang materi yang sedang mereka pelajari. Media pembelajaran ini penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran saat ini masih banyak yang didominasi oleh metode ceramah dan evaluasi tertulis yang monoton. Guru cenderung memberikan penilaian formatif dengan cara tradisional yang kurang menarik perhatian peserta didik. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa jenuh saat mengikuti asesmen formatif. Situasi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode asesmen formatif agar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat

---

<sup>3</sup> Dwi Hartanti, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), 78–85.

ini. Selain itu, kemajuan teknologi menuntut adanya integrasi media digital dalam kegiatan pembelajaran, termasuk asesmen formatif. Peserta didik di era digital memiliki ketertarikan tinggi terhadap media interaktif yang bersifat menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan media ini cenderung memberikan dampak yang signifikan dalam praktik pembelajaran dengan cara yang lebih hadir dan terhubung dengan realitas dunia digital yang terus berkembang.<sup>4</sup> Namun, praktik asesmen di beberapa sekolah belum memanfaatkan teknologi seperti *kahoot*, yang sebenarnya dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif yang interaktif. Keterbatasan pemanfaatan teknologi ini menyebabkan asesmen formatif menjadi kurang dinamis dan tidak memberikan umpan balik cepat kepada peserta didik. Akibatnya, proses evaluasi hanya bersifat administratif tanpa memberikan dampak signifikan pada peningkatan pemahaman peserta didik. Kondisi ini memicu kekhawatiran bahwa pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti tidak mampu menanamkan nilai-nilai agama dengan efektif.

Tidak hanya itu, guru juga sering menghadapi tantangan dalam menyusun dan melaksanakan asesmen formatif yang menarik serta efisien. Padatnya kurikulum dan keterbatasan waktu sering kali menjadi penghambat untuk memberikan penilaian formatif yang berkualitas. Situasi ini mengakibatkan peserta didik tidak mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti akan kehilangan

---

<sup>4</sup> Eka Selvi Handayani, 'Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar Di Era Cybernetics', 2024.

esensinya dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia. Untuk itu, dengan adanya teknologi dalam asesmen formatif, peserta didik akan terbiasa dan terlatih menggunakan berbagai alat teknologi yang diperlukan untuk kehidupan di era digital. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan teknologi peserta didik dan membantu mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan.<sup>5</sup>

Metode asesmen formatif yang menarik diyakini mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menguji penerapan media *kahoot* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 4 Jember. Hal ini memunculkan rasa ingin tahu tentang bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media digital ini. Peneliti berharap bahwa *kahoot* dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan begitu, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengevaluasi pemahaman mereka. Selain itu, peneliti merasa penasaran dengan sejauh mana penerapan *kahoot* dapat memberikan umpan balik yang cepat dan tepat kepada peserta didik. Dalam pembelajaran konvensional, proses pemberian umpan balik sering kali memakan waktu lama dan kurang efektif. Peneliti ingin mengeksplorasi apakah fitur real-time pada *kahoot* dapat membantu guru memberikan penilaian formatif yang lebih efisien. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal, peserta didik cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai tujuan

---

<sup>5</sup> M.Ryan Afandi, 'Tantangan Dan Strategi Dalam Menggunakan Assessment Untuk Meningkatkan Pembelajaran Di Era Digital', 2023, p. 557.



pembelajaran mereka.<sup>6</sup> Peneliti juga ingin mengetahui apakah peningkatan kualitas umpan balik ini berdampak positif pada hasil belajar siswa. Temuan ini diharapkan dapat memperkaya metode evaluasi formatif dalam pembelajaran.

Peneliti juga ingin memahami bagaimana integrasi teknologi seperti *kahoot* dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Selama ini, motivasi peserta didik cenderung menurun ketika mengikuti asesmen dengan metode konvensional yang monoton. Pengajaran monoton juga cenderung menawarkan komunikasi yang satu arah, di mana informasi disampaikan secara pasif dari pendidik kepada peserta didik tanpa banyak kesempatan untuk interaksi atau keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> Peneliti merasa penasaran apakah unsur permainan dan kompetisi yang ada pada *kahoot* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik. Selain itu, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan *kahoot* dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai agama dengan cara yang lebih kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi digital mendukung pembelajaran agama yang lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam teori pembelajaran konstruktivis, pembelajaran yang baik harus mendorong peserta didik untuk aktif, mandiri, dan lebih kritis dalam

---

<sup>6</sup> Ivoni Amelia, 'Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', 2024, p. 232.

<sup>7</sup> Sani Susanti, 'Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa', 2021, p. 89.

pembelajaran.<sup>8</sup> Salah satunya pada asesmen formatif seharusnya menjadi sarana bagi guru untuk mengidentifikasi kelemahan pesert didik secara tepat waktu. Namun, praktik di SMP Negeri 4 Jember menunjukkan bahwa asesmen formatif masih ada yang dilakukan dengan metode konvensional yang lambat. Guru jarang menggunakan alat digital yang dapat mempercepat pemberian umpan balik secara real-time. Akibatnya, peserta didik tidak segera mengetahui letak kesalahan mereka dan kehilangan kesempatan untuk memperbaikinya.

Pembelajaran berbasis teknologi menyatakan bahwa integrasi media digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, personal dan dapat diakses.<sup>9</sup> Media interaktif seperti *kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Tetapi, terkadang guru cenderung masih bertahan pada metode tradisional yang kurang menarik perhatian peserta didik. Akibatnya, partisipasi peserta didik dalam kegiatan asesmen rendah, dan mereka cepat merasa bosan. Selain itu, lingkungan belajar yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan antusiasme peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 4 Jember belum mampu menghadirkan suasana seperti itu. Metode asesmen yang monoton seringkali menghambat motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses evaluasi. Padahal, teknologi seperti *kahoot* memiliki potensi untuk mengatasi hambatan ini dengan fitur-fitur kuis

---

<sup>8</sup> Sri Nurhayati, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Efitra, 1st edn (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), p. 74.

<sup>9</sup> Muhammad Yasin, *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (Teori Dan Implementasi)*, ed. by Erfina Rianty, 1st edn (Yogyakarta: PT.Green Pustaka Indonesia, 2024), p. 14.

interaktif yang bersifat permainan. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya tantangan dalam pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 4 Jember. Berdasarkan observasi awal, banyak peserta didik yang menyatakan bahwa asesmen yang diberikan guru membosankan dan tidak menarik. Sementara itu, beberapa guru mengaku kesulitan memberikan umpan balik formatif yang cepat dan tepat karena keterbatasan metode konvensional. Data ini menunjukkan perlunya metode asesmen yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu metode yang berpotensi digunakan adalah media digital seperti *kahoot*, yang dapat menyajikan penilaian dengan cara interaktif.

Secara teoritis, pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu pendidik mengembangkan sistem pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>10</sup> Media seperti *kahoot* mendukung prinsip ini dengan menghadirkan asesmen yang tidak hanya menguji pemahaman peserta didik, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif. Dengan demikian, penggunaan *kahoot* sesuai dengan pendekatan teoritis yang menekankan pentingnya umpan balik cepat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Kinanti Amira Putri penggunaan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif terhadap hasil belajar peserta didik, membuktikan bahwa *kahoot* efektif dalam memberikan umpan balik cepat

---

<sup>10</sup> Belva Saskia Permana, 'Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi', 2024, p. 22.

pada mata pelajaran IPS.<sup>11</sup> Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji penerapan *kahoot* dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki landasan teoritis yang kuat serta dukungan empiris untuk mengeksplorasi efektivitas *kahoot* dalam konteks pembelajaran agama, yang masih belum banyak diteliti secara mendalam.

Penelitian ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan tantangan dalam pelaksanaan asesmen formatif di SMP Negeri 4 Jember. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak peserta didik yang merasa bosan dengan metode asesmen konvensional yang digunakan selama ini. Selain itu, beberapa guru mengakui kesulitan memberikan umpan balik secara cepat dan efektif akibat keterbatasan metode yang diterapkan. Guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan yang memadai agar mereka dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran mereka, sambil tetap memperhatikan kebutuhan dan konteks peserta didik.<sup>12</sup> Uji coba penggunaan *kahoot* di salah satu kelas menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik dibandingkan dengan metode tradisional. Data ini memberikan bukti nyata bahwa media digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas asesmen formatif. Dengan demikian, landasan empiris ini mendukung pentingnya inovasi dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

---

<sup>11</sup> Kinanti Amira Putri, 'EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SURYA BUANA MALANG', p. 117.

<sup>12</sup> Savira Rahmadhea, 'Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa', 2024, p. 59.

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme dan teori pembelajaran berbasis teknologi. Teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui proses aktif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, teori pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu pendidik mengembangkan sistem pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>13</sup> Media seperti *kahoot* mendukung kedua teori tersebut dengan menyajikan asesmen yang menarik dan memberikan hasil secara instan. Aplikasi ini menjadi media pembelajaran yang interaktif yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran sebagai post-test, pra-test, remedial, penguatan materi, latihan soal, evaluasi, dan lainnya.<sup>14</sup> Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat memahami materi pendidikan agama islam dengan lebih baik sambil mendapatkan evaluasi yang cepat dan relevan. Oleh karena itu, penerapan *kahoot* sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif menurut landasan teoritis yang ada.

Penelitian ini sejalan dengan tujuan pendidikan islam dan peraturan pemerintah terkait sistem penilaian. Secara religius, pembelajaran pendidikan agama islam bertujuan untuk membentuk akhlak mulia dan meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran agama. Metode yang menarik dan efektif seperti *kahoot* dapat membantu siswa memahami nilai-nilai agama dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Sesuai dengan *Permendikbud No. 23 Tahun 2016* tentang Standar Penilaian Pendidikan, yang menekankan

---

<sup>13</sup> Permana.

<sup>14</sup> Herwina Bahar and others, 'Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3.2 (2020), 155–62 <<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>>.

pentingnya penilaian yang efektif dan inovatif.<sup>15</sup> Peraturan ini mengharuskan guru untuk memberikan asesmen yang mampu meningkatkan kompetensi siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dasar yang kuat untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal penerapan media *kahoot* sebagai alat asesmen formatif khusus untuk mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Dengan memadukan teknologi digital dan pembelajaran nilai-nilai agama, penelitian ini menawarkan pendekatan baru yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Aspek kebaruan ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam. Selain itu, penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai bagaimana asesmen formatif dapat memperkuat pemahaman pesert didik terhadap nilai-nilai moral dan spiritual melalui metode yang interaktif. Karena peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga ilmu yang diberikan dapat tersalurkan dengan baik.<sup>16</sup> Sebagian besar asesmen formatif di mata pelajaran pendidikan agama islam masih berfokus pada pengukuran pengetahuan secara tertulis dan jarang memanfaatkan teknologi digital. Dengan menggunakan *kahoot*, guru dapat memberikan penilaian secara lebih dinamis dan menyenangkan sambil tetap menyampaikan esensi pembelajaran agama. Pendekatan ini membuka peluang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan mendalam.

---

<sup>15</sup> Ahmad Mustopa, 'ANALISIS STANDAR PENILAIAN PENDIDIKAN'.

<sup>16</sup> Permana.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan cara baru dalam menyelaraskan teknologi modern dengan pembelajaran agama yang bermakna.

Kebaruan lain dari penelitian ini terletak pada kombinasi aspek teoritis dan praktis yang diimplementasikan secara nyata di lingkungan sekolah. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas *kahoot* dari segi peningkatan partisipasi dan motivasi siswa, tetapi juga dari segi efisiensi pemberian umpan balik oleh guru. Pendekatan ini memberikan panduan praktis bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam penilaian formatif sehari-hari. Selain itu, penelitian ini menyoroti bagaimana teknologi dapat membantu guru mengatasi hambatan waktu dan keterbatasan metode konvensional. Melalui penggunaan teknologi, materi pembelajaran dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, mengatasi batasan-batasan geografis dan waktu.<sup>17</sup> Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru dalam pengembangan metode evaluasi yang inovatif di bidang pendidikan agama.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, peneliti memandang penting penerapan media dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti Islam di SMP Negeri 4 Jember”

---

<sup>17</sup> Ryan Gabriel Siringoringo, ‘Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital’, 2024.

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember?
2. Bagaimana penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan deskripsi serta fokus penelitian diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan desain media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember
2. Untuk mendeskripsikan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember.



3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Jember

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian dan deskripsi di atas, maka peneliti menentukan tujuan penelitian yang dikaji. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada bagian asesmen formatif dengan menggunakan media *Kahoot*. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam kegiatan asesmen formatif serta dapat digunakan sebagai media yang efektif dan efisien.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat para peserta didik dalam belajar, yang didukung dengan berbagai fitur media *Kahoot* yang ditawarkan serta kemudahan dalam penggunaannya.

###### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan serta masukan mengenai penerapan media *Kahoot*

sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media asesmen formatif dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta tambahan wawasan pengetahuan bagi peneliti dan peneliti lain mengenai kegiatan Asesmen Formatif selanjutnya. Adapun penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dengan tema peneliti yang serupa.

d. Bagi lembaga SMP Negeri 4 Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan bagi lembaga SMP Negeri 4 Jember untuk lebih berinovasi lagi dalam penggunaan media sebagai asesmen formatif.

### E. Definisi Istilah

Ada beberapa definisi istilah yang perlu ditegaskan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah maka peneliti perlu menjelaskan dan menegaskan bahwa definisi dari istilah itu sebagai berikut :

1. Media *Kahoot*

Media *Kahoot* adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh siapapun secara online dengan berbagai fitur yang menarik. *Kahoot* disebut juga game base learning dimana kuis disajikan dalam format permainan untuk proses pembelajaran. Dengan pembelajaran

berbasis permainan ini memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif.

Media *kahoot* dapat diakses melalui website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik, dengan begitu diperlukannya koneksi internet yang stabil untuk bisa mengakses aplikasi ini. Aplikasi *kahoot* menyediakan berbagai fitur yang beragam dengan tampilan yang menarik.

## 2. Asesmen Formatif

Asesmen Formatif merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan pada akhir suatu satuan pembelajaran untuk mengamati perkembangan peserta didik serta mengungkap kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Penerapan asesmen formatif ini sangat bergantung pada tes dan penilaian yang disiapkan secara khusus untuk setiap pertemuan dalam proses pembelajaran.

Asesmen formatif biasanya dilakukan dengan berbagai macam metode seperti, Tes lisan, tes tulis, proyek, diskusi, observasi. Hal ini menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki perilaku serta mengamalkan ajaran Islam berdasarkan

keyakinan terhadap keEsaan Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan manusia dan alam semesta.

Untuk materi pendidikan agama islam dan budi pekerti yang akan digunakan dalam penelitian penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif adalah materi tentang menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**, pada bab ini terdapat penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**, pada bab ini membahas penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini serta tinjauan teori yang berkaitan dengan Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif.

**BAB III METODE PENELITIAN**, pada bab ini menjelaskan tentang metode dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, validitas data, serta tahapan-tahapan penelitian.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS, pada bab ini mencakup deskripsi objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP, bab ini menguraikan kesimpulan dari analisis data penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan saran-saran terkait dengan topik utama dari objek penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Rakhmawati Saaman, 2022, Implementasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Larangan, Skripsi : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Rakhmawati Saaman menyimpulkan bahwa siswa merasa tertarik dengan evaluasi berbasis teknologi serta termotivasi dan antusias tiap kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan *kahoot*. Penggunaan *kahoot* juga meningkatkan keaktifan siswa sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pelajaran.<sup>18</sup>

Persamaan dalam penelitian ini yakni sama dalam meneliti menggunakan media *kahoot*, sama dalam metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus penelitiannya membahas tentang implementasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik juga pada lokasi penelitian terdapat pada tingkat Sekolah Dasar serta berbeda dalam pemilihan mata pelajaran yakni tematik dan berbeda dalam fokus mata pelajaran Tematik.

---

<sup>18</sup> Rakhmawati Saaman, 'Implementasi Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SD N Larangan 8', *Universita Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2022.

2. Qonita Sholihah, 2022, Pemanfaatan Media *Kahoot* Sebagai Instrumen Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih di MA Al-Burhan, Skripsi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Qonita Sholihah menyimpulkan pemanfaatan media *kahoot* sebagai instrument penilaian formatif sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat peserta didik. Kendala yang dialami ketika menggunakan media *kahoot* yaitu terletak pada jaringan internet yang lambat serta pada sarana dan prasaran yang kurang memadai.<sup>19</sup> Persamaan dalam penelitian ini yakni sama dalam meneliti media *kahoot* sebagai penilaian formatif, sama dalam metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Perbedaan dengan penelitian ini pada fokus penelitiannya yakni membahas mengenai pemanfaatan media *kahoot* dan kendala saat penggunaan media *kahoot* serta berbeda dalam pemilihan tempat penelitian yaitu di Madrasah Aliyah.
3. Assya Octafany, 2022, Pemanfaatan Game Edukasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2 Banjarnegara, Skripsi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, Assya Octafany menyimpulkan dengan evaluasi menggunakan *kahoot*, peserta didik dapat langsung mengetahui nilai dari soal yang dikerjakan. Pemanfaatan *kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran dilakukan diruang

---

<sup>19</sup> Qonita Sholihah, 'Pemanfaatan Media *Kahoot* Sebagai Instrumen Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan', *Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, 2022.

kelas dengan cara guru membagikan link kemudian diakses oleh peserta didik melalui gadget masing-masing.<sup>20</sup>

Persamaan dalam penelitian ini yakni sama dalam meneliti media *kahoot*, sama dalam metode penelitian yang bersifat kualitatif dan pada lokasi penelitian pada tingkat SMP tepatnya di SMP Negeri 2 Banjarnegara serta sama pada pemilihan mata pelajaran pendidikan agama islam. Perbedaan dengan penelitian ini pada fokus penelitian yang membahas tentang pemanfaatan media *kahoot*.

4. Nur Hafizah, 2021, 'Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandaran Sleman, Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Nur Hafizah menyimpulkan bahwa *kahoot* memiliki kelebihan yakni pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah mengerti dan kekurangan saat menggunakan *kahoot* hanya efektif ketika dalam pengawasan guru. *Kahoot* bukan media pembelajaran selamanya atau media pembelajaran di setiap pertemuan akan tetapi *kahoot* sebagai media pembelajaran yang digunakan sesuai kebutuhan.<sup>21</sup>

Persamaan dalam penelitian ini yakni sama dalam meneliti media *kahoot*, serta dalam metode penelitian yang bersifat kualitatif dan sama pada pemilihan mata pelajaran pendidikan agama islam. Perbedaan

---

<sup>20</sup> Assya Octafany, 'Pemanfaatan Game Edukasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII Banjarnegara', *Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto*, 2022.

<sup>21</sup> Nur Hafizah, 'Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandaran Sleman', *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, 10.2 (2021), 173–80.



dengan penelitian ini pada lokasi penelitian yakni pada tingkat Madrasah Aliyah tepatnya di MA Sunan Pandaran Sleman.

5. Maulida Fithria, Dimiyati Sajari, 2023, Implementasi aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah, Jurnal Inovasi Edukasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Maulida Fithria dan Dimiyati Sajari menyimpulkan bahwa aplikasi *kahoot* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak melalui kuis *multiple choice* dan *true or false*. Aplikasi *kahoot* memiliki kelebihan dari segi fitur *free* yaitu, tampilannya menarik, ada beberapa pilihan fitur menarik serta ada hasil penskoran setelah bermain kuis. Adapun kekurangannya, penggunaannya terbatas tidak semua fitur dapat diakses.<sup>22</sup>

Persamaan dalam penelitian ini yakni sama dalam meneliti media *kahoot* sebagai media pembelajaran, sama dalam metode penelitian yang bersifat kualitatif. Perbedaan dengan penelitian ini pada pemilihan mata pelajaran Aqidah Akhlak, dan lokasi penelitian yang terletak pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang**

No .	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rakhmawati Saaman, 2022, Implementasi	Siswa merasa tertarik dengan evaluasi berbasis teknologi serta termotivasi dan	Sama dalam menggunakan media <i>kahoot</i> . Sama dalam	Memiliki fokus penelitian implementasi media <i>kahoot</i>

<sup>22</sup> Maulida Fithria and Dimiyati Sajari, 'Implementasi Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Inovasi Edukasi*, 06.01 (2023), 2023.

	<i>Kahoot</i> Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Larangan	antusias tiap kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan <i>kahoot</i> . Penggunaan <i>kahoot</i> juga meningkatkan keaktifan siswa sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pelajaran.	metode penelitian yang bersifat kualitatif	sebagai alat evaluasi. Pemilihan tempat penelitian di tingkat SD tepatnya di SDN Larangan Penentuan mata pelajaran yakni fokus pada mata pelajaran Tematik.
2.	Qonita Sholihah, 2022, Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> Sebagai Instrumen Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih di MA Al-Burhan	Pemanfaatan media <i>kahoot</i> sebagai instrument penilaian formatif sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat peserta didik. Adapun kendala yang dialami ketika menggunakan media <i>kahoot</i> yaitu terletak pada jaringan internet yang lambat serta pada sarana dan prasarana yang kurang memadai.	Sama dalam menggunakan media <i>kahoot</i> sebagai penilaian formatif. Sama dalam metode penelitian yang bersifat kualitatif.	Memiliki fokus penelitian pemanfaatan dan kendala media <i>kahoot</i> sebagai instrument penilaian formatif. Pemilihan tempat penelitian di tingkat MA tepatnya di MA Al-Burhan. x
3.	Assya Octafany, 2022, Pemanfaatan Game Edukasi <i>Kahoot</i> Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2	Dengan evaluasi menggunakan <i>kahoot</i> , peserta didik dapat langsung mengetahui nilai dari soal yang dikerjakan. Pemanfaatan <i>kahoot</i> sebagai evaluasi pembelajaran dilakukan diruang kelas dengan cara guru membagikan	Sama dalam menggunakan media <i>kahoot</i> . Penentuan mata pelajaran yakni fokus pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian yang bersifat kualitatif Penentuan	Memiliki fokus penelitian pemanfaatan game edukasi <i>kahoot</i> dalam pembelajaran

	Banjarnegara	link kemudian diakses oleh peserta didik melalui gadget masing-masing.	lokasi penelitian ditingkat SMP tepatnya di SMPN 2 Banjarnegara	
4.	Nur Hafizah, 2021, Penggunaan <i>Kahoot</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandaran Sleman.	<i>Kahoot</i> memiliki kelebihan yakni pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah mengerti dan kekurangan saat menggunakan <i>kahoot</i> hanya efektif ketika dalam pengawasan guru. <i>Kahoot</i> juga bukan media pembelajaran selamanya di setiap pertemuan akan tetapi <i>kahoot</i> sebagai media pembelajaran yang digunakan sesuai kebutuhan	Sama dalam meneliti media <i>kahoot</i> . Menggunakan metode yang bersifat kualitatif. Penentuan mata pelajaran yakni fokus pada mata pelajaran PAI.	Penentuan lokasi penelitian pada tingkat MA tepatnya di MA Sunan Pandaran Sleman
5.	Maulida Fithria, Dimiyati Sajari, 2023, Implementasi Aplikasi <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah	Aplikasi <i>kahoot</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak. Dengan menggunakan media <i>kahoot</i> secara <i>free</i> sudah dapat tampilan yang menarik, serta hasil penskoran diakhir kuis, tetapi tidak semua <i>fitur</i> dapat diakses dengan <i>fitur free</i> tersebut	Sama dalam menggunakan media <i>kahoot</i> , sama dalam penggunaan metode penelitian yang bersifat kualitatif.	Pemilihan tempat penelitian di tingkan Madrasah Ibtidaiyah, penentuan mata pelajaran fokus pada Akidah Akhlak.

Paparan dari kelima penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sama dalam hal pembahasan mengenai

*kahoot* sebagai media pembelajaran dan perbedaannya mengenai fokus penelitian, lokasi penelitian, serta pada penerapan media *kahoot* yang pada penelitian ini digunakan sebagai asesmen formatif dalam mata pelajaran pendidikan agama islam. Dalam hal ini peneliti lebih fokus pada desain, penerapan serta kelebihan dan kekurangan media *kahoot* sebagai asesmen formatif. Begitupun dengan metode penelitian yang digunakan yakni jenis penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Adapun lokasi penelitian yang dipilih yaitu di SMP Negeri 4 Jember.

## B. Kajian Teori

### 1. Media *Kahoot*

#### a. Pengertian *Kahoot*

*Kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran atau yang disebut dengan platform pendidikan berisikan kuis-kuis pembelajaran menarik yang dapat diakses menggunakan internet.<sup>23</sup> Dengan menggunakan *kahoot* dapat membangkitkan

kembali suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena peserta didik dapat bermain sambil belajar. Awal dikembangkannya situs web pendidikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik menjadi proyek kerja sama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret tahun 2013.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Amadeus Michel Goein Natalia Christiani, Hebert Adrianto, LLYa Dewi Anggraini, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*, ed. by Resa Awahita, Cetakan Ke (Sukabumi: CV Jejak, 2019).5

<sup>24</sup> Rafnis Rafnis, 'Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2019) <<https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>>.

Menurut Zaky Farid Lutfhi dan Atri Walidi *kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena *kahoot* ini merupakan sebuah laman daring edukatif yang menyediakan fitur-fitur menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>25</sup> Penggunaan media *kahoot* ini memperkenalkan pada peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi di masa kini.

Platform ini merupakan aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka”. Peserta didik dapat langsung melihat hasil dari kuis yang diberikan. Dengan perolehan poin yang paling banyak akan berada di urutan yang paling atas.

Menurut Sharon E.Smaldino dkk, teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pembelajaran lebih berfokus pada guru, maka teknologi dan media digunakan sebagai alat penyampaian materi oleh guru. Sebaliknya, jika pembelajaran berorientasi pada peserta didik, mereka menjadi pihak yang utama dalam memanfaatkan teknologi dan media. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik, serta memberikan kesempatan untuk berkonsultasi

---

<sup>25</sup> Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), 95–104 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>.

secara individu. Meskipun teknologi dan media dapat memperkaya pengalaman belajar, peran guru tetap sangat penting dan tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi dan media.<sup>26</sup>

*Kahoot* sebagai media pembelajaran jenis visual memiliki fungsi atensi, menarik dan mengarahkan fokus peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Dalam *kahoot* terdapat dua cara yang dapat dilakukan untuk bermain, yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Cara *classic* ini dapat dimainkan peserta didik secara individu. Berbeda dengan *team mode* peserta didik bermain dengan cara membentuk tim dalam permainan. Hal ini sekaligus menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan teman sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran.<sup>27</sup>

#### b. Manfaat *Kahoot*

Manfaat dalam penerapan *kahoot* adalah meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran, mendorong peserta didik untuk menambah minat belajarnya dan suasana pembelajaran jadi menyenangkan. Adapun manfaat *kahoot*, adalah :

##### 1) Merangsang Minat Peserta Didik

*Kahoot* ini dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan kuis yang telah diberikan oleh guru. Membuat mereka berlomba-lomba untuk menjawab, karena

<sup>26</sup> Sharon E Smaldino James D Russell Deborah L Lowther, *Intructional Technology & Media For Learning*, 2011th edn (Jakarta: Prenada Media Group).

<sup>27</sup> Rafnis.

rasa penasaran terhadap pertanyaan selanjutnya, oleh sebab itu dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk lebih giat belajar.

## 2) Memantau Minat Peserta Didik

Digunakan untuk melihat sampai mana peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dimana peserta didik akan mendapat manfaat lebih dari pengajaran dan lebih menantang meriview pembelajaran

## 3) Proses Pembelajaran Menjadi Menarik

Melalui media *kahoot* dapat membangkitkan pengetahuan peserta didik, merangsang mereka terhadap penjelasan guru.<sup>28</sup>

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *kahoot* ini sangat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, tidak hanya itu media *kahoot* juga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk memahami dan mengerti materi dalam proses pembelajaran.

### c. Langkah-Langkah Menggunakan *Kahoot*

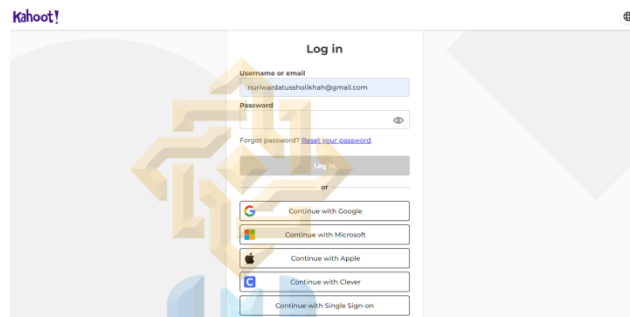
Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, maka dalam menerapkan media *kahoot* dalam pembelajaran perlu memperhatikan

<sup>28</sup> Alfred Liubana, "Pengertian dan Manfaat *Kahoot*", Wordpress (blog). Mei 5, 2019, <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-kahoot/>

langkah-langkah menggunakannya terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *kahoot*, sebagai berikut:

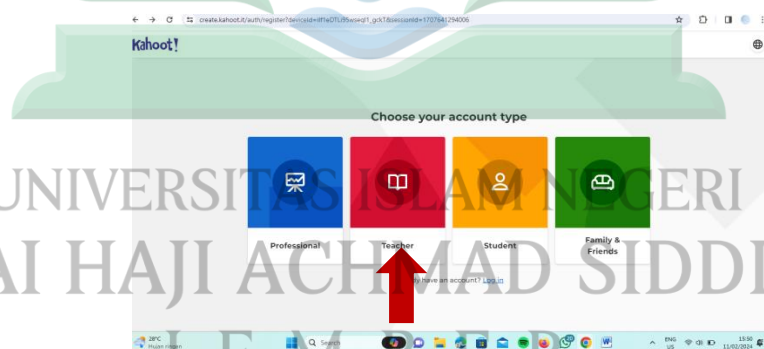
1) *Kahoot* dapat diakses oleh pendidik di website dengan link

<https://kahoot.com>



**Gambar 2.1** Log in aplikasi *kahoot*

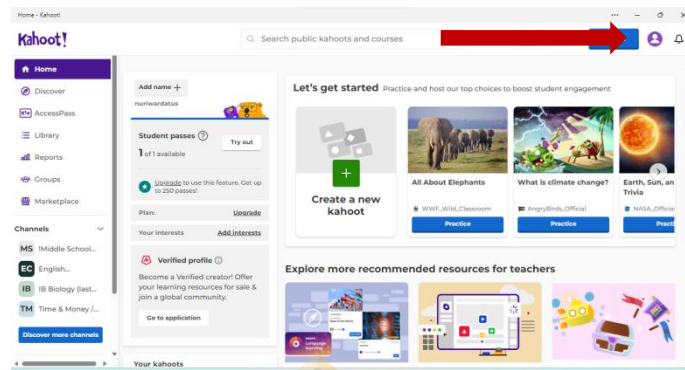
2) Setelah log in, tampilan akan seperti gambar dibawah dan pengguna memilih tipe yang disediakan, jika guru dapat memilih “teacher”



**Gambar 2.2** Pilihan Type

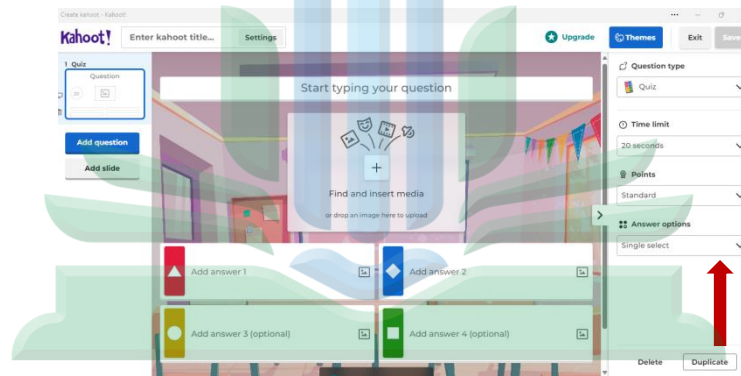
3) Setelah itu maka dapat langsung membuat kuis *kahoot* dengan klik tombol “Create” pada bagian kanan atas dashboard





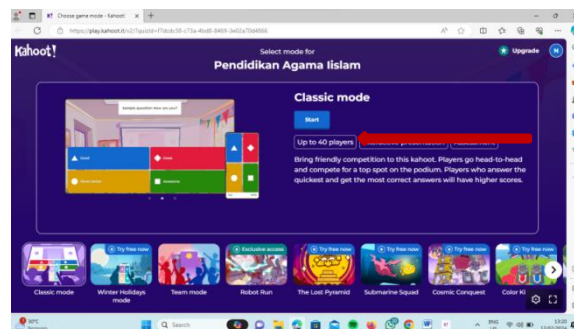
**Gambar 2.3** Halaman Utama

- 4) Guru dapat membuat kuis dengan memasukan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya. Menentukan batas waktu dan tipe game yang akan digunakan sesuai kebutuhan.



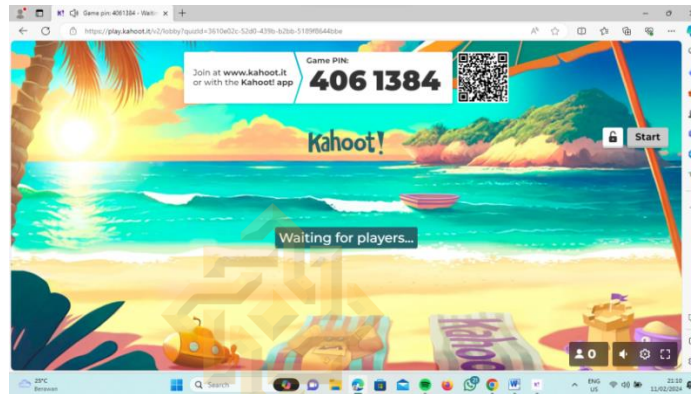
**Gambar 2.3** Tampilan Untuk Membuat Kuis

- 5) Ketika pertanyaan sudah selesai dibuat lalu simpan, dan guru menentukan kuis secara individu atau berkelompok dan klik tulisan start.



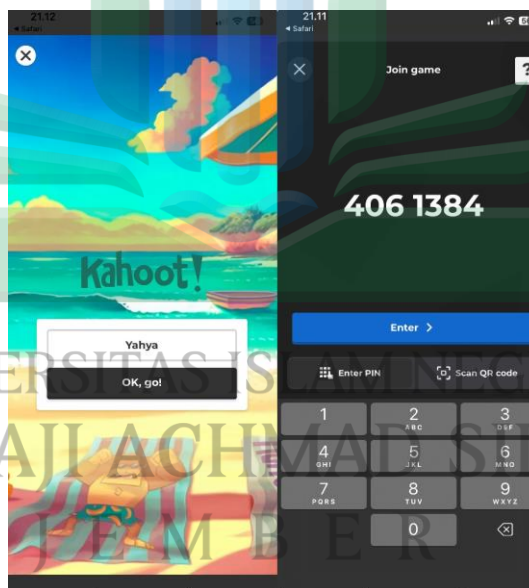
**Gambar 2.4** Memilih Kuis

- 6) Setelah selesai memilih tipe kuis lalu akan muncul pin yang akan dibagikan kepada peserta didik.



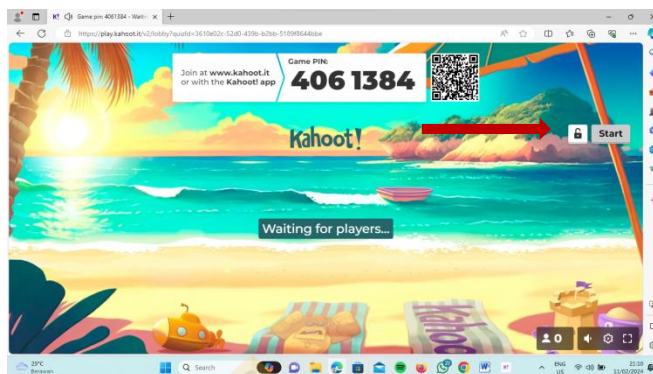
**Gambar 2.5** Halaman PIN

- 7) Peserta didik dapat mengakses melalui link <https://kahoot.it>, lalu memasukan pin yang sudah diberikan oleh guru.



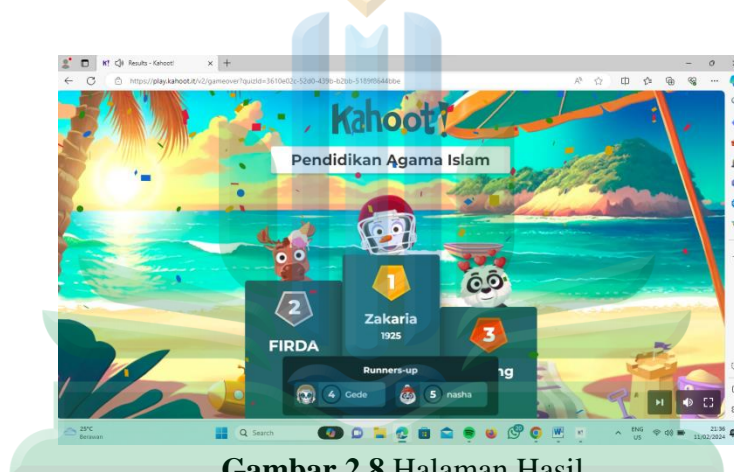
**Gambar 2.6** Halaman Peserta Didik Memasukan PIN

- 8) Guru menunggu peserta didik bergabung pada permainan, setelah semua sudah bergabung kuis akan dimulai dengan menekan tombol start.



**Gambar 2.7** Menunggu Peserta Untuk Didik Bergabung

- 9) Guru menampilkan hasil kuis yang sudah dikerjakan dan peserta didik dapat melihat langsung nilai yang diperoleh.



**Gambar 2.8** Halaman Hasil

Dari penjelasan langkah-langkah menggunakan *kahoot* diatas, dapat diketahui bahwa dengan terlaksananya langkah-langkah menggunakan *kahoot* didalam kelas berperan dalam membantu proses pembelajaran serta materi dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik . Dapat dilihat antar guru dan peserta didik sama-sama berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *kahoot*.

## 2. Asesmen Formatif

### a. Pengertian Asesmen Formatif

Asesmen merupakan salah satu kegiatan pengukuran terhadap kebutuhan dan perkembangan peserta didik baik berkaitan dengan dirinya maupun lingkungannya. Menurut Lambert dan Lines dalam Ahmad Heki Sujiatmoko mengarahkan arti assesmen adalah sebuah proses pengumpulan dan penginterpretasian ragam bentuk respon siswa terhadap tugas-tugas pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, dengan demikian asesmen memiliki sifat yang mengarah pada penilaian sesuai prosedur yang sudah ditetapkan.<sup>29</sup> Adapun tiga macam asesmen berdasarkan cara kerja, yaitu asesmen formatif, sumatif, dan diagnostik.<sup>30</sup> Jenis-jenis asesmen tersebut dalam pelaksanaan, tujuan dan kegunaan berbeda antara satu dengan yang lain, pada konteks ini yang akan dibahas ialah terkait dengan asesmen formatif.

Asesmen formatif adalah asesmen yang digunakan untuk menilai proses kegiatan pembelajaran yang sudah diselenggarakan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan.<sup>31</sup> Asesmen formatif menciptakan budaya kelas dimana guru dan peserta didik melihat kemampuan sebagai hal yang dapat berubah, tidak tetap. Peserta didik bisa terus berproses dan mempunyai kesempatan untuk memperbaiki diri.

---

<sup>29</sup> Ahmad Heki Sujiatmoko, *Ragam Asesmen Dalam Pembelajaran Bahasa*, ed. by Bayu Aji Setiawan, Cetakan Ke (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), p. 2.

<sup>30</sup> Heki Ahmad Sujiatmoko, *Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran Bahasa*, 2022nd edn (Malang: Media Nusa Creative, 2022), p. 70.

<sup>31</sup> Sujiatmoko.

Bagian yang paling penting dalam kegiatan belajar yaitu hasil belajar, karena berhasil atau tidaknya proses dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil yang diperoleh oleh peserta didik. Terdapat beberapa ranah dalam menentukan hasil yang dicapai peserta didik. Taksonomi Bloom dalam buku karya Undang Rosidin mengatakan bahwa hasil belajar yang mempengaruhi perubahan perilaku peserta didik digambarkan dalam 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada asesmen formatif yang menggunakan media *kahoot*, fokusnya lebih mengarah pada ranah kognitif. Dimana tujuan pendidikan untuk ranah kognitif menurut taksonomi bloom dibagi atas enam tingkatan secara berurutan dari tingkatan yang sederhana hingga lebih sulit diantaranya, Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4) Mengevaluasi (C5), Menciptakan (C6).<sup>32</sup>

Asesmen formatif merupakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Dengan adanya asesmen formatif pendidik bisa mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan. Asesmen harus direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut dan menentukan tehnik serta waktu pelaksanaan asesmen agar dapat mencapai tujuan. Karena asesmen formatif menjadi acuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk sesuai dengan tujuan yang sudah

---

<sup>32</sup> Undang Rosidin, *Evaluasi Dan Asesmen Pembelajaran*, 1st edn (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), pp. 38–39.

ditentukan. Dengan adanya asesmen formatif dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan adanya kegiatan asesmen formatif untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian pembelajaran, asesmen ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta hambatan yang mereka hadapi saat proses pembelajaran.<sup>33</sup> Menurut Black dan William dalam buku karya Sharon E Smaldino, asesmen formatif yang efektif harus memberikan umpan balik yang konstruktif, terus menerus dan diberikan tepat waktu agar peserta didik dapat memahami kesalahannya dan memperbaiki pemahamannya.<sup>34</sup> Umpan balik yang diberikan secara langsung membantu peserta didik merefleksikan proses belajar mereka serta memberikan motivasi untuk meningkatkan kinerja mereka. Dengan demikian, asesmen formatif tidak hanya berfungsi untuk menilai, tetapi juga untuk mendukung perkembangan peserta didik secara aktif dan berkelanjutan.

Asesmen formatif dapat dilakukan secara formal maupun informal. Asesmen formatif informal adalah penilaian yang berupa kegiatan tanya jawab spontan dan menanggapi dalam proses pembelajaran. Asesmen formatif formal adalah penilaian berbentuk tes. Penilaian menggunakan tes dalam asesmen formatif dapat

---

<sup>33</sup> Bramiano Setiawan Ridwan Y Deluma, Hermanto, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, ed. by Achmad Wahdi (Nganjuk: Dewa Publising, 2023).

<sup>34</sup> James D Russell Deborah L Lowther.

dilakukan secara tertulis dan tidak tertulis. Tes tertulis dapat berupa essay atau pilihan ganda dan tes tidak tertulis dapat dilakukan dengan melakukan tes secara lisan.<sup>35</sup>

b. Manfaat Asesmen Formatif

Asesmen formatif sebagai kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran tentunya memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik. Adapun manfaat bagi peserta yaitu :

- 1) Peserta didik dapat mengetahui penguasaan materi yang sudah dijelaskan secara menyeluruh.
- 2) Sebagai penguatan bagi peserta didik, karena dengan kegiatan asesmen formatif ini jika peserta didik dapat menjawab dengan benar dan mendapat skor yang tinggi, hal ini merupakan suatu tanda bahwa peserta didik mengerti dan memahami terhadap materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- 3) Sebagai umpan balik (feed back), dengan asesmen formatif peserta didik dapat mengetahui kelemahan dan kekurangannya untuk diperbaiki.
- 4) Sebagai diagnosis, setelah mengetahui hasil dari asesmen formatif peserta didik dapat mengetahui bagian dari materi yang dirasa masih sulit untuk dipahami.<sup>36</sup>

Manfaat dari asesmen formatif bagi guru yaitu:

---

<sup>35</sup> Dasri Rati, Suryanef Suryanef, and Maria Montessori, 'PELAKSANAAN PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMP N 2 LENGAYANG', *Journal of Civic Education*, 2.1 (2019), 106–15 (pp. 110–11) <<https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.106>>.

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, ed. by Restu Damayanti (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), pp. 50–51.

- 1) Guru dapat mengetahui sampai mana materi yang sudah dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Guru dapat mengetahui materi yang masih kurang dipahami dan dikuasai oleh peserta didik.
- 3) Dengan adanya asesmen formatif guru dapat menduga tercapai atau tidaknya program yang akan diberikan pada peserta didik.<sup>37</sup>

c. Tujuan Asesmen Formatif

Menurut Hendro Widodo, asesmen formatif merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Penilaian formatif dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti tugas-tugas, kuis, ulangan harian, dan tugas paraktik.<sup>38</sup> Adapaun tujuan dari kegiatan asesmen formatif, yaitu:

- 1) Dapat mengetahui sejauh mana program yang dirancang dapat berlangsung secara efektif atau tidak, dengan mengetahui hal seperti ini guru maupun peserta didik bisa melakukan perbaikan.
- 2) Dapat mengidentifikasi hambatan yang menyebabkan program tidak berjalan lancar sesuai yang sudah ditentukan.
- 3) Dapat mencari solusi atas hambatan-hambatan yang sudah ada dengan mengadakan perbaikan agar proses pembelajaran berjalan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari uraian diatas dpat disimpulkan bahwa tujuan dari asesmen formatif untuk memperbaiki program pembelajaran. Tujuan-tujuan

<sup>37</sup> Arikunto.

<sup>38</sup> Hendro Widodo, *Evaluasi Pendidikan*, ed. by Budi Ashari (Yogyakarta: UAD Press, 2021), p. 6.



tersebut dapat tercapai jika guru dapat mengembangkan asesmen formatif yang berkualitas, yang dapat mendeteksi kekurangan maupun keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

#### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama islam dapat diartikan sebagai upaya sadar, meyakini dan menghayati dalam mengamalkan ajaran agama Islam melalui bimbingan yang mana semua itu memerlukan upaya yang sadar dan benar serta memperhatikan tuntunan yang ada di dalam agama Islam dan berpegang teguh pada Al-Qur'an dan As-Sunnah.<sup>39</sup>

Menurut Hayyan Ahmad pendidikan agama islam adalah suatu usaha membelajarkan peserta didik agar dapat belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari ilmu agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan<sup>40</sup>

Pendidikan agama islam adalah usaha sadar yang terencana dari seseorang pendidik dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia serata dapat mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.<sup>41</sup>

<sup>39</sup> Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah* (Banyumas: Zahira Media Publisher, 2022), p. 271.

<sup>40</sup> Hayyan Ahmad Ulul Albab, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khsus*, ed. by Saeful Anam (Lamongan: Acamedia Publication, 2021), p. 42.

<sup>41</sup> Nino Indrianto, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi* (Sleman: Deepublish, 2020), p. 4.

Berdasarkan uraian pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam merupakan upaya sadar dan terencana untuk membimbing dan membina agar tercipta kepribadian manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia serta mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam agar mencapai kebahagiaan dan keselamatan hidup didunia maupun diakhirat.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah upaya secara sadar yang diberikan kepada seseorang agar mempunyai kebiasaan yang baik sehingga dapat membedakan mana yang baik dan buruk agar menjadi pribadi yang berakhlakul karimah serta dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Adapun ruang lingkup pendidikan agama islam meliputi keserasian dan keseimbangan antara lain:

1) Hubungan manusia dengan Allah SWT

2) Hubungan manusia dengan sesama manusia

3) Hubungan manusia dengan alam

Adapun ruang lingkup pendidikan agama islam terfokus pada aspek :

1) Keimanan

Aspek keimanan ini meliputi konsep iman yang ada dalam rukun iman yaitu iman kepada Allah , Iman kepada Malaikat Allah, Iman kepada Kitab Allah, Iman kepada rasul Allah , Iman kepada hari akhir, dan Iman kepada qada dan qadar.

## 2) Al-Qur'an/Hadist

Materi yang disampaikan berkaitan dengan penjelasan yang ada pada beberapa ayat Al-Qur'an disertai dengan hukum bacaan yang sesuai tajwid. Dalam materi hadist, dijelaskan hadist nabi beserta asbabul wurudnya.

## 3) Akhlak

Aspek yang meliputi sifat-sifat terpuji (akhlak mahmudah) dan sifat-sifat tercela (akhlak mazmumah), agar peserta didik dapat memahami dan melaksanakan sifat terpuji dan menjauhi sifat tercela.

## 4) Fiqih/Ibadah

Aspek ini menjelaskan tentang konsep yang berkaitan dengan hukum-hukum dalam ajaran islam, baik tentang ibadah (hubungan manusia dengan Allah), maupun muamalah (hubungan manusia dengan sesamanya).

## 5) Tarikh

Aspek ini menjelaskan tentang sejarah peradaban islam, mulai dari dulu hingga sekarang. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat mengambil hikmahnya atas kisah atau sejarah yang dijelaskan pada materi.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Nurmiati, *Implementasi Kurikulum PAI Di Sekolah Dasar*, ed. by Mardhiah (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021).

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama islam, sebagaimana dikemukakan oleh para ahli dengan penekanan yang berbeda beda, tetapi mempunyai makna yang hampir sama. Imam Al-Ghazali, mengemukakan dua tujuan pokok pendidikan agama islam, yaitu : untuk menghantarkan manusi mencapai kesempurnaan dalam mendekatkan diri kepada Tuhan dan untuk menghantarkan manusia mencapai kesempurnaan dalam menjalani kehidupan di dunia sesuai dengan tuntunan ajaran agama guna memperoleh kebahagiaan dunia akhirat.

Ibnu Khaldun juga mengajukan dua tujuan pokok pendidikan agama islam, yaitu: tujuan keagamaan, ialah agar manusia beramal sesuai dengan tuntunan agama, sehingga pada waktu manusia menemui Tuhannya kelas, ia telah menunaikan hak-hak Allah yang diwajibkan kepadanya dan tujuan ilmiah, ialah membekali ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai bekal untuk mengarungi kehidupan secara baik dan benar berdasarkan ajaran agama.

Dari uraian kedua pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan pendidikan agama islam, antar lain:

- 1) Pendidikan ditunjukan untuk mempersiapkan peserta didik mengenal Allah dan segenap ajaran-ajarannya serta dapat mengamalkan secara baik dan benar.
- 2) Untuk mempersiapkan peserta didik dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai kompetensi khusus yang dapat digunakan dalam mewujudkan perannya sebahagi khalifah Allah

yang mampu membangun struktur kehidupan dan peradaban dunianya.

Dengan demikian, tujuan kedua pendidikan agama islam tersebut berupaya mengkualitaskan dan mengembangkan kemampuan-kemampuan khusus yang dimiliki peserta didik agar dapat digunakan dan berfungsi dalam kehidupan sehari hari.<sup>43</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>43</sup> Agus Pahrudin Ismail Suardi Wekke, *Pengembangan Model KuriKulum Pendidikan Agama Islam Multikultural* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan proses meneliti pada kondisi alamiah yang hasilnya lebih menekankan pada makna serta uraian yang mendalam tentang perilaku yang diamati baik tingkat individu, sekelompok orang, dan permasalahan sosial dalam suatu keadaan dari sudut pandang menyeluruh dengan mengumpulkan data dan menganalisis data yang bersifat naratif.<sup>44</sup>

Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus dan bersifat deskriptif. Studi Kasus merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam terhadap program, peristiwa, proses, dan aktivitas baik individu, kelompok, dan masyarakat.<sup>45</sup>

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Jember yang terletak di Jalan Nusa Indah, Krajan, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Peneliti menetapkan lokasi ini berdasarkan pratinjau diantaranya :

1. SMP Negeri 4 Jember merupakan salah satu sekolah penggerak yang ada di Kabupaten Jember.
2. SMP Negeri 4 Jember sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan peserta didik diperbolehkan membawa handphone atau

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2023), p. 7.

<sup>45</sup> Sugiyono.

laptop untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta fasilitas yang ada di SMP Negeri 4 Jember juga sudah sangat memadai seperti, jaringan wifi, smart TV, proyektor, dan lab untuk kegiatan belajar mengajar.

### C. Subyek Penelitian

Penentuan subyek penelitian ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mencari data. Pada tahap ini peneliti akan menentukan beberapa informan, yaitu orang-orang yang akan memberikan informasi tentang masalah penelitian. Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti akan menentukan beberapa narasumber. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *purposive sampling*. dimana *purposive sampling* ini merupakan pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu artinya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga dapat mempermudah peneliti dalam menjelajahi objek yang akan diteliti.<sup>46</sup> Adapun subyek yang dipilih oleh peneliti adalah :

1. Waka Kurikulum SMP Negeri 4 Jember
2. Guru Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 4 Jember
3. Siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember

### D. Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif penelitian dilakukan pada kondisi yang alamiah, untuk mengumpulkan semua data yang diperlukan peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

---

<sup>46</sup> Sugiyono.

## 1. Observasi

Observasi merupakan tehnik pengumpulan data yang mengharuskan seorang peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data-data kegiatan yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.<sup>47</sup> Adapun kegiatan dalam observasi ini adalah peneliti mengamati proses penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan tehnik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengetahui dan mendapatkan informasi dari narasumber yang lebih mendalam melalui proses tanya jawab. Penggunaan tehnik wawancara diharapkan bisa mengungkap informasi yang tidak bisa ditemukan melalui tehnik observasi terkait penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan. Tehnik ini dilakukan untuk menggali data penunjang yang ditujukan kepada :

- a. Waka Kurikulum SMP Negeri 4 Jember
- b. Guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 4 Jember
- c. Perwakilan peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember

---

<sup>47</sup> Sugiyono.



### 3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk menjelaskan makna fenomena yang terjadi dalam situasi sosial tertentu yang pada data observasi dan wawancara belum mampu untuk dijelaskan. Data dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, karya, hasil observasi dan sebagainya untuk pelengkap dari penggunaan tehnik observasi dan wawancara agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih terpercaya.<sup>48</sup>

Adapun dalam kegiatan ini dokumentasi yang diperoleh :

- a. Dokumentasi wawancara dengan narasumber
- b. Dokumentasi kegiatan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas
- c. Dokumentasi sarana dan prasaran

### E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses pencarian dan pengumpulan data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengklasifikasikan data dalam kategori, mengorganisasikan ke dalam pola-pola, memilih apa yang penting dan apa yang akan dipelajari serta menarik kesimpulan yang mudah dipahami bagi diri sendiri dan orang lain.<sup>49</sup>

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa, aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara

---

<sup>48</sup> Sugiyono.

<sup>49</sup> Sugiyono.

terus menerus hingga tuntas. Adapun aktivitas dalam analisis data model Miles dan Huberman, yaitu:<sup>50</sup>

### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan dan memfokuskan pada sesuatu yang pokok dan penting. Reduksi data ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan rinci untuk mempermudah peneliti dalam melakukan proses analisis data selanjutnya.

### 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti dengan cara mengorganisasikan dan menyatukan informasi yang telah disimpulkan secara sistematis. Dengan adanya penyajian data dapat melakukan analisis secara mendalam.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti dari awal proses pengumpulan data hingga penyajian data kemudian disimpulkan secara keseluruhan dari data yang sudah diperoleh peneliti.

## F. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan proses mendapatkan data untuk memverifikasi dan menguji data yang akan peneliti gunakan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan tehnik triangulasi data untuk memverifikasi dan menguji data yang digunakan peneliti dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Adapun tehnik triangulasi yang digunakan, sebagai berikut :<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Sugiyono.

<sup>51</sup> Sugiyono.

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek informasi yang sudah diperoleh dari sumber data. Kemudian dari sumber data tersebut dideskripsikan, dikategorikan sesuai dengan pendapat mana yang sama, berbeda, dan yang spesifik dan akan menghasilkan suatu kesimpulan.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek informasi kepada sumber yang sama tetapi dengan menggunakan tehnik yang berbeda untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

## **G. Tahapan-Tahapan Penelitian**

Pada tahapan ini peneliti akan menguraikan proses pelaksanaan penelitian mulai dari awal hingga akhir. Adapun tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

### 1. Tahapan Pra Penelitian Lapangan

Tahap pra lapangan merupakan tahapan yang dilakukan peneliti dengan terjun langsung ke tempat penelitian, tahap yang dilakukan pada pra lapangan, yaitu :

- a. Menyusun Rancangan Peneliti
- b. Menentukan Lokasi Penelitian
- c. Mengurus Perizinan
- d. Penyusunan Instrumen Penelitian

## 2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Tahapan pelaksanaan merupakan tahapan yang sedang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan data yang diperlukan dan sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini antara lain:

- a. Pengumpulan Data
- b. Pengolahan Data
- c. Analisis Data

## 3. Tahapan Laporan

Tahapan laporan merupakan tahapan dimana peneliti melakukan penyusunan hasil dalam bentuk skripsi sesuai dengan pedoman buku Penulisan Karya Ilmiah Universitas Kiai Achmad Siddiq Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 4 Jember**

Berdasarkan hasil studi dokumen yang dilakukan oleh peneliti mengenai sejarah berdirinya SMP Negeri 4 Jember, yang berlokasi di Jl. Nusa Indah No. 14, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur, dapat diuraikan bahwa institusi ini memiliki latar belakang yang menarik. SMP Negeri 4 Jember sebelumnya dikenal sebagai Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP) Negeri Jember, yang didirikan pada tanggal 1 September 1950. Pendiannya berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (P dan K) Republik Indonesia pada tanggal 20 September 1950, dengan nomor keputusan 8094/P/1950.

Dalam rangka mempersiapkan integrasi SMEP menjadi sekolah menengah pertama (SMP), pada tahun ajaran 1977, SMEP Negeri Jember menerima arahan dari Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Kanwil DEPDIBUD) Provinsi Jawa Timur. Arahan tersebut menginstruksikan agar SMEP Negeri Jember mulai menerima siswa baru untuk kelas 1 SMP, dengan menerapkan kurikulum SMP yang berada di bawah pengawasan Bidang Pendidikan Menengah Umum (DIKMENUM). Sementara itu, siswa yang berada di kelas 2 dan 3 masih

menjalankan kurikulum SMEP di bawah pengawasan Pendidikan Menengah Kejuruan (DIKMENJUR).

Setelah melalui proses transisi selama beberapa tahun, pada tahun ajaran 1979, SMEP Negeri Jember resmi diintegrasikan menjadi SMP Negeri 4 Jember. Proses ini disahkan melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 17 Februari 1979, dengan nomor 030/U/1979. Sejak awal pelaksanaan tahun ajaran 1979, SMP Negeri 4 Jember telah mengalami beberapa pergantian dalam kepemimpinan. Berikut adalah daftar kepala sekolah yang pernah memimpin SMP Negeri 4 Jember :

- a. ISTIJAB, BA
- b. DARSONO
- c. Drs. SOEPODO, SH
- d. Drs. MOH SOLIKIN WIDJAJA.
- e. Drs. BAMBANG SUDJATIM (Pengawas Dikmenum merangkap PLH).
- f. Drs. ROESTAMADJI, MM
- g. Drs. KARMIN, MSi
- h. Dra. YAYUK KURNIYANI, MSi
- i. HERU WAHYUDI, S.Pd., M.Pd.
- j. SURAWI, S.Pd., M.Pd. ( Sejak 12 Februari 2024 s.d. sekarang )

## 2. Visi dan Misi SMP Negeri 4 Jember

### a. Visi SMP Negeri 4 Jember

“ Unggul Dalam Prestasi dan Berbudi Pekerti Luhur”

### b. Misi SMP Negeri 4 Jember

- 1) Melaksanakan peningkatan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk pengembangan diri siswa secara optimal.
- 2) Melaksanakan pengembangan kurikulum satuan pendidikan.
- 3) Melaksanakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran.
- 4) Melaksanakan penilaian, analisis dan pengayaan.
- 5) Meningkatkan kualitas kinerja tenaga pendidikan dan kependidikan.
- 6) Meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang KBM.
- 7) Meningkatkan kerja sama dengan masyarakat sekolah dalam peningkatan mutu sekolah secara fisik dan non fisik.
- 8) Melaksanakan MBS serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas kelembagaan.

## 3. Kondisi SMP Negeri 4 Jember

Berdasarkan hasil studi dokumen yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa kondisi lembaga di SMP Negeri 4 Jember yaitu meliputi :

### a. Data Siswa

Berdasarkan hasil dokumen yang telah di kaji oleh peneliti bahwa jumlah siswa yang ada di SMP Negeri 4 Jember ada 693 siswa,

yang terdiri dari kelas VII terdapat 220 siswa, kelas VIII terdapat 222 siswa dan kelas IX terdapat 251 siswa.

b. Data Guru

**Tabel 4.1**  
**Data Guru SMP Negeri 4 Jember**

No	Nama Guru	Jabatan	Status Kepegawaian
1	Surawi, S.Pd, M.Pd	Kepala Sekolah	ASN
2	Ninik Kustiyani, S.Pd.	Guru SenBud	ASN
3	Dra. Susiani	Guru IPA	ASN
4	Drs. Misbahul Mustafid, M.Pd.I	Guru PAI	ASN
5	Ali Rahmad, S.Pd.	Guru IPS	ASN
6	Prima Hidayati N, S.Pd.	Guru IPA	ASN
7	Adi, S.Pd	Guru Penjasorkes	ASN
8	Patras, S.Pd. Ing.	Guru Bahasa Inggris	ASN
9	Avilanofa Bagus.B, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris	ASN
10	Misyanto, S.Pd.	Guru IPS	P3K 2019
11	Yanik Purwati, S.Pd.	Guru PPKN	P3K 2019
12	Djoko Setyono, S.Pd.	Guru Penjasorkes	P3K 2022
13	Wahyudi Hartono, S.Pd.	Guru Matematika	P3K 2022
14	Nila Candrawati, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris	P3K 2022
15	Firdia Martha Dzurroh, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia	P3K 2022
16	Yunita Eka Ningtyas Prameswari, S.ST.,G	Guru Prakarya	P3K 2022
17	Ika Wahyu Pratiwi, S.Pd	Guru PPKN	P3K 2023
18	Nasihin, S.Ag	Guru PAI	P3K 2023
19	Agus Dwi Santoso, S.Pd	Guru Bahasa Inggris	P3K 2023
20	Diana Qomariyah, S.Pd	Guru Matematika	P3K 2023
21	Elok Pri Hastini, S.Pd	Guru Matematika	P3K 2023
22	Siti Anisah, S.Pd	Guru Bahasa Inggris	P3K 2023
23	Vivin Suta Yuliane,	Guru Bahasa Inggris	P3K 2023



	S.Pd		
24	Imro'atul Khasanah, S.Pd	Guru IPS	P3K 2023
25	Dedy Pratama Pujiono, SPd	Guru Prakarya dan Kewirausahaan	P3K 2023
26	Riza Ainun Bahar, S.Pd	Guru IPS	P3K 2023
27	Sri Purnamasari, S.Pd	Guru PPKN	P3K 2023
28	Fatkhoh Rohman, S.Pd.	Guru Bimbingan Konseling	SK Bupati
29	Umar Adi Susanto, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia	SK Bupati
30	Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd.	Guru PAI	SK Bupati
31	Gilang Arief Ramadhan, SPd.	Guru Penjasorkes	SK Bupati
32	Alfiyani Rindyatul Jannah, S.Kom	Guru Prakarya	SK Bupati
33	Mag'izah Werty Rochita Muliardi, S.Pd	Guru IPA	SK Bupati
34	Della Ayu Puspitasari, S.Pd	Guru Matematika	SK Bupati
35	Brilliana Maharani, S.Mat	Guru Matematika	SK Kepala Sekolah
36	Linda Dewi Puji Hastutik, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia	SK Kepala Sekolah
37	Dendi Febi Rizal Fauzi	Guru PPKN	SK Kepala Sekolah
38	Tiara Nur Marinda, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia	SK Kepala Sekolah
39	Tiara Nur Marinda, S.Pd	Guru IPA	SK Kepala Sekolah
40	Nova Retno Sari, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling	SK Kepala Sekolah
41	Risma Oki Jayanti, S.Pd	Guru Bimbingan Konseling	SK Kepala Sekolah
42	Hadi Warsito	Adm. Kesiswaan	SK Bupati/ K2

c. Data Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil dokumen yang telah di kaji oleh peneliti bahwa sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 4 Jember sangat menunjang untuk proses pembelajaran, yaitu diantaranya :

**Tabel 4.2**  
**Sarana dan Prasarana SMP Negeri 4 Jember**

No.	Nama Ruang	Jumlah Ruang
1.	Ruang Belajar.	22
2.	Ruang KS.	1
3.	Ruang Wakasek	1
4.	Ruang Guru	1
5.	Ruang Tata Usaha	1
6.	Ruang BP/BK	1
7.	Ruang Lab. IPA	1
8.	Ruang Lab. Bahasa	1
9.	Ruang Lab. Komputer	2
10.	Ruang Perpustakaan	1
11.	Ruang UKS.	1
12.	Ruang Sanggar Pramuka	1
13.	Ruang Osis	1
14.	Ruang Musholah	1
15.	Ruang Tata Boga	1
16.	Ruang Aula	1
17.	Ruang Kantin Siswa	1
18.	Ruang Koperasi Sekolah	1
19.	Gudang	1
20.	Smart TV	3
21.	Sound	23
22.	Audio Khusus	2
23.	LCD Mobeling Proyektor wifi	2

**B. Penyajian Data dan Analisis**

Penyajian data dan analisis data merupakan bagian yang memuat tentang uraian hasil penelitian di SMP Negeri 4 Jember, dengan menggunakan tehnik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Maka

peneliti akan menyajikan data yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

### **1. Desain Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember.**

Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran ini dapat berupa teknologi maupun non-teknologi. SMP Negeri 4 Jember merupakan salah satu satuan pendidikan di Jember yang sudah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Peserta didik diperbolehkan membawa handphone dan laptop untuk mendukung proses pembelajaran dikelas. Dengan adanya teknologi dan fasilitas yang sudah mendukung di sekolah sebagai guru sudah seharusnya menggunakan teknologi dan fasilitas tersebut dengan sebaik-baiknya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini sudah diterapkan salah satunya yaitu penerapan media *kahoot*. Hal ini seperti yang di jelaskan oleh Bu Dyah tentang awal penggunaan *Kahoot* di SMP Negeri 4 Jember bahwa :

“penggunaan teknologi sebagai media di SMP Negeri 4 Jember yang salah satunya media *kahoot* ini sudah diterapkan sejak tahun 2022 yang dimana SMP Negeri 4 Jember sudah menerapkan kurikulum merdeka pada saat itu”.<sup>52</sup>

Seperti yang dikatakan Bu Dyah diatas menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sebagai media sudah digunakan di SMP Negeri 4 Jember yang menunjukkan langkah maju dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif, dan diharapkan dapat meningkatkan

---

<sup>52</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Dengan penggunaan aplikasi *kahoot* ini maka guru harus pintar dalam mendesain soal di aplikasi *kahoot* seperti melakukan tahap tahap di bawah ini. Tahap yang pertama yaitu tahap awal dalam proses pembuatan soal untuk soal, sangat penting bagi guru untuk menetapkan dengan jelas capaian pembelajaran yang diharapkan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah:

“Dalam pembuatan soal sebelumnya saya pertama harus menentukan capaian pembelajaran dulu mbak, apa capaian pembelajaran yang ingin dicapai baru setelah itu bisa menentukan tujuan pembelajarannya”.<sup>53</sup>

Dari penjelasan bu Dyah diatas, bahwa tahap paling awal yang harus dilakukan ialah menetapkan dengan jelas capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Capaian pembelajaran ini sangat penting karena akan menjadi acuan utama dalam merancang soal. Setelah berhasil mentukan capain pembelajaran, dapat dilanjutkan dengan menetapkan tujuan pembelajarannya. Dari kedua tahap ini nantinya akan dihasilkan indikator yang jelas, dan selanjut akan menjadi dasar untuk pembuatan soal. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Ketika sudah menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mbak, saya jadi lebih mudah untuk menentukan indikator-indikator yang akan digunakan, jadi semua itu saling terhubung dan lebih terarah dan terencana”<sup>54</sup>

Berdasarkan penjelasan bu Dyah diatas, setelah melewati tahap mentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, langkah

<sup>53</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>54</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

selanjutnya adalah menentukan indikator. Setelah menentukan indikator, langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat kesukaran soal berdasarkan level kognitif, seperti C1, C2, C3, dan seterusnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menganalisis kata kerja yang terdapat pada indikator tersebut. Dengan demikian, kita dapat menentukan tingkat kesukaran yang tepat untuk setiap soal yang akan disusun. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Setelah indikator sudah ditentukan, langkah selanjutnya saya bisa mulai menentukan tingkat kesukaran soal. Jadi, saya bakal lihat berdasarkan level kognitifnya, seperti C1,C2,C3 dan seterusnya”.<sup>55</sup>

Dari penjelasan bu Dyah diatas setelah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta indikator ditentukan maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu menentukan tingkat kesukaran soal. Penentuan tingkat kesukaran soal ini berdasarkan pada level kognitif yang telah ditetapkan, seperti C1, C2, C3 dan seterusnya. Dengan demikian, setiap soal dapat disesuaikan dengan kemampuan dan pemahaman peserta didik. Setelah tahap pembuatan soal sudah selesai langkah selanjutnya yaitu memasukan soal pada aplikasi *kahoot*. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Setelah kisi-kisi soal sudah dibuat langkah selanjutnya tinggal memasukan pada aplikasi, yang diawali dengan menulis judul, menentukan dan mengatur semuanya”.<sup>56</sup>

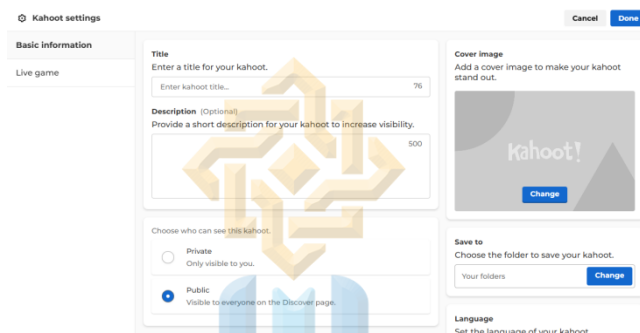
Seperti yang dikatakan bu Dyah diatas bahwasannya ketika memasukan soal pada aplikasi *kahoot* kita terlebih dahulu harus mengatur

---

<sup>55</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>56</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

judul. Karena aplikasi *kahoot* ini untuk membuat proses asesmen formatif lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pemilihan elemen-elemen kecil dalam pembuatan soal juga penting agar terlihat menarik ketika ditampilkan dikelas.



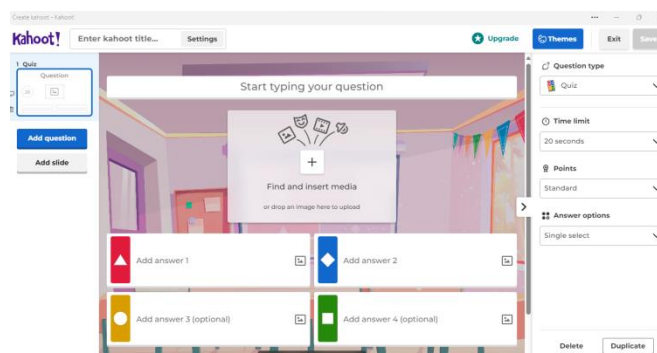
**Gambar 4.1**  
**Tampilan Awal Sebelum Pembuatan Soal di Aplikasi Kahoot.**

Gambar diatas menunjukkan tahap awal sebelum memasukan soal menggunakan aplikasi *kahoot*. Dimana pada tahap ini guru memilih cover, menuliskan judul, dan menentukan soal tersebut dapat dilihat oleh sendiri atau bisa diakses banyak orang. Dimulai dari bagian sebelah kanan yang ada tulisan “*cover image*” pada bagian tersebut guru dapat memilih gambar yang akan dijadikan cover sesuai dengan materi, misalnya pada bab jual beli guru bisa memilih gambar ilustrasi antara penjual dan pembeli dan lain-lain.

Pemilihan gambar untuk cover sudah selesai, kemudian guru bisa menuliskan judul dan deskripsi dari soal yang akan dibuat, dan pada pertemuan saat itu materinya tentang jual beli. Hal tersebut harus dilakukan agar guru tidak bingung dalam menentukan soal yang akan diberikan kepada peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu pada bagian “*Choose who can see this kahoot.*” Fitur ini berfungsi untuk menentukan apakah soal yang akan dibuat ini dapat diakses oleh pengguna saja atau dapat dilihat oleh semua orang, maka guru harus mengatur agar dapat dilihat oleh semua pengguna dengan memilih opsi “*public*”. Setelah tahap ini selesai langkah selanjutnya mengeklik tombol “*done*” yang terletak pada bagian kanan atas, dan semua pengaturan yang telah dilakukan sebelumnya akan tersimpan secara otomatis.

Semua tahap di atas sudah selesai, guru bisa melanjutkan ke tahap berikutnya. Pada tahap ini guru bisa mulai memasukkan soal dan menentukan bentuk soal yang akan dibuat. Sebelum menuliskan soal guru terlebih dahulu menentukan bentuk soal yang akan digunakan. Terdapat enam macam pilihan bentuk soal yang dapat dipilih, namun hanya dua bentuk soal yang dapat digunakan untuk akun *free*, sedangkan yang lain untuk akun yang sudah langganan premium. Setelah menentukan bentuk soal, guru juga harus menentukan waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal, serta menentukan jumlah point per soal yang akan didapatkan peserta didik ketika menjawab soal dengan benar, semua ini dapat diatur sesuai kebutuhan dengan mengeklik kolom yang ada disebelah kanan soal.



**Gambar 4.2**  
**Tampilan Pembuatan Soal**

Gambar diatas menunjukkan tahap dimana sebelum guru menuliskan soal, terlebih dahulu guru dapat mentukan tema yang terdapat pada bagian “*themes*” diatas, disana ada enam tema yang dapat dipilih untuk akun gratis dan beberapa tema dapat digunakan untuk akun pengguna premium. Tema dapat diubah sesuai dengan kemauan guru. Lnagkah selanjutnya yaitu menentukan bentuk soal pada kolom sebelah kanan “*Question Type*”. Setelah pemilihan bentuk soal selesai guru dapat menentukan waktu yang diperlukan untuk menjawab soal tersebut, disana terdapat pilihan waktu mengerjakan mulai dari 5 detik hingga 4 menit semua bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Pengaturan waktu ini dapat diatur pada kolom “*Time Limit*”. Apabila waktu yang sudah ditentukan habis maka otomatis soal akan berpindah ke soal berikutnya, dan peserta didik dianggap tidak menjawab soal tersebut. Pemilihan bentuk soal dan mentukan waktu yang diperlukan untuk menjawab sudah selesai langkah selanjutnya guru mentukan jumlah poin setiap soal pada kolom “*points*”. Pada kolom poin ini terdapat tiga pilihan yaitu, “*standart*” dimana ketika peserta didik menjawab benar memperoleh jumlah poin yang normal,



“*double points*” yaitu ketika peserta didik menjawab benar mereka akan mendapat poin dua kali lebih banyak, dan “*no points*” tidak ada poin sama sekali. Guru biasa memilih pada tipe yang standard dimana poin dengan jumlah normal ketika peserta didik menjawab soal dengan benar. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Sebelum saya menuliskan soal pada *kahoot* mbak, menulis judul dan mengganti tampilan cover sesuai dengan materi dan langkah berikutnya saya menentukan tema, bentuk soal, waktu yang diperlukan untuk menjawab soal, dan menentukan poin yang akan didapat peserta didik saat menjawab dengan benar dan selanjutnya bisa langsung mulai menuliskan soal”.<sup>57</sup>

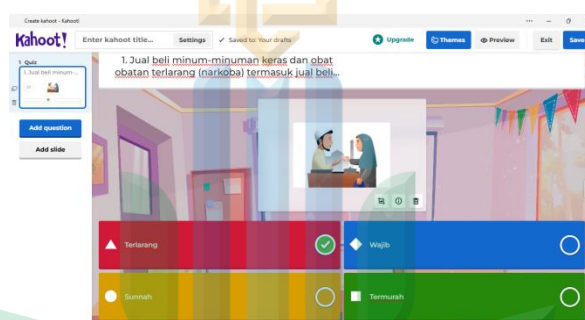
Berdasarkan hasil wawancara diatas, tahap pemilihan bentuk soal, menentukan waktu, dan menentukan poin sudah selesai maka langkah berikutnya guru memulai menuliskan soal, dengan cara memasukan soal ke dalam aplikasi *kahoot* pada kolom yang bertuliskan “*start typing your question*”.

Setelah soal sudah dituliskan, langkah berikutnya ialah menulis pilihan jawabannya. Karena terdapat dua bentuk soal yang akan digunakan maka caranya sedikit berbeda. Untuk soal bentuk soal *quiz* guru harus menyediakan empat pilihan jawaban, dimana satu di antaranya adalah jawaban yang benar. Pilihan jawaban tersebut dituliskan dalam kotak berwarna warni yang ada tulisan “*Add Answer*”. Sementara untuk bentuk soal *true or false*, guru tidak perlu menuliskan jawabannya, tetapi cukup menentukan pernyataan dalam soal yang dibuat tersebut benar atau salah.

---

<sup>57</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

Perbedaan keduanya muncul karena bentuk soal *quiz* berupa pertanyaan dan bentuk soal *true or false* berupa pernyataan. Setelah menentukan jawaban yang benar, saat mengisi dalam kotak tersebut nantinya ada opsi untuk menentukan apakah pilihan yang ditulis benar atau tidak dengan mengeklik pada bagian kanan jawaban yang sudah ditentukan benar nantinya muncul tanda centang warna hijau. Hal ini dapat dilihat pada contoh gambar di bawah ini.



**Gambar 4.3**  
**Sesudah di Klik Jawaban Benar**

Gambar diatas menunjukkan yang ada tanda centang warna hijau merupakan jawaban yang benar, maka jika peserta didik memilih jawaban selain jawaban yang sudah ditentukan benar tersebut maka nanti otomatis salah dan tidak mendapatkan poin. Demikian juga dengan bentuk soal *true or false*, dengan cara mengeklik pada bagian kanan jawaban sampai muncul centang warna hijau seperti digambar.

Setelah berhasil membuat satu soal, untuk membuat soal berikutnya guru cukup perlu mengklik kolom "Add question" yang terletak pada sebelah kiri dan berwarna biru. Dengan cara ini guru dapat melanjutkan menulis soal nomor dua dan seterusnya hingga mencapai jumlah

yang sudah ditentukan. Setelah semua soal sudah dimasukan pada aplikasi *kahoot*, guru selanjutnya menyimpan dengan cara mengklik bagian “*save*” pojok kanan atas dan soal sudah tersimpan dan siap untuk diberikan pada peserta didik.

## 2. Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember.

Saat akan melakukan kegiatan asesmen formatif menggunakan media pastinya memerlukan persiapan sebelumnya. Seperti ketika menggunakan aplikasi sebagai asesmen formatif yang harus dipersiapkan seperti aplikasi itu sendiri, alat penghubung antara aplikasi dan peserta didik, jika dikelas bisa menggunakan proyektor, smart TV, laptop, handphone dan lain sebagainya. Peralatan ini harus dipersiapkan agar asesmen formatif bisa berjalan dengan lancar. Setelah semua peralatan sudah siap maka selanjutnya yaitu langkah penerapan di dalam kelas nya seperti yang di jelaskan berikut :

### a. Kegiatan Pembuka

Pada langkah pertama yaitu kegiatan pembuka. Dimana pada kegiatan ini seperti biasa guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu lalu melakukan doa bersama. Seperti yang dikatakan oleh bu Dyah.

“Ketika saya memulai mengajar, kegiatan pembuka diawali dengan mengucapkan salam, doa bersama dan membaca surat-surat pendek, dilanjut dengan menyanyikan lagu Indonesia raya dan mars Jember”<sup>58</sup>

<sup>58</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

Hal itu serupa juga dikatakan oleh Evan yang menyatakan bahwa :

“Kegiatan awal pembelajaran guru selalu membuka pembelajaran dengan salam kemudian doa yang dipimpin oleh ketua kelas dan membaca surat-surat pendek bersama kak”.<sup>59</sup>

Setelah kegiatan doa, membaca surat-surat pendek, dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia raya dan mars Jember tersebut terlaksana, guru mengabsen setiap siswa untuk memastikan tidak ada peserta didik yang izin tidak masuk atau sakit. Setelah mengabsen, guru memberikan pembukaan dengan sedikit mengulang materi dari pertemuan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan membahas materi pertemuan hari itu.

Dari observasi di kelas sama dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan ibu Dyah dan Evan, yaitu setelah kegiatan doa bersama dilanjut dengan penjelasan materi sebelumnya kemudian dilanjutkan dengan membahas materi pada pertemuan hari itu.<sup>60</sup>

#### b. Kegiatan Inti

Setelah sudah melakukan kegiatan pembuka dilanjut dengan kegiatan inti. Dimana pada kegiatan ini guru mempersiapkan penggunaan media *kahoot* dikelas dengan mempersiapkan laptop dan smart TV lalu keduanya dihubungkan agar peserta didik nanti bisa melihat soal yang ada di smart TV tersebut. Peserta didik juga mempersiapkan dengan mengambil handpone yang dikumpulkan

<sup>59</sup> Evan Ferdinand Indrawan, diwawancara oleh peneliti, Jember 21 September 2024

<sup>60</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 14 September 2024

didepan yang nantinya digunakan untuk kegiatan asesmen ini. dalam Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah

“Saat kegiatan menggunakan media digital seperti *kahoot* ini yang dipersiapkan dahulu yaitu menghubungkan antara laptop dengan smart TV yang nantinya peserta didik dapat melihat pin yang akan digunakan dan selanjutnya menunggu peserta didik siap dengan handphonenya masing-masing”.<sup>61</sup>

Untuk memulai penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif ini, guru mempersiapkan dan menghubungkan antara laptop dengan smart TV agar nantinya saat ditampilkan pin untuk *kahoot* peserta didik dapat melihat dan bisa langsung memasukan pin pada handphone masing-masing. Setelah laptop sudah terhubung pada smart TV, guru meminta peserta didik juga untuk mempersiapkan handphone masing masing yang merupakan perangkat penting dalam asesmen yang akan dilaksanakan. Selanjutnya guru mengarahkan agar peserta didik untuk bisa langsung mengakses *kahoot*. Terdapat dua cara dalam mengakses *kahoot*, yaitu sebagai admin dan sebagai peserta. Dalam asesmen dengan *kahoot*, guru sebagai admin dan peserta didik sebagai peserta. Guru sebagai admin dapat mengakses *kahoot* melalui <https://kahoot.com/> dan peserta didik sebagai peserta dapat mengakses *kahoot* melalui <https://kahoot.it/> , yang nantinya ketika peserta didik sudah mengakses di web *kahoot* tersebut mereka tinggal menunggu guru menampilkan pin yang nantinya akan dimasukan pada handphone masing-masing.

---

<sup>61</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

Namun sebelum pin ditampilkan, guru mempersiapkan tahap-tahap sebelumnya, setelah mengakses aplikasi *kahoot* guru mempersiapkan seperti pemilihan mode yang ada di *kahoot* sendiri. Tahap pertama yaitu memilih mode yang sudah tersedia, jika menggunakan akun free mode yang bisa digunakan hanya classic mode dan team mode, dimana tahap ini guru menentukan apakah ingin asesmen secara individu atau dengan cara berkelompok. Setelah memilih mode yang digunakan lalu menekan kata Start dan nantinya akan muncul pin yang akan digunakan oleh peserta didik. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Sebelum pin *kahoot* muncul, saya memilih dulu mode yang akan digunakan dan biasanya saya menggunakan mode classic setelah itu baru memulai dan menampilkan pin yang digunakan peserta didik”<sup>62</sup>

Hal ini diperkuat pernyataan yang disampaikan oleh Zahra :

“Biasanya bu Dyah menentukan mode yang akan digunakan dan biasanya menggunakan mode classic ini dimainkan per individu lalu baru pin *kahoot* akan muncul yang akan saya masukkan dalam handphone”<sup>63</sup>

Dari observasi dikelas dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan, jika sebelum pin ditampilkan pada layar guru terlebih dahulu memilih mode yang akan digunakan lalu menekan star dan pin akan muncul dilayar. Kemudian langkah selanjutnya jika pin sudah keluar, peserta didik dipersilahkan untuk memasukan pada handphone masin-masing yang mana nantinya pin tersebut yang akan digunakan

<sup>62</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>63</sup> Zahra Dhestiara, diwawancara oleh penulis, Jember 21 September 202

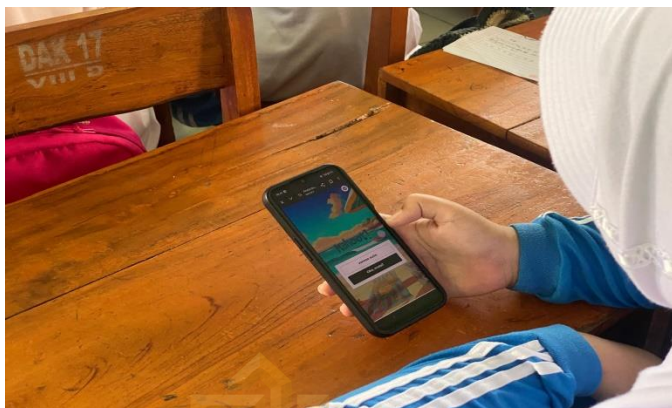
untuk memulai mengerjakan soal di *kahoot*.<sup>64</sup> Contoh pin tersebut seperti dibawah ini.



**Gambar 4.4**  
**Ketika Pin Muncul di Layar**

Gambar diatas merupakan tampilan ketika pin muncul di smart TV yang sudah terhubung dengan laptop guru dan bisa dilihat oleh seluruh peserta didik. Setelah peserta memasukan pin, kemudian nantinya peserta didik mengisi nama masing-masing yang nantinya akan terlihat di smart TV nama nama yang sudah masuk dan yang belum masuk. Dengan mengisi nama seperti ini nantinya memudahkan guru untuk mengetahui nilai dari setiap nama peserta didik yang sudah tertera. Karena ketika selesai mengerjakan di aplikasi *kahoot* ini nilai akan langsung muncul.

<sup>64</sup> Observasi SMP Negeri 4 Jember 14 September 2024



**Gambar 4.5**  
**Peserta Didik Menulis Nama**

Gambar diatas menunjukkan ketika peserta didik telah berhasil memasukan pin yang sudah ditampilkan dilayar. Langkah selanjutnya yang harus mereka lakukan adalah mulai menuliskan nama masing-masing dengan benar. Penulisan nama ini penting, karena nanti akan memudahkan guru dalam mengetahui nilai yang diperoleh oleh setiap peserta didik sesuai dengan nama masing-masing. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Setelah anak-anak memasukan pin selanjutnya mereka menuliskan nama agar nanti memudahkan saya dalam mengetahui nilai mereka setelah mengerjakan soal”.<sup>65</sup>

Hal tersebut diperkuat oleh Zahra :

“Sesudah pin dimasukan, kita lanjut menuliskan nama masing-masing dan nanti ketika selesai namanya akan muncul beserta nilai yang diperoleh”<sup>66</sup>

Langkah selanjutnya ketika semua peserta didik sudah masuk pada *kahoot*, guru mengklik start dan peserta didik bisa melihat soal lalu mulai mengerjakan. Peserta didik mengerjakan soal sesuai waktu

<sup>65</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>66</sup> Zahra Dhestiara, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024



yang sudah ditentukan guru, ketika waktu habis peserta didik bisa langsung melihat score yang didapat , jika score semakin tinggi maka namanya akan berada paling atas sendiri. Untuk lanjut pada soal berikutnya peserta didik menunggu guru untuk mengklik next pada layar agar bisa lanjut pada soal berikutnya. Saat peserta didik mengerjakan soal guru juga harus mengawasi peserta didik agar tidak ada yang bekerja sama saat asesmen formatif ini dilakukan. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Saat soal sudah ditampilkan didepan saya sesekali berkeliling dalam kelas untuk mengawasi anak-anak agar tetap kondusif dan tidak ada yang bekerja sama”.<sup>67</sup>

Dari hasil observasi dikelas ketika peserta didik sudah memasukan pin dan menuliskan nama masing-masing, mereka mmulai mengerjakan soal di *kahoot* dan guru mengawasi dan sesekali berkeliling ke setiap peserta didik agar tidak ada yang menyontek maupun bekerja sama.<sup>68</sup>



**Gambar 4.5**  
**Penerapan Media *Kahoot***

<sup>67</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>68</sup> Observasi SMP Negeri 4 Jember, 14 September 2024

Gambar diatas adalah suasana dikelas ketika penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif, tampak pada gambar peserta didik fokus mengerjakan soal. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan nilai atau hasil akan muncul otomatis dari yang tertinggi sampai yang terendah dan guru mengetahui soal mana saja yang rata-rata peserta didik banyak menjawab dengan salah dan benar.

Penggunaan media *kahoot* ini memudahkan guru dalam melakukan kegiatan asesmen formatif yang biasa dilakukan secara lisan atau menjawab soal secara manual. Dengan menggunakan media *kahoot* ini guru tidak perlu mengoreksi dan menilai satu persatu peserta didik karena nantinya nilai akan muncul secara otomatis ketika peserta didik sudah selesai mengerjakan soal.

Langkah selanjutnya setelah selesai pelaksanaan asesmen formatif ini, guru akan membahas soal yang sudah dikerjakan oleh peserta didik tadi, apakah ada kesulitan dalam mengerjakan soal tersebut. Lalu peserta didik dipersilahkan untuk bertanya dan guru membahas bersama-sama materi yang dirasa sulit menurut peserta didik. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Ketika semua peserta didik sudah selesai, saya akan memberi kesempatan pada mereka untuk bertanya terkait soal yang tadi dikerjakan mungkin ada kesulitan atau kurang paham dan nantinya akan saya jelaskan”.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

Pelaksanaan asesmen formatif sudah selesai dan guru sudah menjelaskan kembali materi yang dianggap sulit oleh peserta didik, langkah selanjutnya adalah menutup kegiatan pembelajaran.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup. Kegiatan penutup ini memiliki kesamaan dengan kegiatan pembuka, dimana diakhiri dengan doa bersama dan salam. Selain itu, guru mengingatkan peserta didik untuk selalu mempelajari kembali di rumah agar lebih memahami materi yang telah disampaikan. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah:

“Ketika kegiatan pembelajaran sudah selesai sebelum menutup pembelajaran, saya mengingatkan kepada peserta didik agar mempelajari materi kembali di rumah agar lebih memahami, setelah itu ditutup dengan doa bersama dan salam”.<sup>70</sup>

Hal serupa diperkuat oleh pernyataan Evan :

“Setelah pelajaran selesai, bu Dyah selalu mengingatkan agar anak-anak mempelajari kembali materi tersebut di rumah, lalu ditutup dengan doa yang dipimpin ketua kelas dan salam”.<sup>71</sup>

Sesuai dengan wawancara yang dikatakan oleh bu Dyah dan Evan bahwa ketika observasi guru menutup proses pembelajaran dengan berdoa bersama dan ditutup dengan salam.

<sup>70</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>71</sup> Evan Fferdinand Indrawan, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember.

Asesmen formatif merupakan pengumpulan informasi tentang pemahaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk memberikan umpan balik antara guru dengan peserta didik yang nantinya dapat memperbaiki proses belajar mengajar. Dalam penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan. Sebab, dalam proses penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif ini tidak semua berjalan dengan lancar sesuai yang diinginkan, pasti ada kelebihan dan kekurangan saat menggunakan media *kahoot* yang akan dijelaskan dibawah ini.

*Kahoot* dapat digunakan dengan mudah untuk berbagai keperluan pembelajaran baik sebagai media pembelajaran maupun untuk penilaian atau asesmen yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Aplikasi *kahoot* menawarkan berbagai kelebihan yang memudahkan untuk proses pembelajaran diantaranya dengan menggunakan media *kahoot* sebagai asesmen formatif bisa menjadi lebih menarik. Hal serupa dikatakan oleh

Zahra :

“Ketika menggunakan *kahoot* ini lebih menarik kak,karena ada warna-warna dan temanya asik dilihat jadi tidak bosan ketika penilaian menggunakan *kahoot*”.<sup>72</sup>

Seperti yang dikatakan Zahra, Evan juga mengatakan hal yang sama ketika sesi wawancara.

---

<sup>72</sup> Zahra Dhestiara, diwawancara oleh penulis, Jember 21 September 2024

“Pakai *kahoot* saat penilaian itu lebih menarik, kalau pake kertas kan kita cuma silang-silang gitu ya kak, kalau menggunakan di *kahoot* ini lebih menarik dan tidak monoton”.<sup>73</sup>

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dari bu Dyah :

“Penggunaan *kahoot* saat asesmen ini mbak, medianya tidak hanya bisa digunakan untuk bermain saja tetapi peserta didik dapat memahami materi sekaligus dari media tersebut, wajar saja media ini dikatakan lebih menarik daripada asesmen pada umumnya yang hanya menggunakan kertas untuk menjawab soal”.<sup>74</sup>

Pernyataan dari bu Dyah dan peserta didik di atas memang sesuai dengan hasil observasi saat dikelas, dimana kehadiran *kahoot* sebagai alat penilaian memberikan nuansa yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih terlibat di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang inovatif dapat berdampak positif.<sup>75</sup> Tidak hanya menarik media *kahoot* ini juga memiliki kelebihan lainnya yaitu lebih efektif dan efisien saat digunakan sebagai asesmen formatif, dimana dengan menggunakan media *kahoot* memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam menyiapkan asesmen sekaligus memudahkan dalam memperoleh umpan balik antara guru dan peserta didik. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Ketika menggunakan media *kahoot* untuk asesmen formatif dapat membantu dalam mendapatkan umpan balik secara cepat, serta waktu yang lebih singkat untuk melihat nilai dari anak-anak yang sudah mengerjakan soal di *kahoot*, nilai tersebut akan muncul ketika mereka semua sudah selesai mengerjakan soal tersebut”.<sup>76</sup>

<sup>73</sup> Evan Ferdinand Indrawan, diwawancara oleh penulis, Jember 21 September 2024

<sup>74</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>75</sup> Observasi di SMP Negeri 4 Jember, 14 September 2024

<sup>76</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

Seperti yang dikatakan bu Dyah, Zahra juga mengatakan hal serupa:

“Ketika asesmen menggunakan *kahoot* itu waktunya lebih singkat karena disetiap soal sudah ada watunya masing-masing dan ketika selesai mengerjakan nanti nilai langsung muncul dilayar”.<sup>77</sup>

Dari pernyataan diatas penggunaan media *kahoot* dalam asesmen formatif memiliki keuntungan signifikan, terutama dalam memberikan umpan balik secara cepat. Dengan sistem yang ada, waktu yang diperlukan untuk melihat hasil nilai siswa yang telah menyelesaikan soal menjadi lebih efisien, karena nilai tersebut otomatis ditampilkan setelah seluruh peserta didik menyelesaikan kuis. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Dyah, proses ini memungkinkan pendidik untuk segera mengetahui hasil kerja peserta didik. Zahra pun menambahkan bahwa dalam asesmen menggunakan *kahoot*, waktu yang diperlukan menjadi lebih singkat, karena setiap soal dilengkapi dengan batas waktu tertentu. Setelah peserta didik menyelesaikan kuis, nilai mereka akan langsung muncul di layar, sehingga memudahkan kegiatan asesmen.

Adapun kekurangan ketika menggunakan media *kahoot* sebagai asesmen formatif ialah jaringan internet. Karena jaringan internet ini sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses asesmen formatif. Ketika penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif harus dengan jaringan yang stabil, jika tidak stabil nantinya soal yang ditampilkan baik didepan maupun di handphone peserta didik akan terjeda atau terdiam saat

---

<sup>77</sup> Zahra Dhestiara, diwawancara oleh penulis, Jember 21 September 2024

berpindah ke soal berikutnya. Sedangkan pada aplikasi *kahoot* ini sudah terdapat waktu mengerjakan sesuai yang sudah ditentukan dan tidak bisa dijeda. Jika peserta didik mengalami masalah dengan jaringan, seperti lag atau bahkan kehilangan koneksi internet, hal ini dapat sangat merugikan mereka. Kondisi tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran, membuat peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan, dan berpotensi mengakibatkan mereka tidak dapat berpartisipasi secara aktif dalam asesmen formatif yang sedang berlangsung. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Biasanya ketika asesmen formatif menggunakan media *kahoot* seperti ini mbak, tiba-tiba jaringannya lag atau lemot. Maka dari itu diusahakan jaringan tetap stabil, jika wifi lag atau lemot anak-anak biasanya langsung saya arahkan agar memakai kuota internet masing-masing”.<sup>78</sup>

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Evan:

“Ketika menggunakan *kahoot* dikelas seperti ini terkadang jaringan wifi sekolah tiba-tiba lemot, mungkin karena banyak yang memakai. Jadi biasanya jika jaringan wifi tidak bisa langsung pindah menggunakan kuota internet”.<sup>79</sup>

Seperti yang diungkapkan oleh Evan diatas, bahwa jaringan sangat berpengaruh dalam proses evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot*. Jika jaringan mengalami gangguan atau buruk, hal itu akan berdampak pada nilai peserta didik. Adanya jaringan down pada saat proses penerapan *kahoot* dikelas sesuai dengan saat saya melakukan observasi, pada pertengahan ada salah satu peserta didik yang mengeluh

<sup>78</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>79</sup> Evan Ferdinand Indrawan, diwawancara oleh penulis, Jember 21 September 2024

jika jaringan wifi dihpnya jelek, tetapi peserta didik tersebut langsung berganti menggunakan kuota internet hpnya dan bisa melanjutkan menyelesaikan soal.

Seperti pernyataan diatas bahwa, masalah jaringan sering kali terjadi secara tiba-tiba, seperti koneksi yang mendadak terputus atau bahkan tidak dapat digunakan sama sekali. Berbagai faktor dapat menjadi penyebab terjadinya gangguan jaringan tersebut, terutama ketika jumlah pengguna yang terhubung ke jaringan Wi-Fi sangat banyak. Keadaan ini dapat mengakibatkan penurunan kualitas koneksi, sehingga berdampak pada kelancaran proses pembelajaran.

Selain terjadinya gangguan pada jaringan, kekurangan lain media *kahoot* saat penerapan dikelas yaitu kelas menjadi kurang kondusif selain peserta didik fokus dengan handphone masing masing terkadang mereka juga bisa berbagi jawaban dengan teman sebangku. Oleh karena itu, guru harus terus mengawasi saat penerapan media *kahoot* dikelas. Hal serupa dikatakan oleh bu Dyah :

“Biasanya pas anak-anak penilaian menggunakan *kahoot* seperti ini ada saja yang share jawaban mbak, jadi harus ada pengawasan ketika mereka mengerjakan soal dan memastikan semua berjalan dengan baik”.<sup>80</sup>

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Zahra :

“Saat sudah mulai mengerjakan soal, suasana kelas menjadi kurang kondusif karena anak-anak kejar-kejaran skor dan fokus dengan handphone masing-masing untuk segera menyelesaikan soal”.<sup>81</sup>

<sup>80</sup> Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember 14 September 2024

<sup>81</sup> Zahra Dhestiara, diwawancara oleh penuli, Jember 21 September 2024



Seperti pernyataan diatas, bahwa suasana kelas kurang kondusif saat peserta didik mulai mengerjakan soal dengan media *kahoot*, mereka cenderung fokus pada handphone masing masing untuk menjawab soal dan menyelesaikan dengan nilai yang maksimal dan mereka terkadang juga berbagi jawaban antara teman sebangku. Fokus tersebut, meskipun bertujuan untuk menjawab soal dengan baik dan meraih nilai yang maksimal, tetapi dapat menyebabkan kurangnya perhatian terhadap lingkungan kelas secara keseluruhan, sehingga mengganggu konsentrasi dan interaksi antar peserta didik, dan guru harus selalu mengawasi saat peserta didik mengerjakan soal agar tidak ada yang berbagi jawaban antar teman.

**Tabel 4.2**  
**Temuan Penelitian**

NO	Fokus Penelitian	Temuan
1.	Desain Penerapan Media <i>Kahoot</i> Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember	Sebelum menjadi soal yang bisa dibagikan kepada siswa, seorang guru harus meentukan desain soal yang di buat menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> . a) Guru menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. b) Setelah kedua sudah ditentukan nantinya akan bisa mengetahui indikator dan bisa menentukan tingkat kesukaran soalnya. c) Setelah semua selesai, guru memasukan soal pada aplikasi <i>kahoot</i> dan mulai mengatur berbagai mode yang bisa disesuaikan dengan desain yang akan digunakan guru untuk asesmen formatif.
2.	Penerapan Media <i>Kahoot</i>	Penerapan media <i>kahoot</i> sebagai

	Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember	asesmen formatif, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut. a) Kegiatan pembuka, guru membuka dengan salam, dilanjut do'a dan membaca surat-surat pendek bersama lalu peserta didik menyanyikan lagu Indonesia raya dan mars Jember. b) Kegiatan Inti, kegiatan di mulainya penerapan media <i>kahoot</i> sebagai asesmen formatif dikelas. c) Kegiatan Penutup, berdo'a bersama yang dipimpin ketua kelas dan ditutup dengan salam.
3.	Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media <i>Kahoot</i> Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember	Kelebihan, media <i>kahoot</i> lebih menarik, efektif dan efisien. Kekurangan, jaringan Wifi yang kadang down ketika digunakan

### C. Pembahasan Temuan

Data yang telah dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi selanjutnya dianalisis dengan mengaitkannya pada teori yang digunakan oleh peneliti. Hasil penelitian akan disajikan dan dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang relevan terhadap fenomena atau fakta yang ditemukan di lapangan. Berikut ini adalah bagian yang membahas temuan penelitian tersebut.

#### 1. Desain Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember.

Desain media *kahoot* sebagai asesmen formatif ini, sebelum jadi soal dan dimasukan pada aplikasi *kahoot*, guru terlebih dahulu harus menentukan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Capaian pembelajaran ini penting karena menentukan kompetensi dan kemampuan

yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Selain menetapkan capaian pembelajaran guru juga perlu menentukan tujuan pembelajaran yang jelas. Dengan adanya tujuan pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi lebih fokus dan terarah.

Setelah selesai menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, maka selanjutnya guru menentukan indikator soal dan tingkat kesukaran soal. Tingkat kesukaran soal, dimana tingkat kesukaran soal ini berdasarkan pada level kognitif yang telah ditetapkan, seperti C1, C2, C3 dan seterusnya. Dengan demikian, setiap soal dapat disesuaikan dengan kemampuan dan pemahaman peserta didik.

Dalam menentukan tingkat kesukaran soal ini sesuai dengan teori taksonomi bloom dalam buku karya Undang Rosidin, dimana tujuan pendidikan untuk ranah kognitif menurut taksonomi bloom dibagi atas enam tingkatan secara berurutan diantaranya, mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4) mengevaluasi (C5), menciptakan (C6).<sup>82</sup>

Langkah selanjutnya guru memasukkan soal pada aplikasi *kahoot*. Guru memasukkan dengan terlebih dahulu menulis judul dan menentukan cover sesuai dengan materi. Kemudian sebelum menuliskan soal guru menentukan bentuk soal, waktu mengerjakan soal serta poin yang diperoleh peserta didik untuk setiap jawaban yang benar.

---

<sup>82</sup> Rosidin.

## 2. Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember.

Penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif didalam kelas dengan langkah-langkah berikut. Dimana pada penerapannya dikelas ada tiga langkah, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka diawali dengan guru membuka dengan salam, berdo'a dan membaca surat-surat pendek bersama, lalu menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars Jember. Setelah itu guru mengabsen peserta didik dan sedikit mengulang materi sebelumnya dan dilanjut menjelaskan materi pada hari itu. Lalu setelah selesai guru memerintahkan peserta didik untuk mempersiapkan handphone masing-masing untuk melakukan kegiatan asesmen formatif menggugunakan media *kahoot*.

Sebelum penerapan dikelas selain peserta didik, guru juga mempersiapkan laptop dan smart TV yang nantinya digunakan untuk menampilkan pin dan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Setelah semua sudah siap peserta didik mulai memasukan pin pada handphone masing-masing dan bisa mulai mengerjakan soal dengan tenang. Lalu ketika peserta didik selesai mengerjakan soal, guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk bertanya terkait soal yang dirasa ada kesulitan.

Kegiatan penutup, guru mulai menutup pembelajaran dan mengingatkan peseta didik untuk selalu mempelajari kembali dirumah

agar lebih memahami materi yang telah disampaikan, kemudian berdo'a bersama dan ditutup dengan salam.

Penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif diatas sesuai dengan teori Sharon E.Smaldino tentang pemanfaatan teknologi dan media oleh guru, bahwasannya dengan guru memanfaatkan teknologi sebagai media untuk kegiatan asesmen dapat membantu guru untuk menjadikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, dimana peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses asesmen formatif.<sup>83</sup>

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember.**

Pastinya pada setiap penerapan media pembelajaran selalu ada kelebihan dan kekurangan dari media tersebut, sama halnya pada penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif ini memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu. Kelebihan menggunakan *kahoot* sebagai asesmen formatif ini kegiatan penilaian menjadi lebih menarik karena dengan aplikasi *kahoot* peserta didik tidak bosan bisa belajar sambil bermain sehingga antusias dalam mengerjakan soal. Tidak hanya menarik media *kahoot* juga termasuk media yang efektif dan efisien, karena memungkinkan guru untuk mendapat umpan balik yang langsung mengenai pemahaman peserta didik serta mampu mengoptimalkan proses penilaian dengan cara yang inovatif. Kelebihan menggunakan media *kahoot* sesuai dengan yang dikatakan oleh Qonita Sholihah bahwa *kahoot*

---

<sup>83</sup> James D Russell Deborah L Lowther.

efektif digunakan untuk penilaian formatif karena lebih menyenangkan dan tidak membosankan daripada menggunakan tes tertulis biasa.<sup>84</sup>

Adapun untuk kekurangan dari penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif ini terletak pada kurangnya suasana kondusif pada saat mengerjakan soal dan jaringan yang kurang stabil, dikarenakan pengguna jaringan wifi yang terlalu banyak, meskipun sudah ada wifi di setiap sudut kelas tidak dapat dipungkiri bahwa jaringan terkadang mengalami ketidakstabilan sewaktu-waktu saat digunakan. Tetapi, disaat jaringan wifi tidak stabil peserta didik biasanya langsung menggunakan kuota internet masing-masing untuk digunakan. Hal ini dikarenakan jika mengandalkan jaringan wifi yang tidak stabil nantinya bisa menghambat mereka dalam mengerjakan soal di aplikasi *kahoot*. Kekurangan media *kahoot* diatas sesuai dengan yang dikatakan oleh Nur Hafizah bahwa jaringan internet yang tidak stabil membuat *kahoot* memiliki kekurangan, sehingga aplikasi *kahoot* tidak bisa berjalan secara maksimal saat digunakan.<sup>85</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>84</sup> Sholihah.

<sup>85</sup> Hafizah.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil riset yang di dapat di lapangan mengenai penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di SMP Negeri 4 Jember diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Desain Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember, Desain media *Kahoot* sebagai asesmen formatif dimulai dengan menentukan capaian dan tujuan pembelajaran yang jelas, yang penting untuk mengarahkan proses pembelajaran. Setelah itu, guru perlu menetapkan indikator soal dan tingkat kesukaran berdasarkan level kognitif yang telah ditentukan. Selanjutnya, guru memasukkan soal ke dalam aplikasi *kahoot*, termasuk menulis judul, menentukan cover, memilih bentuk soal, mengatur waktu pengerjaan, dan menetapkan poin untuk jawaban yang benar. Langkah-langkah ini memastikan soal yang dibuat sesuai dengan kemampuan dan pemahaman peserta didik.
2. Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember. Penerapan media *Kahoot* sebagai asesmen formatif dalam kelas dilakukan melalui tiga langkah: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka mencakup salam, doa, menyanyikan lagu kebangsaan, pengabsenan, dan pengulangan materi sebelumnya sebelum memasuki materi baru. Pada kegiatan inti, guru menyiapkan

perangkat seperti laptop dan smart TV untuk menampilkan soal *Kahoot*, sementara peserta didik menggunakan handphone untuk menjawab soal. Setelah soal selesai, guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang dihadapi. Kegiatan penutup meliputi penutupan pembelajaran, pengingat untuk belajar di rumah, doa bersama, dan salam. Keseluruhan proses ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui asesmen interaktif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember, Kelebihannya termasuk suasana asesmen lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan antusiasme peserta didik, serta memberikan umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka. Hal ini menjadikan *Kahoot* lebih efektif dan efisien dibandingkan tes tertulis biasa. Namun, terdapat juga kekurangan, seperti kurangnya suasana kondusif saat pengerjaan soal dan masalah dengan koneksi jaringan yang tidak stabil. Meskipun ada wifi di kelas, sering kali peserta didik harus bergantung pada kuota internet pribadi untuk menghindari hambatan dalam proses belajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 4 Jember, maka peneliti memberikan saran dan masukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagi SMP Negeri 4 Jember, diharapkan agar selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada seluruh guru dalam upaya meningkatkan



penggunaan aplikasi interaktif, seperti *kahoot* sebagai asesmen formatif yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakan soal.

2. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Negeri 4 Jember, diharapkan untuk selalu berupaya mengembangkan pemanfaatan media interaktif, seperti *kahoot* termasuk mencoba menggunakan versi premium, sehingga peserta didik dapat mengerjakan soal dengan mode yang lebih variatif, inovatif, dan menarik.
3. Bagi Peserta Didik SMP Negeri 4 Jember, diharapkan agar selalu berupaya meningkatkan kualitas belajar mereka. Dengan demikian, ketika mengerjakan soal yang disajikan melalui aplikasi *kahoot* mereka diharapkan mampu menjawab dengan cepat dan mendapat nilai yang memuaskan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi secara mendalam interaksi dan pemahaman peserta didik dalam menggunakan *kahoot* sebagai asesmen formatif. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aspek-aspek yang belum tercakup pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Heki Sujiatmoko, *Ragam Asesmen Dalam Pembelajaran Bahasa*, ed. by Bayu Aji Setiawan, Cetakan Ke (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023)
- Ahmad Izzan, 'Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31', 2023
- Amelia, Ivoni, 'Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', 2024
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, ed. by Restu Damayanti (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani, 'Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3.2 (2020), 155–62 <<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>>
- Fithria, Maulida, and Dimiyati Sajari, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Inovasi Edukasi*, 06.01 (2023), 2023
- Hafizah, Nur, 'Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman', *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, 10.2 (2021), 173–80
- Handayani, Eka Selvi, 'Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar Di Era Cybernetics', 2024
- Hartanti, Dwi, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), 78–85
- Hayyan Ahmad Ulul Albab, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khsus*, ed. by Saeful Anam (Lamongan: Acamedia Publication, 2021)
- Indrianto, Nino, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi* (Sleman: Deepublish, 2020)
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), 95–104 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>

- Ismail Suardi Wekke, Agus Pahrudin, *Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021)
- James D Russell Deborah L Lowther, Sharon E Smaldino, *Intruictional Technology & Media For Learning*, 2011th edn (Jakarta: Prenada Media Group)
- M.Ryan Afandi, 'Tantangan Dan Strategi Dalam Menggunakan Assessment Untuk Meningkatkan Pembelajaran Di Era Digital', 2023
- Muhammad Yasin, *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (Teori Dan Implementasi)*, ed. by Erfina Rianty, 1st edn (Yogyakarta: PT.Green Pustaka Indonesia, 2024)
- Mustopa, Ahmad, 'ANALISIS STANDAR PENILAIAN PENDIDIKAN'
- Natalia Christiani, Hebert Adrianto, Llya Dewi Anggraini, Amadeus MicheL Goein, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*, ed. by Resa Awahita, Cetakan Ke (Sukabumi: CV Jejak, 2019)
- Nurhayati, Sri, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Efitra, 1st edn (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024)
- Nurmiati, *Implementasi Kurikulum PAI Di Sekolah Dasar*, ed. by Mardhiah (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021)
- Octafany, Assya, 'Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII Banjarnegara', *Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto*, 2022
- Permana, Belva Saskia, 'Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi', 2024
- Putri, Kinanti Amira, 'EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SURYA BUANA MALANG'
- Rafnis, Rafnis, 'Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2019) <<https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>>
- Rahmadhea, Savira, 'Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan EfektivitasSiswa', 2024
- Rati, Dasri, Suryanef Suryanef, and Maria Montessori, 'PELAKSAAAN PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMP N 2 LENGAYANG', *Journal of Civic Education*, 2.1 (2019), 106–15

<<https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.106>>

Ridwan Y Deluma, Hermanto, Bramiano Setiawan, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, ed. by Achmad Wahdi (Nganjuk: Dewa Publising, 2023)

Rosidin, Undang, *Evaluasi Dan Asesmen Pembelajaran*, 1st edn (Yogyakarta: Media Akademi, 2017)

Saaman, Rakhmawati, 'Implementasi Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SD N Larangan 8', *Universita Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2022

Sholihah, Qonita, 'Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Instrumen Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan', *Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, 2022

Siringoringo, Ryan Gabriel, 'Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital', 2024

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2023)

Sujiatmoko, Heki Ahmad, *Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran Bahasa*, 2022nd edn (Malang: Media Nusa Creative, 2022)

Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah* (Banyumas: Zahira Media Publisher, 2022)

Susanti, Sani, 'Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa', 2021

Widodo, Hendro, *Evaluasi Pendidikan*, ed. by Budi Ashari (Yogyakarta: UAD Press, 2021)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nuri Wardatus Sholikhah

NIM : 202101010101

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur plagiasi karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dibuat atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiasi dan ada klaim dari pihak lain maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan siapapun.

J E M B E R

Jember, 20 November 2024



Nuri Wardatus Sholikhah  
NIM.202101010101

### MATRIK PENELITIAN

JUDUL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember	1. Media Kahoot	a. Desain media kahoot b. Langkah-langkah penerapan c. Kelebihan dan kekurangan	1. Data Primer a. Waka Kurikulum b. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Negeri 4 Jember c. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Jember	1. Pendekatan dan jenis penelitian: Kualitatif. 2. Jenis Penelitian kualitatif : Kualitatif Studi Kasus 3. Lokasi Peneliatian: SMP Negeri 4 Jember 4. Pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi	1. Bagaimana Desain Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember?  2. Bagaimana Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember?
	2. Asesmen Formatif	a. Menentukan indikator dan capaian pembelajaran b. Membuat kisi-kisi	2. Data Sekunder a. Dokumentasi b. Kepustakaan	5. Analisis Data : a. Reduksi Data b. Penyajian Data 3. Penarikan Kesimpulan Keabsahan Data : 1. Trianggulasi Sumber 2. Triangulasi Tehnik	3. Bagaimana Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Jember?

## PEDOMAN PENELITIAN

- Lokasi** : SMP Negeri 4 Jember  
**Judul** : Penerapan Media *Kahoot* Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember  
**Peneliti** : Nuri Wardatus Sholikhah

### A. Pedoman Wawancara

#### Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Bagaimana langkah awal dalam pembuatan soal asesmen formatif menggunakan aplikasi *kahoot*?
2. Apa saja yang harus diperhatikan ketika membuat soal?
3. Bagaimana cara menentukan tingkat kesukaran soal?
4. Apa langkah selanjutnya yang dilakukan setelah kisi kisi soal selesai?
5. Bagaimana cara memasukan soal pada aplikasi *kahoot*?
6. Apa saja yang harus diperhatikan ketika memasukan soal pada aplikasi *kahoot*?
7. Bagaimana penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
8. Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
9. Apa saja persiapan yang dilakukan guru sebelum menerapkan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
10. Apa saja persiapan yang dilakukan peserta didik sebelum mengerjakan soal menggunakan media *kahoot* di kelas?
11. Apa saja sarana prasarana yang diperlukan ketika melakukan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
12. Apa saja yang diperhatikan ketika penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
13. Apa saja kelebihan ketika menggunakan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
14. Apakah peserta didik antusias ketika mengerjakan soal dengan menggunakan media *kahoot*?
15. Apa saja kekurangan ketika menggunakan media *kahoot* sebagai asesmen

formatif di kelas?

### **Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember**

1. Bagaimana desain yang digunakan ketika penarapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
2. Apakah desain yang digunakan menarik untuk asesmen formatif?
3. Bagaimana penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
4. Bagaiman langkah-langkah penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas?
5. Apa saja persiapan yang dilakukan guru sebelum menerapkan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
6. Apa saja persiapan yang dilakukan peserta didik sebelum mengerjakan soal menggunakan media *kahoot* di kelas?
7. Apa saja yang harus diperhatikan sebelum penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas ?
8. Bagaimana suasana dikelas ketika penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
9. Apa saja kelebihan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif di kelas?
10. Apakah menarik aplikasi *kahoot* dijadikan media untuk asesmen formatif?
11. Apa saja kekurangan penarapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas?

### **B. Pedoman Obsevasi**

1. Mengamati bagaimana desain media *kahoot* sebagai asesmen formatif
2. Mengamati bagaimana penarapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas
3. Mengamati bagaimana persiapan guru sebelum penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas
4. Mengamati bagaimana persiapan peserta didik sebelum penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas



5. Mengamati langkah-langkah sebelum melakukan penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas
6. Mengamati bagaimana peserta didik saat mengerjakan soal di *kahoot*

### **C. Pedoman Dokumentasi**

1. Desain penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif
2. Penerapan media *kahoot* sebagai asesmen formatif dikelas
3. Modul ajar kelas VIII materi Menjadi pribadi yang dapat dipercaya dan terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang.
4. Daftar nilai asesmen formatif kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember
5. Daftar nama siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember
6. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 4 Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-6534/In.20/3.a/PP.009/08/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 4 Jember  
Jl. Nusa Indah 14 Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101010101  
Nama : NURI WARDATUS SHOLIKHAH  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Jember" selama 60 ( enam puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Surawi, S.Pd, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Agustus 2024

Dekan,  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 4 JEMBER  
Jalan: Nusa Indah 14, Kel. Jember Lor Kec. Patrang  
Telp. 0331 – 485525 Fax 0331 – 428406



**SURAT - KETERANGAN**

Nomor : 000.9.2/391/35.09.310.01.20523904/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala **SMP NEGERI 4 JEMBER** dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nuri Wardatus Sholikhah  
NIM : 202101010101  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Pendidikan Agama Islam  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

benar – benar telah melakukan penelitian tentang "Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember Tahun ajaran 2024/2025"

Waktu : 26 Agustus – 26 Oktober 2024  
Kelas : 8 A  
Tempat : SMP Negeri 4 Jember

Demikian Surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

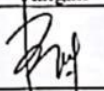

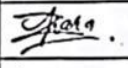
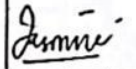

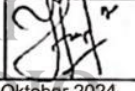
Jember, 26 Oktober 2024  
Kepala Sekolah  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Surawi, S.Pd, M.Pd  
DINAS PENDIDIKAN  
No. 12111988031012



## Jurnal Kegiatan Penelitian

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Nuri Wardatus Sholikhah  
 NIM : 202101010101  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Penelitian : Penerapan Media Kahoot Sebagai Asesmen Formatif di SMP Negeri 4 Jember

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Senin, 26 Agustus 2024	Penyerahan surat izin penelitian	Avilanofa Bagus Budi, S.Pd	
2.	Kamis, 14 September 2024	Observasi kegiatan penerapan media kahoot sebagai asesmen formatif	Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd dan Peserta Didik Kelas VII A	
3.	Kamis, 14 September 2024	Wawancara guru PAI terkait penerapan media kahoot sebagai asesmen formatif	Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd	
4.	Sabtu, 21 September 2024	Wawancara peserta didik terkait penerapan media kahoot sebagai asesmen formatif	Zahra Dhestiara	
			Evan Ferdinand Indrawan	
5.	Senin, 7 Oktober 2024	Melengkapi data-data penelitian	Siti Nahdiyatul Hidayah, S.Pd	
6.	Sabtu, 26 Oktober 2024	Meminta surat izin selesai penelitian	Staf TU	

Jember, 26 Oktober 2024  
 Kepala Sekolah



Surawi, S.Pd, M.Pd  
 SIPM Perijinan No. 1, IV/b  
 PIN 198512111988031012

### Lampiran Foto

No.	Gambar	Deskripsi
1.		<p>Penerapan media kahoot sebagai asesmen formatif dikelas</p>
2.		<p>Peserta didik menjawab soal</p>
3.		<p>Wawancara dengan Ibu Siti Nahdiyatul, S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Negeri 4 Jember</p>

4.



Wawancara dengan peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Modul Ajar Kelas VIII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

# MODUL AJAR

## Pendidikan Agama Islam

SITI NAHDIATUL H



### Informasi Umum

Penyusun : Siti Nahdiatul H, S.Pd  
Nama Sekolah : SMPN 4 JEMBER  
Mata Pelajaran ; PAI & BP  
Fase/Kelas ; D/VIII  
Elemen ; Fiqih  
Materi ; Menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dan jual beli serta hutang piutang.  
Alokasi waktu : 2x40 menit

### Profil Pelajar Pancasila

Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa  
Bernalar kritis  
Sarana dan Prasarana

Laptop  
Jaringan internet  
papan tulis  
spidol  
handphone  
media untuk ujian berupa kahoot

### Model Pembelajaran

Diskusi, Ceramah, Tanya Jawab, tutor sebaya, pjbl

### Capain Pembelajaran

Pada fase akhir D peserta didik dapat Menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dan jual beli serta hutang piutang.

### Tujuan Pembelajaran

Pada fase akhir D peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan konsep dan macam-macam jual beli serta diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

### Pemahaman bermakna

peserta didik mampu menjadikan menjadi pribadi yang bisa menjalankan jual beli dengan baik dalam kehidupan sehari-hari

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### KEGIATAN PENDAHULUAN

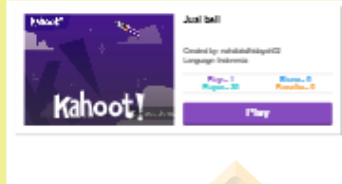
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Peserta didik berdo'a sebelum pembelajaran dimulai
3. Guru mengecek kehadiran siswa
4. Peserta didik melakukan ice breaking tepuk 1 - 5
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik

#### KEGIATAN INTI

1. Guru meminta peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami
2. peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
3. Guru menyiapkan soal ulangan harian menggunakan kahoot
4. Siswa menyiapkan handphone dan paket data untuk melaksanakan ulangan harian dengan kahoot
5. Guru memberikan link di grub kelas
6. Siswa mengerjakan soal yang sudah disiapkan

**KEGIATAN PENUTUP**

1. peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran pada hari ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## KISI KISI SOAL

**Mata pelajaran** : PAI

**Kelas** : VIII (Delapan)

**Kurikulum** : Kumer

No	Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	No Soal	Ranah Kognitif	Tingkat Kesukaran	Bentuk Soal
1	Terhindar dari Riba dalam Jual Beli dan Hutang Piutang	Ketentuan jual beli, hutang piutang dan riba dalam Islam	Peserta didik dapat menjelaskan makna jual beli	1	C2	SD	
			Peserta didik dapat menunjukkan rukun jual beli	2	C2	SD	
			Peserta didik dapat menunjukkan syarat jual beli	3	C2	SD	

			Peserta didik dapat menunjukkan akad jual beli	4	C2	SD	
			Peserta didik dapat menunjukkan macam-macam jual beli	5	C2	SD	
			Peserta didik dapat menganalisis isi kandungan dari ayat AL-Qur'an terkait jual beli	6	C4	SK	
			Peserta didik dapat menyimpulkan hukum jual beli	7	C5	SK	
			Peserta didik dapat menyimpulkan makna riba	8	C2	SD	
			Peserta didik dapat menunjukkan macam-macam riba	9	C2	SD	

			Peserta didik dapat menganalisis ayat Al-Qur'an terkait riba	10	C4	SK	
--	--	--	--	----	----	----	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Final Score Kahoot

All (29)		Need help (1)		Didn't finish (13)		Search	
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score			
pan yaya	1	80%	—	6755			
arinn	2	80%	—	6569			
indah	3	80%	—	6511			
guntur	9	70%	1	5735			
Fino	10	70%	—	5705			
shintaaa	11	80%	—	5636			
raisa	12	80%	—	5600			
DeaYwgqknq81	13	70%	1	5588			
zahrzaaaaa	14	70%	—	5235			
vanesa aulia	15	70%	1	5146			
AlvinXJRK	16	60%	2	5046			
nitta	17	70%	—	5017			
dinii	18	70%	—	4995			
safaa	19	60%	3	4983			
HaikalXJRK	20	60%	—	4965			
Matha	21	60%	1	4683			
Bisma sontoloyo	22	50%	—	4646			
Aryaa	23	60%	1	4532			
tyass	24	60%	1	4351			
MandalaXJRK	25	60%	—	4236			
azwaa	26	50%	—	4070			
key	27	40%	2	3093			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Tampilan Soal Kahoot

Jual beli disebut dengan istilah

15

hutang piutang    riba  
isyarah    khiyar

1/10 kahoot.it Game PIN: 931802

Tukar-menukar dengan barang lain dengan cara atau akad tertentu atas dasar suka sama suka disebut...

15

Pinjam-meminjam    gadai  
jual beli    sewa menyewa

2/10 kahoot.it Game PIN: 931802

Berapa hari dianjurkan masa berlakunya khiyar syarat?

14

1 hari    2 hari  
3 hari    4 hari

3/10 kahoot.it Game PIN: 931802

dibawah ini yang bukan termasuk Rukun jual beli adalah

14

ada obyek yang dijual belikan    ada penjual dan pembeli  
Ada waktu untuk memilih meneruskan atau membatalkan    Ada akad atau jbab kabul

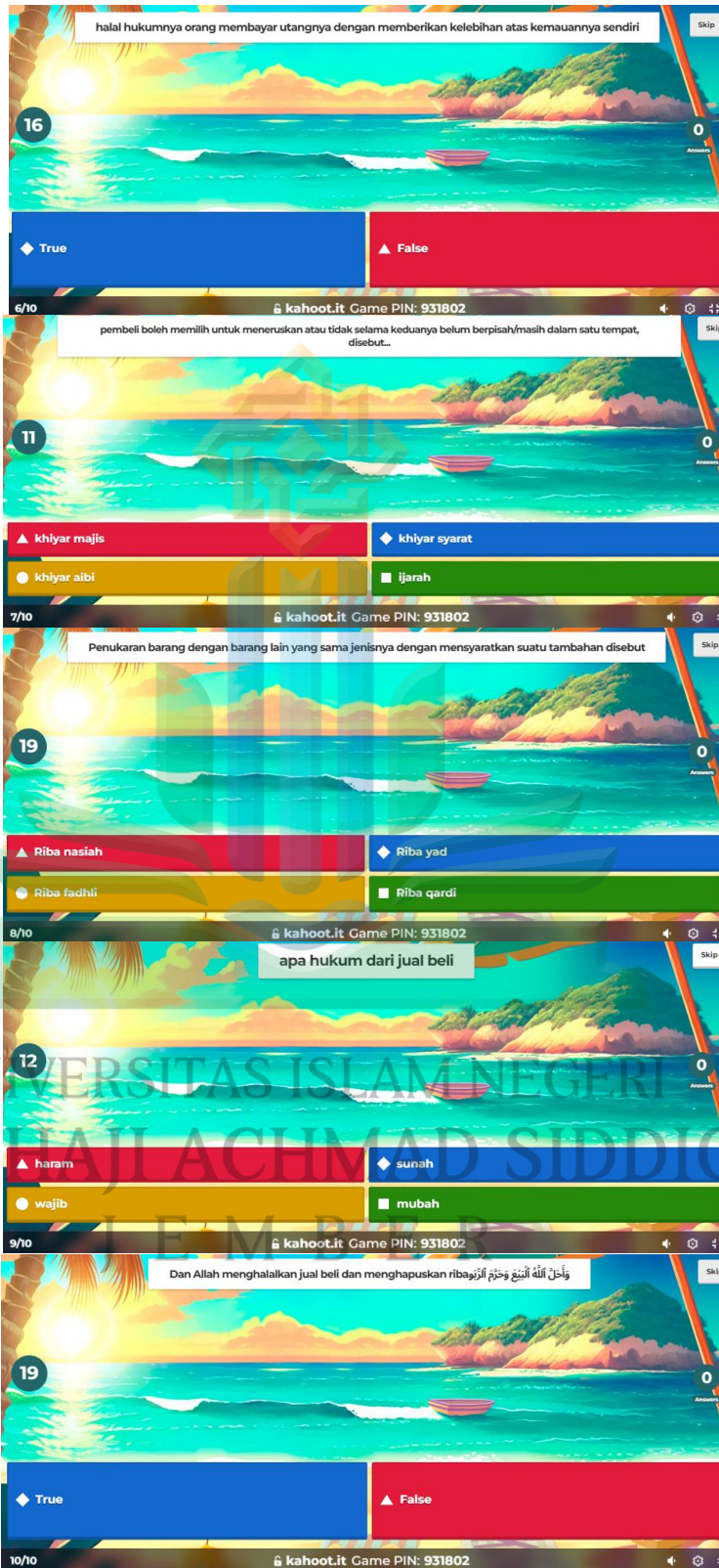
4/10 kahoot.it Game PIN: 931802

jual beli hasil tanaman yang belum layak dipanen termasuk jual beli yang dilarang karena...

10

Merugikan kedua bela pihak    Mengandung unsur ketidak pastian  
merugikan pembeli    Merugikan penjual karena rugian

5/10 kahoot.it Game PIN: 931802



## BIODATA PENELITI



**Nama** : NURI WARDATUS SHOLIKHAH  
**NIM** : 202101010101  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Lumajang, 05 Januari 2002  
**Alamat** : Jalan Hos Cokro Aminoto, Gang  
Flamboyan 01, Kabupaten Lumajang,  
**Email** : [nuriwardatussholikhah@gmail.com](mailto:nuriwardatussholikhah@gmail.com)  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam

### Riwayat Pendidikan Formal

TK Kemala Bhayangkari Lumajang

SDN Tompokersan 01 Lumajang

SMK Bina Mandiri Al-Qodiriyah Banyuwangi

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember