

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Implementasi Pembelajaran

1. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Pengertian implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan, penerapan. Menurut Agus Salim Salabi, implementasi dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau tindakan yang merujuk pada perencanaan yang telah dirancang secara teliti dan detail. Proses implementasi biasanya dilaksanakan sesudah perencanaan dinilai valid dan akurat. Secara lebih sederhana, implementasi bisa dipahami sebagai kegiatan, tindakan, mekanisme, atau sistem yang terorganisir. Kata “mekanisme” menunjukkan bahwa implementasi tidak hanya sekedar aktivitas, melainkan serangkaian kegiatan yang terstruktur serta dijalankan secara sungguh-sungguh, berlandaskan norma atau pedoman tertentu, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.²⁵ Dengan demikian, implementasi tidak bersifat independen, melainkan dipengaruhi oleh unsur-unsur lain yang terkait, dalam hal ini adalah pembelajaran.

Menurut Yowelna Tarumasely, pembelajaran merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan perilaku melalui pengalaman belajar yang dirancang serta disusun secara sistematis. Dalam ranah pendidikan, pembelajaran dapat berlangsung di

²⁵ Agus Salim Salabi, “Efektivitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah,” *Education Achievement: Journal of Science and Research* 1, no. 1 (2020): 3.

lingkungan formal, misalnya di sekolah, universitas, atau lembaga pendidikan lainnya, maupun di lingkungan nonformal, seperti di tempat kerja atau dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.²⁶

Implementasi pembelajaran menurut Anggy Giri Prawiyogi dan Ade Syarifudin, adalah proses pelaksanaan atau penerapan kegiatan belajar. dalam arti yang lebih luas implementasi pembelajaran adalah langkah nyata atau realisasi terhadap suatu konsep yang telah dirancang secara cermat dan sistematis untuk menjalankan kegiatan pengajaran. Dengan demikian, implementasi pembelajaran berarti mengadakan hubungan timbal balik antara siswa dengan pendidik serta sumber belajar di dalam suatu suasana pendidikan, di mana guru dan peserta didik saling berbagi serta bertukar informasi.²⁷

2. Tahapan Implementasi Pembelajaran

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses menyusun dan mengembangkan rancangan kegiatan belajar secara sistematis dan terarah. Proses perencanaan pembelajaran tidak sekadar menyusun jadwal atau daftar materi, melainkan juga mengembangkan rancangan pembelajaran yang terarah dan terorganisasi berdasarkan hasil kajian mendalam mengenai kondisi, karakteristik, serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, perencanaan pembelajaran pun wajib berpedoman pada tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan agar setiap langkah

²⁶ Yowelna Tarumasely, *Strategi Pembelajaran* (Lamongan: Academia Publication, 2024), 20.

²⁷ Anggy Giri Prawiyogi and Ade Syarifudin, *Implementasi Model Dan Metode Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), 4.

yang dirancang sejalan dengan kompetensi yang diharapkan tercapai. Dengan perencanaan yang matang, pendidik dapat menyusun strategi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran yang tepat sehingga seluruh kegiatan belajar berlangsung lebih teratur, menyenangkan, dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik.

Perencanaan pembelajaran tidak terbatas pada tercapainya tujuan secara formal, tetapi juga pada pencapaian hasil belajar yang efektif, efisien, serta bermakna bagi peserta didik. Artinya, peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang membentuk sikap, keterampilan, dan nilai positif yang membawa manfaat di keseharian.²⁸

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pelaksanaan pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang dan diorganisasikan secara sistematis dengan mengikuti tahapan atau langkah-langkah yang terencana. Setiap tahap disusun untuk memastikan kegiatan pembelajaran berjalan efektif agar sasaran yang diharapkan bisa diwujudkan dengan hasil maksimal. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, terdapat tahapan-tahapan diantaranya adalah²⁹:

1) Pembukaan Pelajaran.

Tahap pembukaan merupakan langkah awal yang dilakukan guru untuk membangun suasana belajar yang kondusif. Pada tahap

²⁸ Ahmad Tanaka et al., *Perencanaan Pembelajaran* (Yogyakarta: Selat Media, 2023), 2.

²⁹ M. Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 25.

pembukaan guru berusaha menyiapkan kondisi mental dan fokus siswa agar siap menerima materi yang akan dipelajari. Persiapan penting agar pembelajaran berlangsung lebih optimal dan peserta didik lebih cepat menangkap isi pembelajaran yang disampaikan.

2) Penyampaian Materi.

Tahap penyampaian materi merupakan inti dari keseluruhan proses pembelajaran. Guru menyampaikan materi pelajaran dilakukan secara berurutan, bermula dari gagasan yang paling mudah hingga mencapai pemahaman yang lebih kompleks. Dalam proses penyampaian, guru memilih metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu agar materi lebih mudah dipahami siswa.

3) Penutupan Pelajaran.

Tahap penutupan adalah langkah akhir dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru mengakhiri kegiatan inti pembelajaran dengan merangkum atau menegaskan kembali pokok-pokok materi. Selain itu, pendidik pun melaksanakan penilaian singkat guna menilai tingkat penguasaan peserta didik terhadap bahan ajar yang sudah disampaikan, sehingga dapat menjadi acuan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris *Evaluation* yang berakar dari kata *value*, yang artinya nilai atau harga. Dalam bahasa

Arab, kata nilai dikenal dengan istilah *al-qimah* atau *al-taqdir*. Oleh karena itu, secara harfiah evaluasi dapat dimaknai sebagai proses penilaian.³⁰ Menurut Ina Magdalena, evaluasi pembelajaran adalah salah satu bagian yang sangat penting serta menjadi tahapan yang harus dilaksanakan oleh seorang guru untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran yang dilakukan berjalan secara efektif. Informasi dan hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi ini berfungsi sebagai masukan atau umpan balik bagi guru agar dapat menilai, memperbaiki, dan meningkatkan kualitas program maupun kegiatan pembelajaran yang sedang maupun akan dilaksanakan.³¹

3. Komponen Implementasi Pembelajaran

Menurut Yunawati Sele, komponen implementasi pembelajaran meliputi³²:

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah arah sekaligus pedoman yang akan dituju dalam seluruh rangkaian aktivitas yang berlangsung pada proses pembelajaran. Keberadaan tujuan pembelajaran berfungsi sebagai penentu arah yang jelas sehingga setiap tahapan kegiatan belajar-mengajar mampu dijalankan dengan berpedoman, terstruktur, serta selaras terhadap kebutuhan siswa. Dengan adanya tujuan pembelajaran, guru maupun siswa memiliki gambaran yang pasti mengenai capaian yang ingin diraih selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan

³⁰ Ina Magdalena, *Teori Dan Praktek Evaluasi Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV. Jejak, 2022), 218.

³¹ Ina Magdalena, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Sukabumi: CV. Jejak, 2022), 7.

³² Yunawati Sele, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2023), 26.

pembelajaran disusun dalam wujud tindakan atau kemampuan yang jelas, relevan, dan dapat diukur agar hasil belajar dapat diidentifikasi secara jelas. Rumusan menggambarkan kondisi yang ditargetkan untuk tercapai, dimiliki, maupun dikuasai oleh siswa setelah menjalani suatu proses pembelajaran tertentu.³³ Dengan demikian, tujuan pembelajaran tidak hanya menjadi panduan, tetapi juga indikator capaian efektivitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan.

b. Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam penggunaan sehari-hari, metode dipahami sebagai langkah atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan “pembelajaran” dimaknai sebagai segala bentuk usaha yang dilaksanakan guru supaya peserta didik mengalami proses belajar. Dengan demikian, metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai teknik yang digunakan pendidik dalam menyajikan bahan ajar supaya terwujud aktivitas belajar pada siswa untuk mencapai sasaran yang diharapkan.³⁴ Oleh karena itu, keterampilan guru dalam memilih metode menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode memiliki kaitan erat dengan usaha pendidik dalam merancang dan menyampaikan proses belajar yang disesuaikan dengan keadaan serta kebutuhan, agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Maka, aspek

³³ Vina Vania Suhartawan et al., *Rencana Pengembangan Pengajaran Menuju Masa Depan Pembelajaran Yang Dinamis* (Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2024), 26.

³⁴ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan* (Lombok: Holistica, 2019), 29-30.

pokok yang wajib dipahami oleh pendidik ialah posisi metode pembelajaran sebagai salah satu unsur utama penentu tercapainya proses belajar yang efektif, setara pentingnya dengan unsur-unsur pendidikan yang lain.

c. **Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah konten pendidikan yang dirancang secara terstruktur agar dapat dimanfaatkan oleh guru serta siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Menurut berbagai ahli, bahan ajar dapat berbentuk media tertulis seperti buku pembelajaran, maupun bentuk lain yang dirancang untuk menunjang pembelajaran. Ciri utama bahan ajar adalah lengkap, sistematis, unik, dan spesifik. Lengkap berarti memuat seluruh komponen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, sistematis berarti tersusun secara runtut, unik bermakna pemakaiannya diperuntukkan bagi tujuan tertentu pada kondisi belajar yang spesifik, sedangkan spesifik berarti dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu dari audiens tertentu. Dengan demikian, tidak semua buku atau media seperti video dan audio dapat dikategorikan sebagai bahan ajar, kecuali memang disusun dengan memperhatikan keempat indikator tersebut. Perbedaan mendasar bahan ajar dengan buku teks biasa adalah adanya kelengkapan berupa pedoman guru dan pedoman siswa, serta perumusan tujuan instruksional yang jelas sesuai karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.³⁵ Oleh sebab itu, bahan

³⁵ Supardi, *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual* (Mataram: Penerbit Sanabil, 2020), 4-6.

ajar bukan cuma menjadi sumber belajar, tapi juga sebagai instrumen yang digunakan secara spesifik dalam kegiatan pengajaran supaya tujuan pembelajaran dapat direalisasikan dengan terukur.

d. Media Pembelajaran

Istilah media belajar terdiri oleh dua diksi: media serta pembelajaran. Media pada dasarnya adalah kata yang menunjukkan makna lain dari *medium*, yang diartikan sebagai alat untuk mengalihkan atau mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, media berfungsi sebagai perantara antara pihak penyampai dan pihak penerima pesan pada proses penyaluran informasi. Contoh media termasuk komputer, buku, televisi, radio dan lain-lain ketika dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi.³⁶ Pembelajaran adalah proses di mana seseorang belajar tentang sesuatu. Pada tahapan ini, terjadi hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik, yang menjadikannya sebagai bentuk komunikasi antar manusia.³⁷ Media pembelajaran dimaknai sebagai seluruh bentuk perangkat atau media yang berfungsi untuk mengomunikasikan informasi serta konten pendidikan. Tujuannya adalah menarik perhatian, minat, serta memicu pemikiran dan perasaan peserta didik sepanjang kegiatan pembelajaran, agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.³⁸

³⁶ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran Edisi Revisi Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik Dan Peserta Didik* (Bekasi: CV. Nurani, 2016), 10.

³⁷ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 97–98.

³⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 6.

e. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian ialah alat pokok pada proses belajar mengajar karena berfungsi untuk mengukur, mengevaluasi, dan menilai pencapaian peserta didik dari segi wawasan, kemampuan praktik, serta perilaku. Penilaian tidak hanya sekadar mencari jawaban benar atau salah, melainkan juga menggambarkan sejauh mana proses belajar dan keterampilan siswa tercapai. Agar dapat dipertanggungjawabkan, instrumen penilaian harus disusun sesuai prinsip validitas, reliabilitas, keadilan, keterbukaan, serta relevan dengan tujuan pembelajaran.

Seiring perkembangan kurikulum, model penilaian pun ikut berkembang. Saat ini penilaian autentik lebih diutamakan, karena menekankan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara nyata, bermakna, dan kontekstual, bukan hanya sekadar tes tulis. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan instrumen penilaian yang sesuai, misalnya tes, non-tes, penilaian kinerja, portofolio, maupun penilaian berbasis kelas.

Namun, pada praktiknya masih banyak guru yang kesulitan dalam menyusun instrumen yang tepat, terutama dalam menilai keterampilan. Hal ini menyebabkan penilaian yang dilakukan belum valid dan reliabel karena seringkali satu instrumen dipakai untuk berbagai jenis keterampilan yang sebenarnya membutuhkan rubrik penilaian berbeda.³⁹

³⁹ Gamar Abdullah et al., *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 15-18.

Dengan demikian, instrumen penilaian yang baik adalah instrumen yang mampu memberikan informasi akurat mengenai pencapaian siswa sehingga dapat dijadikan dasar untuk perbaikan proses pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut mampu menyusun instrumen penilaian, tetapi juga mengaplikasikan serta menggunakannya dengan tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sebutan sejarah diambil dari bahasa klasik Arab, tepatnya kata “*syajarah*” yang memiliki arti pohon kehidupan. Maksudnya ialah bahwa kehidupan mempunyai pohon atau akar masa lampau. Sejarah merupakan titik mula dari segala sesuatu yang membentuk realitas masa sekarang. Dengan kata lain, sekarang ialah hasil atau warisan dari masa lampau. Hal itu berkaitan dengan pengertian *syajarah* yang memiliki arti asal-usul atau keturunan. *Syajarah* juga dihubungkan dengan kata silsilah, yang dalam bahasa Arab memiliki makna seri, urutan, daftar keturunan dan hubungan. Kata lain yang terkait dengan makna ini adalah “*tarikh*” (dari kata *arkh*), yang mengacu pada catatan kejadian tertentu seperti buku riwayat, kronik, tahunan, perhitungan tahun, tanggal, serta pencatatan tanggal.⁴⁰

Kebudayaan merupakan kumpulan perilaku, ide, serta merupakan karya yang dihasilkan oleh individu atau kelompok yang tumbuh melewati tahap pembelajaran serta adaptasi dengan lingkungannya, yang berperan

⁴⁰ Ani Roisatul Muna, “Analisis Materi Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX MTs Terbitan Kemenag Dalam Kurikulum 2013,” *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 67–68.

sebagai panduan didalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara.⁴¹

Sejarah Kebudayaan Islam bisa dimaknai sebagai proses perkembangan ataupun peningkatan kebudayaan Islam didalam sudut pandang sejarah. Kebudayaan Islam memiliki bermacam-macam definisi lainnya: pertama, catatan perkembangan Islam merefleksikan peningkatan pengetahuan dan kecerdasan yang muncul selama masa pemerintahan Islam, sejak awal Islam lahir hingga era Islam kontemporer. Kedua, sejarah peradaban Islam meliputi pencapaian umat Islam dalam bidang ilmu pengetahuan, sastra serta seni. Ketiga, riwayat perkembangan peradaban Islam menunjukkan peningkatan dalam tatanan pemerintahan atau otoritas Islam yang berfungsi menjaga nilai-nilai hidup umat Islam, khususnya mengenai pemakaian bahasa, praktik ibadah, dan tradisi sosial masyarakat.

Sedangkan SKI merupakan singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam, yang merupakan mata pelajaran dalam pendidikan agama Islam yang memiliki tujuan untuk mengenalkan, memberikan pemahaman, serta menghayati sejarah Islam. Hal ini kemudian menjadi landasan dalam membentuk pandangan hidup dengan berbagai kegiatan seperti pembelajaran, bimbingan, keteladanan, pelatihan, pembiasaan dan penggunaan pengalaman.⁴²

⁴¹ Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.52 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pengembangan Sumber Daya Manusia Kebudayaan," intranet polibatam (2014), 2.

⁴² Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Maharot: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2020): 176–177.

2. Tujuan SKI di Madrasah Aliyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan untuk memberi dorongan pada peserta didik supaya memahami, mengenal, serta menghayati sejarah kebudayaan Islam yang memiliki nilai kearifan. Nilai-nilai ini bisa dipergunakan untuk melatih kemampuan berpikir, membangun watak, perilaku, serta identitas diri siswa. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah berfokus kepada kemampuan pengambilan hikmah atau pembelajaran dari sejarah Islam, keteladanan terhadap tokoh yang menjadi panutan, dan juga tentang hubungan dengan keadaan sosial, budaya, ekonomi, politik, seni, iptek serta lainnya, untuk pengembangan kebudayaan serta peradaban Islam pada era sekarang dan mendatang.⁴³ Tujuan pembelajaran SKI bagi siswa selaras dengan Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah⁴⁴, meliputi:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah Saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

⁴³ Yudhi Fachrudin, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Dirasa: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 2020, 53.

⁴⁴ Direktur Jendral Pendidikan Islam, "Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah" (2024), 59.

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah dalam Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran SKI Kelas XI Semester Genap

Capaian Pembelajaran SKI kelas XI semester genap pada penelitian ini yaitu:

Peserta didik dapat menganalisis peran umat Islam pada masa penjajahan sebagai inspirasi menjadi muslim yang berwawasan global serta adaptif dalam menghadapi masa kini dan masa yang akan datang.

Tujuan Pembelajaran SKI kelas XI semester genap pada penelitian ini yaitu:

- a. Menganalisis faktor-faktor penyebab kemunduran Islam dan latar belakang lahirnya gerakan tajdid (pembaruan).

- b. Menganalisis tokoh-tokoh pembaruan Islam beserta ide pemikirannya (Ali Pasha, Jamaluddin Al-Afghani, Muhammad Abduh, Rasyid Ridha, Muhammad Iqbal).
- c. Menganalisis nilai-nilai positif dari gerakan pembaruan dunia Islam.
- d. Menganalisis pengaruh gerakan pembaruan terhadap perkembangan Islam di Indonesia.
- e. Menganalisis lahirnya organisasi-organisasi Islam sebagai dampak dari gerakan pembaruan.
- f. Menyimpulkan faktor penyebab kemunduran Islam dan latar belakang lahirnya gerakan tajdid.
- g. Mengidentifikasi permasalahan, sudut pandang, serta argumen tokoh pembaru Islam beserta ide-idenya.
- h. Menyimpulkan nilai-nilai positif gerakan pembaruan Islam dan menyajikannya dalam bentuk tulisan atau media lain.
- i. Mengidentifikasi pengaruh gerakan pembaruan Islam.
- j. Mengidentifikasi terbentuknya organisasi Islam sebagai dampak dari gerakan pembaruan yang bersifat inovatif dan dinamis.⁴⁵

C. Media Game Kahoot

1. Pengertian Media Pembelajaran Game Kahoot

Era revolusi industri 4.0 mengharuskan semua aspek kehidupan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang sangat signifikan di dunia

⁴⁵ Direktur Jendral Pendidikan Islam, “Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah”, 58-59.

pendidikan mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, pengajar perlu bisa menyesuaikan diri dan menguasai teknologi yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Game Kahoot adalah sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan efisien dalam memicu semangat belajar siswa.⁴⁶

Aplikasi Kahoot adalah sebuah program pendidikan yang memiliki fitur sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar. Awalnya, aplikasi ini dikembangkan oleh tim yang terdiri dari Jamie Brooker, Johan Brand, dan Morten Versvik, yang bekerja sama dengan Norwegian University of Technology and Science. Setelah selesai dirancang, aplikasi Kahoot diluncurkan dan menjadi sarana permainan pembelajaran yang simpel untuk dipakai oleh pengajar dan peserta didik.⁴⁷

Game Kahoot dapat digunakan secara online serta memungkinkan untuk dikreasikan dan diaplikasikan pada kegiatan belajar. Kahoot mengangkat konsep pembelajaran melalui permainan, membuat peserta didik tidak jenuh ketika belajar, namun tetap mampu menangkap materi. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot pada proses belajar menunjukkan kemampuan yang efisien berkat adanya elemen verbal serta visual yang memikat.⁴⁸

⁴⁶ Annas Alfiani, Mitha Widayanti, and Suci Sukma Fauziah, "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Didaktis: Seminar Nasional* 3, no. 1 (2021): 89–90.

⁴⁷ Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 96–97.

⁴⁸ Darren H. Iwamoto et al., "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance," *Turkish Online Journal of Distance Education* 18, no. 2 (2017): 82.

Game Kahoot adalah sebuah aplikasi permainan pendidikan yang ditujukan bagi peserta didik dalam format permainan tebak-tebakan yang dapat memuat pertanyaan-pertanyaan pembelajaran. Peserta didik yang ikut serta pada kuis tidak harus mendaftarkan akun baru, serta dapat dibuka lewat peramban di perangkat HP, komputer, atau laptop.⁴⁹ Tujuan dibuatnya aplikasi ini ialah agar proses belajar terasa seru dan jauh dari rasa jenuh, karena siswa bisa bermain sambil belajar.

Keuntungan paling penting dari penggunaan game Kahoot ialah bertambahnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan ketertarikan belajar mereka, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dan membantu peserta didik agar lebih konsentrasi saat mengikuti pembelajaran, sehingga pencapaian akademik mereka turut meningkat.⁵⁰

2. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran pada rangkaian kegiatan pengajaran memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran bisa membuat penyampaian dan informasi dan pesan menjadi lebih jelas, sehingga mempermudah dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

⁴⁹ Febblina Daryanes and Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration*, 174.

⁵⁰ Shella Septina Marsa, Hastuti Retno Kuspiyah, and Eka Agustina, "The Effect of Kahoot! Game in Teaching Reading Comprehension Achievement," *Journal of English Teaching* 7, no. 2 (2021): 136.

- b. Media pembelajaran bisa menarik perhatian siswa, yang memiliki kemungkinan meningkatkan dorongan belajar serta mengintensifkan hubungan antara peserta didik dengan kondisi di sekelilingnya.
- c. Media pembelajaran mampu meniadakan keterbatasan penglihatan, jarak, serta durasi.
- d. Materi berupa barang atau wujud fisik yang berukuran sangat besar sehingga tidak memungkinkan untuk diperlihatkan secara langsung di dalam ruang pembelajaran dapat dialihkan penyajiannya melalui ilustrasi, potret, presentasi visual, rekaman video, siaran audio, maupun tiruan berbentuk miniatur.
- e. Fenomena atau objek yang memiliki ukuran sangat kecil sehingga tidak dapat diamati secara langsung oleh pancaindra manusia dapat direpresentasikan melalui penggunaan alat bantu optik, media audiovisual, media proyeksi, maupun visualisasi.
- f. Kejadian yang jarang muncul pada waktu lampau atau hanya berlangsung satu kali dalam kurun puluhan tahun dapat disajikan melalui dokumentasi berupa video, tayangan sinema, gambar, presentasi visual, serta uraian secara lisan.
- g. Fenomena maupun tahapan yang bersifat sangat rumit, contohnya peredaran aliran darah, dapat diperlihatkan secara terang melalui video, ilustrasi, presentasi visual, maupun pemodelan berbasis komputer.

- h. Peristiwa maupun eksperimen yang memiliki risiko membahayakan dapat direkayasa ulang melalui sarana seperti perangkat komputer, tayangan sinema, serta rekaman audiovisual.
- i. Fenomena di alam, contohnya erupsi gunung, maupun tahapan yang berlangsung dalam jangka panjang, misalnya metamorfosis dari ulat hingga menjadi kupu-kupu, dapat disajikan melalui dokumentasi bergaya percepatan waktu dalam format tayangan, klip visual, presentasi gambar, ataupun pemodelan berbasis perangkat digital.
- j. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang setara mengenai berbagai peristiwa di sekitar kehidupan mereka, sekaligus memfasilitasi terjalinnya hubungan secara langsung antara peserta didik, pendidik, masyarakat, serta lingkungan tempat mereka berada.⁵¹

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut adalah kriteria yang harus dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran:

- a. Keselarasan dengan tujuan. Memilih media wajib sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, dipertimbangkan dari ranah psikologikal, afektif, serta keterampilan.
- b. Ketepatan (Validitas). Media perlu disusun secara cermat dan sesuai tujuan agar mampu mendukung materi yang meliputi fenomena, gagasan, serta kerangka ilmiah.

⁵¹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022), 22.

- c. Sensitivitas, fleksibilitas, dan ketahanan. Keterbatasan durasi, keahlian, serta daya tampung dapat menjadi hambatan dalam menyusun sarana pembelajaran tertentu. Akan tetapi, alat yang membutuhkan proses pembuatan sangat panjang belum tentu menghasilkan mutu yang paling optimal.
- d. Kemampuan guru. Guru perlu mahir dalam menggunakan media saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- e. Standar dan kualitas. Media pembelajaran harus dirancang dengan baik agar memenuhi standar kualitas.
- f. Keselarasan dengan cara berpikir siswa. Media harus sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan mampu mendukung tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar.⁵²

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Kahoot

Kahoot menjadi alat pendidikan yang menghadirkan suasana belajar yang menarik. Di samping itu, pemanfaatan permainan Kahoot menjamin peserta didik ikut aktif dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, serta membantu para siswa menangkap isi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Tetapi, Kahoot pun mempunyai keunggulan serta kekurangan. Keunggulan Kahoot meliputi:

- a. Penggunaan Kahoot dapat diakses dengan cara yang mudah dimana saja, kapan saja, dilakukan secara online dan gratis untuk digunakan.

⁵² Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 5.

- b. Berfungsi sebagai sarana pengajaran yang mampu membangun kondisi pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif karena siswa bisa belajar sambil bermain serta dapat melihat hasil secara langsung.
- c. Tampilan grafis yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan antusiasme siswa selama proses belajar.
- d. Memanfaatkan perangkat digital di sekolah karena fleksibel bisa diakses melalui smartphone, laptop, dan ipad.
- e. Kecakapan siswa bisa dikembangkan menggunakan Kahoot.
- f. Kahoot memiliki empat fitur utama: game, kuis, diskusi, dan polling.
- g. Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik, meningkatkan motivasi, serta memacu latihan kolaboratif.⁵³

Di samping berbagai keunggulan yang dimiliki, Kahoot juga mempunyai sejumlah keterbatasan, di antaranya:

- a. Tidak semua guru terbiasa dengan teknologi terbaru.
- b. Fasilitas di sekolah sering kali tidak memadai.
- c. Siswa mudah tergoda untuk membuka hal-hal lain.
- d. Waktu pertemuan di kelas yang terbatas.
- e. Tidak setiap pendidik mempunyai kesempatan untuk merancang pembelajaran berbasis Kahoot.
- f. Orang lain berpotensi mengamati jawaban siswa lain (menyontek).
- g. Perlu disajikan memakai media proyektor.

⁵³ Nina Indriani, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 85.

- h. Mengandalkan jaringan internet, sehingga tidak tersedia pilihan penggunaan tanpa koneksi.
- i. Terdapat batasan jumlah huruf saat membuat pertanyaan.⁵⁴

5. Fitur dan Mode Aplikasi Game Kahoot

Sesudah memahami keunggulan serta keterbatasan pada platform permainan Kahoot, selanjutnya akan dipaparkan berbagai fitur-fitur yang disediakan. Di antara fitur-fitur aplikasi Kahoot adalah⁵⁵:

- a. Fitur Pembuat
 - 1) Boleh menentukan sendiri latar belakang serta template yang ingin digunakan.
 - 2) Bebas menentukan batas waktu saat permainan (timer pengerjaan).
 - 3) Memungkinkan untuk memasukkan ilustrasi, klip visual, maupun animasi lain ke dalam butir soal.
 - 4) Pada satu paket soal, pengelola atau perancang dapat memadukan sejumlah soal.
 - 5) Diberikan keleluasaan untuk menetapkan jenis suara sesuai preferensi.
 - 6) Kahoot menyiapkan berbagai pilihan gambar dalam kualitas HD.
 - 7) Terdapat pengaturan periode dalam pembuatan soal dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat.

⁵⁴ Wiwik Sulistiyawati et al., "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika," *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15, no. 1 (2021): 54.

⁵⁵ Kahoot!, *Feature Overview*, (<https://Kahoot.com/schools/how-it-works/>), Diakses pada 12 Oktober 2024).

b. Fitur Bermain

- 1) Terdapat soal yang relevan terhadap isi pelajaran yang disajikan.
- 2) Kahoot dapat digunakan dengan mudah di laboratorium, kelas, rumah, dan perpustakaan.
- 3) Bisa digunakan oleh satu pemain saja maupun oleh beberapa orang dalam satu tim.
- 4) Pengerjaan pertanyaan dibatasi oleh durasi tertentu yang disesuaikan dengan level kerumitan, atau dibuat seragam.
- 5) Melalui fitur bermain tersebut, guru mampu mengevaluasi level penguasaan siswa.

c. Fitur Laporan Hasil

- 1) Dalam fitur ini, pembuat, admin atau guru bisa mengunduh hasil jawaban kuis siswa.
- 2) Terdapat dua skor yang terdapat dalam laporan hasil, yaitu skor kumulatif dari kecepatan jawaban dan ketepatan jawaban, dan ada skor yang menunjukkan hasil ketepatan jawabannya saja.
- 3) Fitur ini juga menyediakan data untuk melihat statistik.

Dalam pelaksanaan permainan Kahoot, terdapat beberapa pilihan mode permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, diantaranya⁵⁶:

a. Mode klasik (*classic mode*)

Mode klasik Kahoot dirancang untuk permainan individu, di mana setiap peserta bersaing dengan yang lain untuk mencapai skor

⁵⁶ Kahoot!, *Game Modes*, ([Kahoot! game modes – Kahoot! Help & Resource Center](#), Diakses pada 12 Oktober 2024).

tertinggi dengan kecepatan waktu menjawab dan memberikan respons yang tepat melalui gawai pribadi masing-masing. Skor yang muncul adalah skor akumulasi dari kecepatan menjawab dan ketepatan jawaban. Ideal untuk mendorong lingkungan yang kompetitif di mana setiap pemain berusaha mencapai posisi teratas di papan peringkat.

b. Mode akurasi (*accuracy mode*)

Mode akurasi di Kahoot menekankan ketepatan jawaban dibandingkan kecepatan pemberian jawaban. Mode ini ideal untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang rileks dan inklusif, sempurna untuk kegiatan pendidikan yang memprioritaskan ketepatan.

c. Mode tim (*team mode*)

Mode tim dalam permainan Kahoot mendorong kolaborasi dengan memungkinkan pemain membentuk tim. Mode tim sangat cocok untuk kegiatan kelompok dan dapat meningkatkan pengalaman membangun tim. Ada dua variasi pada mode tim, yaitu:

1) Perangkat Bersama

Dalam mode ini, satu tim hanya menggunakan satu perangkat saja. Tim dapat memilih seorang ketua untuk masuk ke sesi permainan dan mengisi jawaban. Ketua tim juga bisa menambahkan nama panggilan bagi tiap anggota yang akan terlihat selama permainan berlangsung. Terdapat fitur waktu diskusi, sehingga anggota tim punya waktu 5 detik untuk membicarakan jawabannya sebelum memilih.

2) Perangkat Pribadi

Dalam mode ini, setiap pemain tim menggunakan perangkat sendiri. Ketika peserta bergabung ke Kahoot, mereka dapat memilih di tim mana untuk bergabung. Host/guru juga dapat memindahkan peserta ke tim lain dengan menggeser nama panggilan dari satu tim ke tim lain. Pada mode ini juga terdapat fitur waktu diskusi, sehingga anggota tim punya waktu 5 detik untuk membicarakan jawabannya sebelum memilih.

d. Mode kerajaan warna (*the color kingdoms mode*)

Mode permainan kerajaan warna adalah cara yang menyenangkan untuk meningkatkan pembelajaran melalui kompetisi dan kerja sama tim. Pemain dibagi menjadi dua tim dan harus menjawab berbagai jenis pertanyaan untuk menaklukkan wilayah di peta. Pemenang dalam permainan ini adalah tim dengan ubin terbanyak di akhir permainan.



Gambar 2.1 Mode Kerajaan Warna

e. Mode karya seni santai (*chill art mode*)

Mode permainan chill art memungkinkan pemain untuk bersantai dan menemukan karya seni indah dengan menjawab

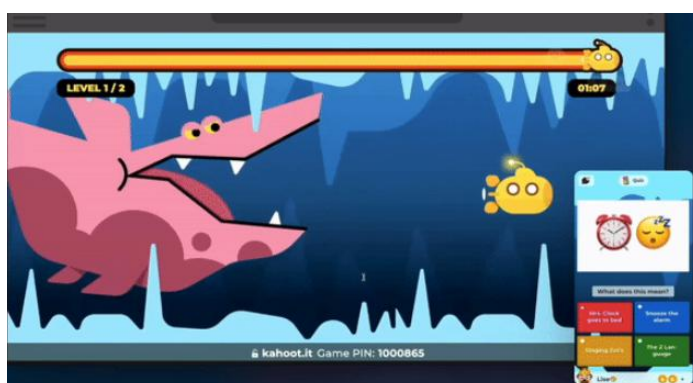
pertanyaan dengan benar untuk mengumpulkan kuas. Pemain bekerja sama untuk mengungkap sebuah karya seni di layar host dengan membuka tiap potongan karya seni dengan mengumpulkan jawaban benar.



Gambar 2.2 Mode Karya Seni Santai

f. Mode permainan tim kapal selam (*submarine squad mode*)

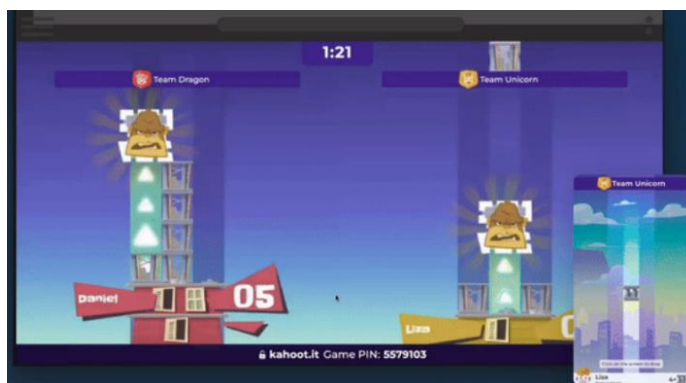
Mode permainan submarine squad adalah cara yang menarik untuk melibatkan pemain dalam petualangan belajar secara kolaboratif. Pemain harus bekerja sama untuk melindungi kapal selam mereka dan melarikan diri dari ikan dengan menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 2.3 Mode Permainan Tim Kapal Selam

g. Mode menara tertinggi (*tallest tower mode*)

Mode permainan menara tertinggi adalah pengalaman belajar yang dinamis di mana para pemain bekerja sama dalam tim untuk membangun menara tertinggi dengan menjawab pertanyaan secara akurat.



Gambar 2.4 Mode Menara Tinggi

h. Mode berburu harta karun (*treasure trove*)

Mode permainan yang menggabungkan kuis dengan elemen berburu harta karun. Pemain menjawab soal secara individual dalam tempo mereka sendiri, lalu setelah menjawab sejumlah soal, mereka akan memasuki fase di mana mereka harus mengumpulkan harta karun yang muncul di layar. setelah menyelesaikan jumlah soal yang ditentukan, harta (permata, emas, mutiara) akan melayang di layar dan pemain harus menyentuh/klik untuk mengumpulkannya. Tapi pemain harus hati-hati agar tidak menyentuh benda sampah yang bisa mengurangi poin.



Gambar 2.5 Mode Berburu Harta Karun

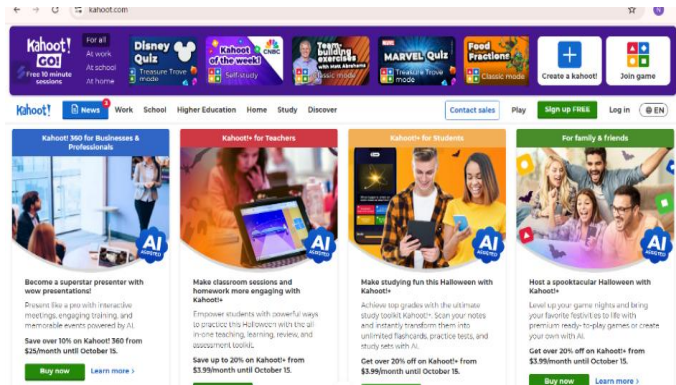
6. Pengaplikasian Game Kahoot

Sebagai instrumen pendukung untuk belajar, permainan Kahoot relevan digunakan didalam aktivitas pendidikan sebab bisa mengurangi kejenuhan dan membangun motivasi, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas dengan optimal.⁵⁷ Adapun cara pengaplikasian game Kahoot diantaranya⁵⁸:

- a. Guru bisa mengunjungi situs dengan tautan <https://kahoot.com>, dan login ke Kahoot menggunakan akun pribadi. Apabila belum terdaftar, dapat melakukan pembuatan akun terlebih dahulu dengan menekan opsi *Sign up FREE*.

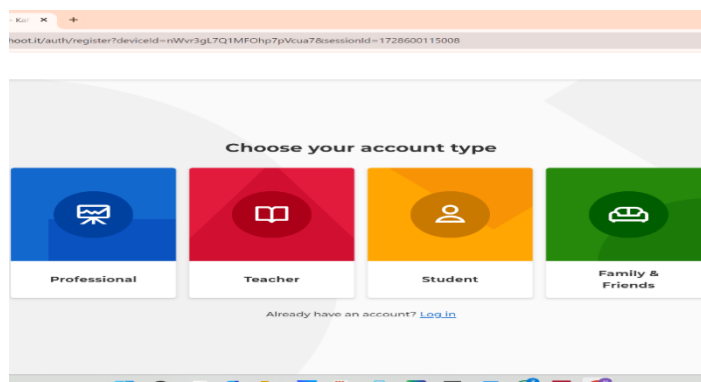
⁵⁷ Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Ariwibowo, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 301.

⁵⁸ Deni Widjayatri, *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot Untuk Dosen Dan Mahasiswa* (Serang, 2019), 12-59.



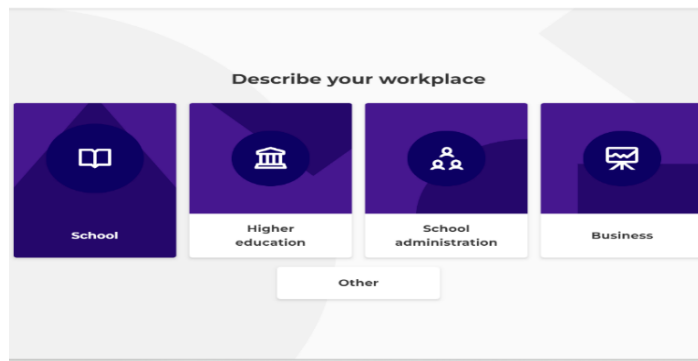
Gambar 2.6 Tampilan Awal Kahoot.com

- b. Selanjutnya, klik *continue with Google*, sehingga akun akan langsung terdaftar. Kemudian diarahkan menuju halaman *account type*. Di sini ada pilihan *account type* sebagai *professional*, *teacher*, *student*, dan *family&friends*. Setelah itu, pilih *account type* sebagai *teacher*.

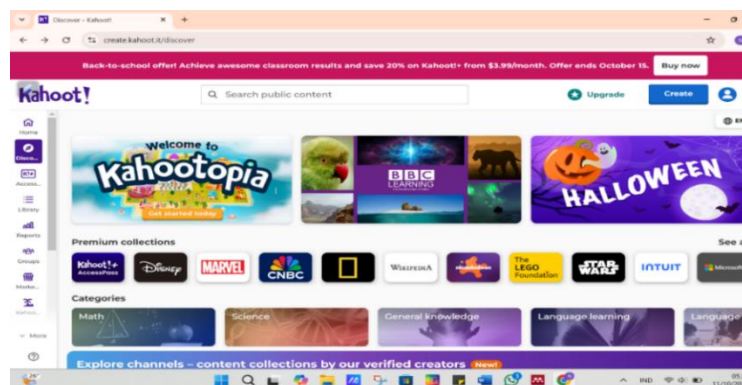


Gambar 2.7 Pilihan Pendaftaran

- c. Selanjutnya, akan ditampilkan halaman pengisian *Describe your workplace*, kemudian pilih opsi *school*.

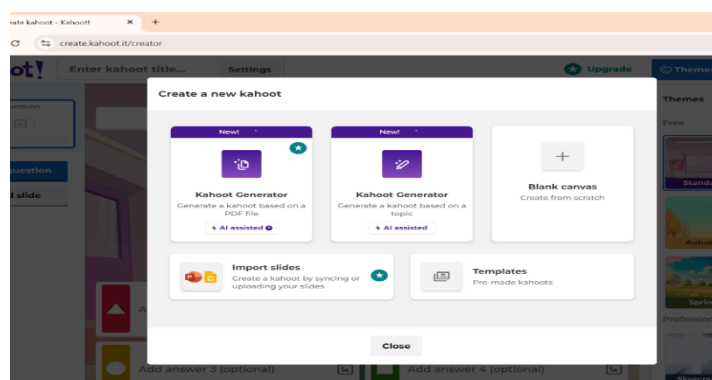
Gambar 2.8 Pilihan *Workplace*

- d. Selanjutnya, akan langsung masuk ke beranda Kahoot. Apabila pertanyaan kuis telah selesai disusun dan akan diunggah ke platform Kahoot, pilih tombol *Create* yang berada di pojok kanan atas dengan tampilan warna biru.

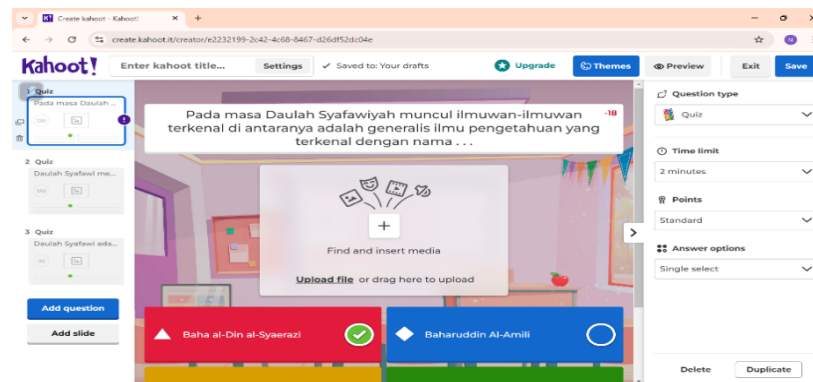


Gambar 2.9 Beranda Kahoot

- e. Tahapan berikutnya, pilih *Blank canvas* untuk menyusun pertanyaan.

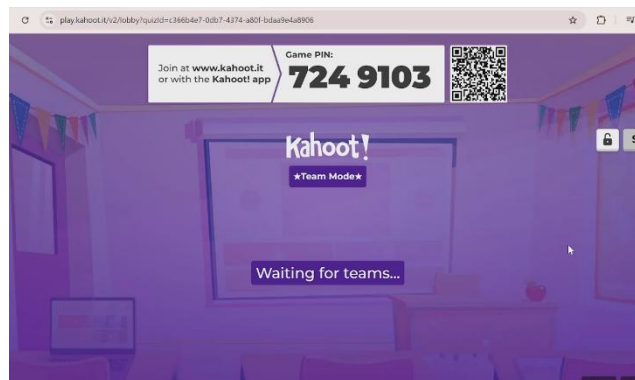
Gambar 2.10 Halaman *Blank Canvas*

- f. Di halaman berikutnya, dapat langsung membuat soal, jawabannya, serta menambahkan gambar, video, atau tautan jika diperlukan. Setiap soal dapat diatur durasi pengerjaan jawaban serta nilai yang didapatkan ditentukan oleh level kesulitan pertanyaan.



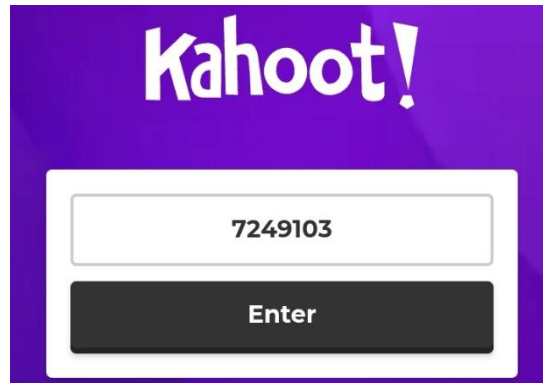
Gambar 2.11 Halaman Membuat Soal

- g. Ketika permainan Kahoot akan dilaksanakan, para siswa diwajibkan memasukkan PIN terlebih dahulu agar dapat masuk ke platform Kahoot yang didapat dari akun guru saat memulai kuis.



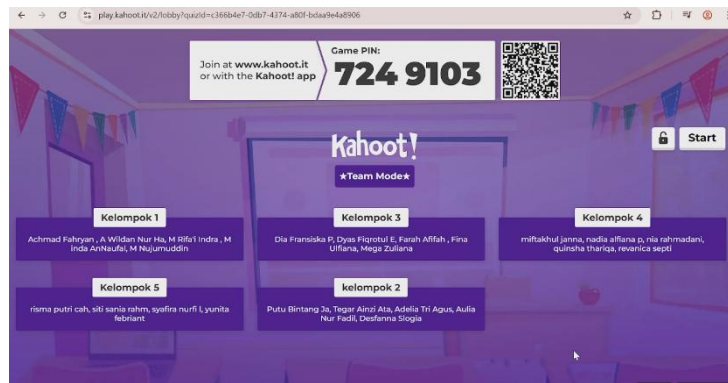
Gambar 2.12 Halaman Kode PIN

- h. Siswa mengakses laman www.kahoot.it, kemudian mengetikkan PIN yang dibagikan oleh guru. Setelah itu, siswa perlu memberikan nama sebagai identitas pemain atau kelompok.



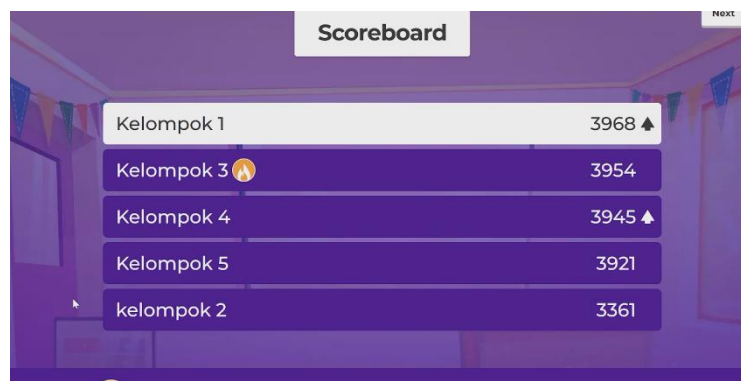
Gambar 2.13 Halaman www.kahoot.it

- i. Tunggu hingga nama peserta atau kelompok muncul di layar monitor guru. Jika semua peserta sudah bergabung, klik *start*.



Gambar 2.14 Halaman Menunggu Peserta atau Kelompok

- j. Setelah kuis dimulai dan dijawab oleh siswa, tampilan *scoreboard* akan muncul di layar.



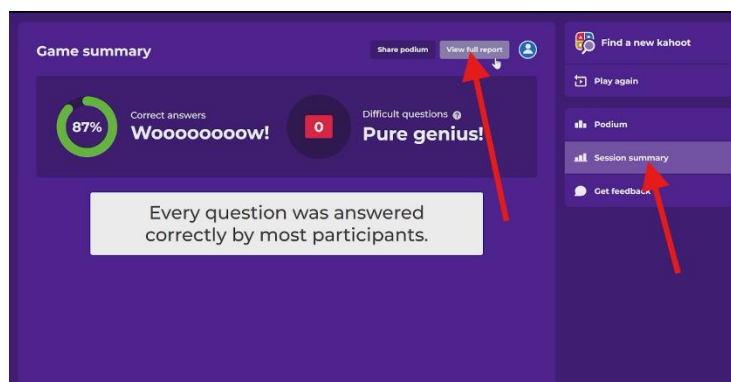
Gambar 2.15 Halaman Scoreboard

- k. Guru berperan sebagai mentor saat kuis berlangsung. Jika kuis telah selesai, akan ditampilkan podium bagi tiga pemenang berdasarkan poin terbanyak.



Gambar 2.16 Halaman Podium

- l. Setelah kuis berakhir, guru dapat melihat hasil kuis dengan memilih di bagian *Session summary* dan klik *View full report*.



Gambar 2.17 Halaman Session summary

Semua (5)	Tidak menyelesaikan (1)				
Nama panggilan :	Peringkat :	Jawaban yang benar :	Belum dijawab :	Skor akhir :	
Kelompok 4	1	85%	1	14.445	
Kelompok 1	2	80%	—	14.355	
Kelompok 3	3	90%	—	14.319	
kelompok 2	4	85%	—	14.004	
Kelompok 5	5	85%	—	13.991	

Gambar 2.18 Halaman Hasil Kuis

D. Teori Analisis Implementasi Pembelajaran SKI

Menurut Fahrul Razi Salim dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lain. SKI pada hakikatnya merupakan pengajaran sejarah yang berhubungan dengan proses kemajuan serta dinamika kehidupan masyarakat Muslim, sehingga bisa pula disebut sebagai Sejarah Umat Islam.⁵⁹ Sebagai bagian dari unsur ajaran dalam Islam, pembelajaran SKI hadir dalam kehidupan menelusuri perjalanan kronologis sejak masa awal manusia mulai memeluk ajaran Islam yang disampaikan oleh Rasulullah Muhammad SAW. Pemahaman historis tersebut berfungsi sebagai fondasi esensial dalam penyusunan metode penyampaian materi secara optimal, termasuk dalam mengintegrasikan teknologi seperti *game* Kahoot untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik. Kejenuhan belajar pada mata pelajaran SKI seringkali muncul akibat penggunaan strategi pengajaran yang bersifat satu pola serta minim variasi, sehingga diperlukan pembaruan strategi pengajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar serta partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Dalam implementasi pembelajaran SKI, pendekatan yang digunakan harus bersifat terstruktur dan interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Menurut Fahrul Razi Salim, model pembelajaran yang direkomendasikan adalah PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dengan mengintegrasikan pendekatan saintifik.

⁵⁹ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2018), 97.

Pendekatan saintifik ini mencakup lima tahapan utama yang harus dilalui dalam proses pembelajaran, yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan.⁶⁰ Implementasi pembelajaran SKI berbasis *game* Kahoot di MAN 3 Nganjuk pada dasarnya merupakan bentuk konkret dari penerapan model PAIKEM dengan pendekatan saintifik, di mana *game* Kahoot berfungsi sebagai media interaktif yang memfasilitasi kelima tahapan pembelajaran tersebut sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa.

Tahap pertama, mengamati, merupakan langkah awal di mana peserta didik diperkenalkan pada peristiwa sejarah dan tokoh-tokoh Islam melalui keterlibatan langsung dengan materi pembelajaran, baik berupa teks maupun media visual. Pada tahap ini, siswa memperhatikan uraian mengenai topik pembelajaran yang akan dibahas atau mempelajari bahan ajar melalui buku pegangan untuk membangun pemahaman kontekstual tentang sejarah Islam.⁶¹ Di pembelajaran berbasis *game* Kahoot, tahap mengamati dapat difasilitasi melalui tampilan visual yang menarik pada layar, di mana siswa mengamati pertanyaan-pertanyaan interaktif yang disajikan beserta pilihan jawabannya, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang terasa lebih menyenangkan dan atraktif jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional.

Tahap kedua, menanya, mendorong peserta didik untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan awal mereka. Pendekatan berbasis

⁶⁰ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 168.

⁶¹ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 168.

inkuiri ini mendorong munculnya keingintahuan serta kecakapan siswa dalam menalar secara kritis. Dalam praktiknya, guru dapat mengarahkan siswa agar menuangkan berbagai hal yang ingin mereka tanyakan berkaitan dengan topik pembelajaran yang tengah dibahas menggunakan kartu indeks.⁶² Penggunaan *game* Kahoot dalam pembelajaran SKI memfasilitasi tahap menanya dengan cara yang lebih dinamis, karena siswa dapat mengajukan pertanyaan atau klarifikasi terkait soal-soal yang muncul dalam *game*, serta terstimulasi untuk bertanya lebih dalam mengenai materi sejarah yang belum mereka pahami setelah mengikuti kuis interaktif tersebut.

Tahap ketiga, menalar (asosiasi), melibatkan siswa dalam menganalisis informasi yang telah dikumpulkan. Pada bagian ini, peserta didik diarahkan membaca didalam hati butir soal atau tema yang tertulis pada kartu lalu merancang respons yang sesuai, kemudian salahsatu siswa dipanggil untuk membacakan kartu yang diterima secara lantang dan berusaha menanggapi isinya.⁶³ Proses ini meningkatkan kemampuan siswa dalam bernalar dan menarik kesimpulan dari narasi sejarah. Dalam implementasi pembelajaran SKI berbasis *game* Kahoot, tahap menalar terjadi ketika siswa harus berpikir cepat untuk menganalisis pertanyaan dan memilih jawaban yang tepat dalam waktu terbatas, sehingga melatih kemampuan analisis dan pengambilan keputusan yang cepat berdasarkan pengetahuan sejarah yang telah mereka pelajari.

⁶² Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 168.

⁶³ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 168-169.

Tahap keempat, mencoba (eksperimen), mendorong aplikasi praktis dari pengetahuan melalui kegiatan langsung. Setelah respons awal diberikan, siswa lain di dalam kelas diminta untuk menambahkan atau melengkapi kontribusi dari sukarelawan pertama, dan proses ini dilanjutkan selama masih ada sukarelawan.⁶⁴ Kegiatan *hands-on* (mengerjakan, bereaksi, mencoba, salah, memperbaiki, dan belajar dari pengalaman) seperti ini memperdalam koneksi siswa dengan materi pembelajaran. Penggunaan *game* Kahoot merupakan bentuk eksperimen dalam pembelajaran SKI di mana siswa secara aktif mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan interaktif, mengalami langsung proses kompetisi edukatif, dan belajar dari kesalahan mereka melalui *feedback* langsung yang diberikan oleh sistem *game*, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mengurangi kejenuhan.

Tahap kelima, mengkomunikasikan, merupakan tahap di mana pembelajaran efektif melibatkan berbagi wawasan dan temuan dengan teman sebaya. Siswa diarahkan untuk menyampaikan secara lisan hasil jawaban lengkap dari masing-masing soal yang sedang didiskusikan, sehingga mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.⁶⁵ Dalam pembelajaran SKI berbasis *game* Kahoot di MAN 3 Nganjuk, tahap mengkomunikasikan terfasilitasi melalui diskusi pada saat sesi *game* Kahoot berlangsung, di mana siswa dapat mengkomunikasikan pemahaman mereka, berdiskusi tentang jawaban yang benar, saling berbagi

⁶⁴ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 168-169.

⁶⁵ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 169.

strategi menjawab, dan mengekspresikan pengalaman belajar mereka, sehingga tercipta komunikasi interaktif yang mengurangi kebosanan dalam pembelajaran.

Dalam implementasi pembelajaran SKI, penilaian (asesmen) juga memegang peranan penting untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.⁶⁶ Penilaian dilakukan secara berkelanjutan melalui tes formatif dan tindak lanjut berupa penugasan, misalnya mencari informasi lanjut melalui internet.⁶⁷ Asesmen digunakan guna mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap bahan pembelajaran serta menyampaikan umpan balik yang dapat mendukung pencapaian tujuan belajar. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran SKI di MAN 3 Nganjuk mempermudah proses penilaian karena sistemnya secara otomatis mencatat skor dan kinerja siswa, memberi feedback langsung, serta menyediakan data yang dapat dipakai guru untuk menilai pemahaman siswa dan mengetahui bagian materi yang masih perlu diperjelas. Dengan begitu, proses asesmen menjadi lebih cepat, praktis, dan objektif.

Dalam penelitian di MAN 3 Nganjuk, penggunaan game Kahoot dalam pembelajaran SKI menunjukkan penerapan nyata dari prinsip PAIKEM. Melalui teknologi game edukatif, pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, pendekatan tersebut dapat menekan tingkat kejenuhan yang selama ini kerap muncul sebagai kendala dalam pembelajaran SKI di MAN 3 Nganjuk.

⁶⁶ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 194.

⁶⁷ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 167.

E. Teori Pembelajaran Berbasis Game Edukatif

Buku *Handbook of Game-Based Learning* yang ditulis oleh Jan L Plass, Richard E. Mayer, dan Bruce D. Homer menyajikan kerangka teoritis yang menyeluruh/komprehensif tentang pembelajaran berbasis game edukatif. Menurut Jan L Plass, pembelajaran berbasis game edukatif (*game-based learning*) merujuk pada pembelajaran akademik yang terjadi melalui permainan komputer atau game digital.⁶⁸ Teori ini mengeksplorasi bagaimana bermain game, khususnya game digital, dapat memfasilitasi pembelajaran akademik dan pengembangan keterampilan melalui berbagai fondasi kognitif, emosional, motivasional dan sosiokultural yang membentuk cara peserta didik berinteraksi dengan konten edukatif melalui mekanisme game. Pada penelitian ini, penggunaan game Kahoot dalam pembelajaran SKI di MAN 3 Nganjuk dapat dipahami melalui kerangka teoretis ini, di mana game edukatif berfungsi sebagai media untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik dengan mewujudkan suasana belajar yang lebih partisipatif serta menarik.

1. Fondasi Teoretis Pembelajaran Berbasis Game

Jan L Plass mengidentifikasi empat fondasi teoretis utama yang mendasari pembelajaran berbasis game edukatif. Pertama, fondasi kognitif yang menekankan bagaimana peserta didik memproses informasi, di mana game dapat meningkatkan keterampilan kognitif dengan menyediakan lingkungan interaktif yang memungkinkan peserta didik menerapkan konsep dalam skenario praktis, sehingga mendorong pemahaman yang

⁶⁸ Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge: The MIT Press, 2019), 14.

lebih mendalam. Kedua, fondasi emosional yang mengintegrasikan elemen afektif seperti emosi dan motivasi, di mana game yang memunculkan respon emosional positif dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan retensi informasi, menjadikan pembelajaran lebih efektif.⁶⁹ Ketiga, fondasi motivasional yang menekankan motivasi intrinsik sebagai penggerak utama pembelajaran, di mana fitur-fitur seperti umpan balik (*feedback*), penghargaan (*rewards*), dan tantangan dalam game dapat memenuhi kebutuhan peserta didik akan kompetensi dan keterkaitan, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Keempat, fondasi sosiokultural yang menempatkan pembelajaran berbasis game pada sosial budaya, di mana peserta didik terlibat dalam komunitas praktik (*communities of practice*) yang mendorong kolaborasi dan berbagi pengetahuan, yang esensial untuk pembelajaran yang tersituasi (*situated learning*).⁷⁰

2. Hasil Pembelajaran dan Implikasi untuk Pembelajaran SKI

Jan L Plass menjelaskan bahwa game edukatif memiliki potensi untuk mengkatalisasi berbagai hasil pembelajaran di kalangan siswa, termasuk pengetahuan konten dan prosedural, kolaborasi, desain, pengaruh afektif dan motivasional, serta interaksi sosial.⁷¹ Secara khusus, game edukasi dapat memberikan berbagai hasil belajar, seperti membantu siswa lebih mudah mengingat materi dari berbagai pelajaran seperti sains,

⁶⁹ Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge: The MIT Press, 2019), 155.

⁷⁰ Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge: The MIT Press), 531.

⁷¹ Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge: The MIT Press), 531.

matematika, dan sejarah. Game juga dapat melatih keterampilan praktis yang berguna untuk menerapkan konsep pelajaran dalam situasi nyata. Selain itu, game multipemain dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi. Game edukasi juga mampu menumbuhkan semangat belajar sehingga peserta didik lebih terlibat didalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, game memberikan ruang bagi peserta didik untuk saling berkomunikasi serta melakukan kolaborasi bersama rekannya, sehingga proses belajar secara sosial bisa berkembang.⁷² Pada pembelajaran SKI menggunakan Kahoot di MAN 3 Nganjuk, hasil-hasil pembelajaran ini sangat relevan karena game ini dapat membantu peserta didik agar tidak sekadar menguasai isi pelajaran sejarah kebudayaan Islam secara lebih mendalam, melainkan juga meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan belajar melalui interaksi sosial dan kompetisi yang sehat.

3. Teori *Situated Learning* sebagai Kerangka Utama

Jan L Plass berargumen bahwa game mendorong pembelajaran yang tersituasi (*situated learning*) dengan menempatkan peserta didik dalam lingkungan di mana mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan baru, memotivasi siswa untuk belajar dan mempraktikkan keterampilan, serta memperkenalkan siswa pada komunitas praktik dalam game dan dengan siswa lain. Teori pembelajaran tersituasi menjadi kerangka teoretis menyeluruh untuk memahami bagaimana siswa memperoleh

⁷² Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge: The MIT Press), 232.

manfaat dari pendidikan berbasis game. Dengan melibatkan siswa dalam sebuah komunitas yang mempraktikkan ide atau konsep tertentu, proses belajar dapat terjadi secara langsung dalam konteks yang sesuai. Lingkungan game yang dirancang dengan baik dapat berperan sebagai pengganti komunitas tersebut, karena dapat memberi siswa pemahaman, contoh standar kerja yang baik, serta kesempatan berinteraksi dengan pemain atau karakter lain selama permainan berlangsung.⁷³ Dalam pembelajaran SKI dengan Kahoot, siswa MAN 3 Nganjuk mengalami pembelajaran yang tersituasi ketika mereka berpartisipasi dalam kuis interaktif yang tidak hanya menguji pengetahuan mereka, tetapi juga menempatkan mereka dalam kompetisi yang memotivasi dan lingkungan sosial yang mendukung.

F. Teori Kejenuhan Belajar (*School Burnout*)

1. Pengertian Kejenuhan Belajar

Secara harfiah, kejenuhan berarti kondisi yang padat atau penuh sehingga tidak bisa menampung apa pun lagi. Jenuh juga bisa diartikan sebagai perasaan jemu atau bosan.⁷⁴ Kejenuhan merupakan titik akhir di mana perasaan dan pikiran mengalami kebuntuan sebagai dampak dari tuntutan pembelajaran yang berlangsung secara terus-menerus. Peserta didik, baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, umumnya menunjukkan perilaku kurang antusias dan tidak peduli terhadap proses

⁷³ Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge: The MIT Press), 531.

⁷⁴ Ulfiani Rahman, *Memahami Psikologi Dalam Pendidikan* (Makassar: Alauddin University Press, 2014), 146.

pembelajaran, yang ditandai oleh kurangnya rasa kepercayaan diri, kecenderungan untuk menghindari pelajaran, serta ketidakpahaman terhadap materi yang telah diterima.⁷⁵ Kejenuhan dalam belajar bisa menyebabkan turunnya konsentrasi serta mengurangi kemampuan siswa dalam memahami inti materi yang disampaikan.

Kejenuhan belajar ialah keadaan di mana peserta didik merasa lelah secara mental, fisik, dan emosional akibat tekanan atau tuntutan yang dihadapi, sehingga memicu rasa malas, lamban, dan bosan, yang membuat pikiran tidak mampu memproses informasi yang disampaikan oleh pendidik.⁷⁶ Kejenuhan belajar bisa disimpulkan sebagai kondisi dimana siswa merasa sangat jemu, bosan, dan lelah, sehingga memunculkan rasa lesu, kurang semangat, atau kehilangan motivasi dalam belajar. Kondisi ini menyebabkan usaha yang ditempuh belum menghasilkan capaian yang maksimal serta perkembangan belajar siswa seolah-olah tidak mengalami kemajuan.

Dalam *The Routledge International Handbook of Boredom*, Maik Bieleke menjelaskan bahwa kebosanan di sekolah (*boredom in school*) telah menjadi perhatian serius dalam penelitian pendidikan kontemporer. Fenomena ini tidak sekadar gangguan kecil (*mere nuisance*) dalam proses pembelajaran, melainkan emosi yang terus muncul dan memiliki asosiasi negatif dengan prestasi akademik siswa. Kebosanan yang

⁷⁵ Ruci Pawicara and Maharani Conilie, "Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember Di Tengah Pandemi Covid-19," *Alveoli: Jurnal Pendidikan Biologi* 1, no. 1 (2020): 31.

⁷⁶ Siti Afifah, "Pengaruh Kejenuhan Belajar Dan Interaksi Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Sistem Pesantren Modern," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 7, no. 4 (2019): 529.

berkepanjangan dapat menggerogoti pengalaman belajar siswa dan berdampak signifikan terhadap performa akademik mereka.⁷⁷ Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 3 Nganjuk, penting untuk memahami bahwa rasa bosan merupakan bagian dari kejenuhan belajar, terutama karena mata pelajaran ini banyak berisi cerita sejarah dan membutuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti materi.

Kebosanan akademik (*academic boredom*) dapat dikarakterisasi sebagai emosi yang memiliki dimensi valensi negatif dan tingkat *arousal* tertentu, serta melibatkan proses kognitif dan motivasional yang kompleks. Penelitian menunjukkan bahwa kebosanan di sekolah dialami secara frekuentatif baik oleh siswa maupun guru, dengan dampak yang meliputi rendahnya motivasi, kesulitan belajar, regulasi diri yang buruk, masalah kognitif, dan pada akhirnya performa akademik yang mengecewakan.⁷⁸ Dalam pembelajaran SKI, kebosanan dapat muncul ketika siswa merasa materi yang disampaikan monoton, kurang menantang, atau tidak relevan dengan kehidupan mereka, sehingga memicu kejenuhan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut *Control-Value Theory* (CVT) yang dipaparkan Maik Bieleke, kebosanan muncul ketika siswa memiliki penilaian (*appraisals*) yang rendah terhadap kontrol dan nilai suatu situasi pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya mempertimbangkan berbagai aspek emosi

⁷⁷ Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge, 2024), 377.

⁷⁸ Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge), 388.

ketika memikirkan dampak luas emosi terhadap kehidupan siswa dan cara-cara untuk melakukan intervensi. Jika siswa merasa tidak memiliki kendali atas proses pembelajaran atau menganggap materi yang dipelajari tidak bernilai, maka kebosanan akan muncul dan berkembang menjadi kejenuhan belajar (*school burnout*).⁷⁹ Implementasi *game* Kahoot dalam pembelajaran SKI dapat dipandang sebagai upaya untuk meningkatkan rasa kontrol dan nilai belajar pada diri siswa dengan memberikan elemen interaktif dan kompetitif yang membuat pembelajaran lebih bermakna.

Maik Bieleke lebih lanjut menjelaskan bahwa banyak pertanyaan tentang kebosanan yang masih belum terjawab, termasuk intensitas, dinamika, dan durasi pengalaman kebosanan, cara kebosanan berkembang dan berubah lintas tahap perkembangan, serta strategi efektif untuk mengatasi kebosanan dan memanfaatkan informasi yang disampaikannya tentang nilai suatu aktivitas.⁸⁰ Dalam penelitian di MAN 3 Nganjuk, mengidentifikasi karakteristik spesifik kebosanan yang dialami siswa dalam pembelajaran SKI menjadi langkah awal yang krusial sebelum merancang intervensi yang tepat melalui *game* Kahoot.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap munculnya kebosanan di sekolah mencakup tuntutan akademik yang tinggi (*high academic demands*), kurangnya kontrol (*lack of control*), monotonitas aktivitas

⁷⁹ Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge), 384.

⁸⁰ Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge), 2.

pembelajaran, serta tingkat kecemasan dan stres yang tinggi terkait performa akademik. Ketika siswa merasa tidak memiliki kendali atas lingkungan atau hasil belajar mereka, hal ini dapat mengarah pada perasaan tidak berdaya (*helplessness*) yang meningkat. Kebosanan yang signifikan sering muncul dari tugas-tugas yang monoton atau tidak menantang, yang dapat mengurangi motivasi dan keterlibatan siswa.⁸¹ Dalam pembelajaran SKI yang cenderung bersifat naratif dan kronologis, monoton menjadi tantangan tersendiri yang perlu diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik seperti *gamification*.

Terkait dengan penanganan/intervensi kebosanan (*boredom intervention*), Maik Bieleke menegaskan bahwa intervensi yang ditargetkan secara khusus untuk mengatasi kebosanan tidak hanya dapat mengurangi kebosanan itu sendiri, tetapi juga membawa pengalaman belajar yang lebih banyak keterlibatan ke dalam proses pembelajaran siswa. Misalnya, jika restrukturisasi kognitif (*cognitive restructuring*) melibatkan peningkatan penilaian kontrol dan nilai terhadap suatu situasi, maka tidak hanya kebosanan yang akan berkurang, tetapi kesenangan (*enjoyment*) juga dapat menjadi emosi yang dialami karena terkait dengan penilaian kontrol dan nilai yang tinggi.⁸² Penggunaan game Kahoot dalam pembelajaran SKI di MAN 3 Nganjuk dapat dilihat

⁸¹ Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge), 388-389.

⁸² Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge), 377.

sebagai upaya yang membantu meningkatkan rasa kontrol siswa melalui fitur interaktif, serta meningkatkan nilai pembelajaran yang mereka rasakan melalui unsur permainan yang menyenangkan.

Maik Bieleke juga menyoroti bahwa hingga kebosanan diakui lebih dari sekadar gangguan kecil di sekolah, ia akan terus memberikan dampak buruk pada siswa baik dalam hal merusak pengalaman belajar mereka maupun mempengaruhi performa akademik mereka. Minat yang mengejutkan dari siswa terhadap intervensi kebosanan mengonfirmasi dugaan bahwa siswa ingin menangani kebosanan mereka secara formal.⁸³ Hal ini memberikan landasan yang kuat bagi penelitian ini yang berupaya menganalisis implementasi pembelajaran SKI berbasis *game* Kahoot sebagai salah satu alternatif intervensi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk. Dengan menciptakan cara-cara bagi siswa untuk mengelola kebosanan, ruang dapat dibuka bagi emosi-emosi yang lebih adaptif untuk menggantikannya, sehingga pembelajaran SKI kini dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang memiliki daya tarik dan tidak menimbulkan kejenuhan.

2. Faktor-Faktor Kejenuhan Belajar

Menurut Aditya Lupi Tania mengemukakan bahwa kejenuhan belajar dapat dipicu oleh beberapa faktor, antara lain⁸⁴:

⁸³ Maik Bieleke, Wanja Wolff, and Corinna S Martarelli, *The Routledge International Handbook of Boredom* (Abingdon: Routledge), 377.

⁸⁴ Aditya Lupi Tania, *Usaha Pemberian Layanan Yang Optimal Guru BK Pada Masa Pandemi Covid-19* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 71-72.

- a. Metode pembelajaran yang bersifat tidak menarik dan cenderung monoton. Peserta didik pada umumnya tidak memiliki kesadaran jika strategi pembelajaran yang diterapkan sejak fase pendidikan awal hingga tahap akademik lanjutan cenderung bersifat stagnan dan minim perubahan. Model pembelajaran yang digunakan pendidik mempunyai efek yang signifikan pada proses pembelajaran siswa. Kondisi pembelajaran yang menggunakan metode serupa secara berulang dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan karena kurangnya variasi didalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan demikian, guru dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan berbagai pendekatan dalam penyampaian materi. Penyampaian pembelajaran sebaiknya tidak terbatas pada pemberian materi di dalam ruang kelas semata, tetapi dilakukan melalui variasi metode lain yang lebih inovatif yang pada akhirnya mampu menumbuhkan ketertarikan dan dorongan belajar peserta didik.
- b. Pembelajaran yang dilakukan pada lokasi yang sama secara terus-menerus. Aktivitas belajar yang dilaksanakan pada ruang dengan tata letak yang tidak berubah, misalnya posisi meja, kursi, maupun kondisi ruang yang statis berpotensi memunculkan kejenuhan belajar pada peserta didik. Kondisi ruang belajar yang kurang nyaman, seperti pencahayaan yang tidak memadai, sangat memengaruhi efektivitas belajar peserta didik.
- c. Suasana pembelajaran yang kurang kondusif bagi kenyamanan peserta didik. Lingkungan belajar yang dibutuhkan peserta didik

adalah lingkungan yang mendukung ketenangan dan kenyamanan dalam berpikir. Walaupun lingkungan fisik relatif tenang, apabila suasana pembelajaran tidak mendukung, besar kemungkinan akan timbul kejenuhan belajar.

- d. Kurangnya rekreasi atau kegiatan penyegaran. Seperti halnya kegiatan jasmani, aktivitas kognitif juga termasuk kerja psikis yang berpotensi menyebabkan rasa lelah serta keletihan. Kondisi ini pun memerlukan waktu rehat serta penyegaran (*refreshing*) agar peserta didik tetap memiliki kesiapan mental dalam belajar.
- e. Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlangsung lama dalam proses pembelajaran. Ketegangan mental yang intens dan berkepanjangan dapat menimbulkan kelelahan psikis yang berlebihan sehingga memicu kejenuhan belajar. Ketika peserta didik menghadapi soal yang sulit diselesaikan, semangat belajar dapat menurun, terlebih apabila siswa tersebut kurang menyukai pokok bahasan yang sedang dibahas. Situasi ini dapat memperparah kelelahan mental karena ketidakmampuan menyelesaikan tugas, menimbulkan kepanikan, serta memperkuat rasa jenuh dalam pembelajaran akibat masalah yang tidak terselesaikan.

3. Indikator Kejenuhan Belajar

Menurut Anita Damayanti dkk, kejenuhan belajar dapat dikategorikan ke dalam empat aspek utama. Pertama, kelelahan emosional yang mencakup sejumlah indikator, meliputi timbulnya tekanan batin, munculnya kesedihan mendalam, rendahnya kecakapan

dalam mengontrol perasaan, hadirnya rasa cemas tanpa dasar, serta meningkatnya kecemasan.

Kedua, kelelahan jasmani yang juga memiliki berbagai indikator, antara lain munculnya keluhan seperti nyeri di kepala, rasa mual, rasa pening, kegelisahan, nyeri pada bagian otot tubuh, terganggunya pola tidur, menyusutnya berat tubuh, berkurangnya selera makan, sesak napas, dan gejala lain yang sejenis.

Ketiga, kelelahan kognitif yang terdiri atas berbagai indikator, seperti perasaan ketidakberdayaan, hilangnya ekspektasi positif dan nilai kebermaknaan kehidupan, munculnya kecemasan terhadap kemungkinan gangguan kesehatan mental, persepsi individu mengenai keterbatasan kapasitas dalam melakukan tindakan, bayangan kegagalan yang terus menghantui, penghargaan diri yang rendah, munculnya gagasan untuk mengakhiri hidup, ketidakmampuan berkonsentrasi, sering lupa, kesulitan menyelesaikan tugas-tugas kompleks, perasaan kesepian, hingga menurunnya kemampuan bertahan saat menghadapi rasa kecewa yang dialami.

Keempat, kehilangan motivasi yang ditandai oleh sejumlah indikator, seperti hilangnya semangat, lunturnya idealisme, timbulnya kekecewaan, kecenderungan menjauh dari lingkungan sekitar, munculnya rasa jenuh, serta melemahnya kondisi mental.⁸⁵ Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator kejenuhan

⁸⁵ Anita Damayanti, Agus Suradika, and Tasyfi B. Asmas, "Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Aplikasi ICANDO Pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi," *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* 1, no. 1 (2020): 8.

belajar meliputi munculnya perasaan enggan, menunda-nunda, kondisi lemah, kurang semangat untuk belajar, terhentinya kemajuan belajar, serta hilangnya motivasi dalam belajar.

4. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Gusman Lesmana menyatakan bahwa ada beberapa upaya yang bisa dilakukan untuk mencegah serta mengatasi kejenuhan belajar sebagai berikut⁸⁶:

a. Mendorong variasi strategi pembelajaran

Guru dianjurkan untuk menerapkan beragam strategi, pendekatan, metode, serta media pembelajaran agar tercipta pengalaman belajar yang dinamis dan tidak menimbulkan kebosanan pada peserta didik.

b. Memberi jeda dan asupan bergizi

Peserta didik perlu diberikan kesempatan beristirahat sejenak dan disarankan untuk mengonsumsi makanan serta minuman bergizi dengan porsi yang memadai agar kondisi fisik dan psikis tetap terjaga.

c. Penjadwalan ulang waktu belajar

Perlu dilakukan pengaturan kembali jadwal belajar harian dengan memilih waktu yang dianggap lebih tepat dan kondusif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar secara intensif.

⁸⁶ Gusman Lesmana, *Bimbingan Dan Konseling Belajar* (Jakarta: Penerbit Kencana, 2022), 171-172.

d. Penataan ulang lingkungan belajar

Ruang belajar siswa dapat ditata kembali, misalnya dengan mengubah letak meja, lemari, rak buku, dan perlengkapan belajar lainnya sehingga tercipta suasana baru yang lebih menyenangkan dan mendorong semangat belajar.

e. Pemberian motivasi dan stimulasi baru

Siswa diberi dorongan semangat dan rangsangan baru agar merasa lebih tertantang untuk meningkatkan usaha belajar dibandingkan sebelumnya.

f. Menumbuhkan sikap pantang menyerah

Peserta didik didorong untuk bertindak nyata, tidak berhenti pada kebosanan, melainkan terus berupaya belajar dan berlatih berulang kali.

g. Menyampaikan manfaat belajar

Guru atau orang tua dapat menjelaskan berbagai keuntungan dari aktivitas belajar, seperti memperoleh pengetahuan, memperluas jaringan pertemanan, mempererat hubungan sosial, menambah wawasan, serta meningkatkan pengalaman hidup. Pemahaman akan manfaat ini akan menumbuhkan motivasi dan mengurangi kejenuhan.

h. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif

Pembelajaran yang berlangsung dalam atmosfer positif dan penuh kreativitas akan menumbuhkan rasa senang, gairah, serta semangat. Dengan demikian, perasaan jenuh perlahan berkurang. Kreativitas

dalam belajar juga akan menimbulkan rasa asyik dan kepuasan pribadi, sehingga siswa jauh dari kebosanan.

G. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Kahoot Pada Pembelajaran SKI

1. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam penerapan Kahoot pada pembelajaran antara lain⁸⁷:

a. Fasilitas Yang Memadai

Kahoot merupakan aplikasi berbasis daring yang membutuhkan perangkat seperti smartphone, laptop, atau tablet serta koneksi internet yang stabil. Oleh karena itu, ketersediaan fasilitas teknologi menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan penggunaannya. Sekolah yang telah dilengkapi dengan jaringan Wi-Fi, perangkat proyektor, dan akses internet yang memadai akan lebih mudah menerapkan Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Syamfa Agny Anggara, keberhasilan implementasi media digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur. Akses internet stabil, ketersediaan perangkat (laptop, smartphone, atau tablet), serta dukungan perangkat lunak menjadi faktor utama.⁸⁸

⁸⁷ Widya Nasta Utari and Nurjanah, "Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Di SMP Negeri 1 Payakumbuh," *Tazakka Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 3, no. 2 (2025): 135–136.

⁸⁸ Syamfa Agny Anggara, Fakron Jamalain, and M. Barqus Salam, *Teknologi Dan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Pasuruan: CV. Basya Media Utama, 2025), 138.

b. Pengetahuan Siswa Terhadap Teknologi

Pengetahuan siswa tentang teknologi menjadi salah satu unsur krusial yang berperan dalam menunjang tercapainya kesuksesan penerapan media pembelajaran digital seperti Kahoot di sekolah. Pengetahuan ini mencakup kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, memahami fungsi aplikasi pembelajaran, serta beradaptasi dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Halimatussakdiah, Seiring bertumbuhnya teknologi digital, dunia pendidikan mengalami transformasi besar. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks atau pertemuan tatap muka saja. Siswa kini dapat mengakses sumber daya pembelajaran dari berbagai platform digital, seperti video pembelajaran, e-book, atau aplikasi pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, mengeksplorasi ide-ide baru, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas dengan teman-teman mereka melalui aplikasi.⁸⁹

c. Guru Yang Mumpuni

Guru memiliki peran sentral dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Rahma Dania Purba, Perkembangan zaman berbasis teknologi mengharuskan pendidik memiliki keahlian serta kecakapan yang lebih beragam dan mendalam, mulai dari kemampuan mengoperasikan aplikasi dan sistem

⁸⁹ Halimatussakdiah et al., *Guru Cakap Digital Panduan Literasi Digital Untuk Pengajaran Di Sekolah Dasar* (Indramayu: PT. Adab Indonesia, 2025), 40.

pembelajaran berbasis daring hingga kecakapan dalam memadukan teknologi ke dalam struktur pembelajaran. Sikap profesional pendidik pada masa digital tercermin dari tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam menghadapi kemajuan teknologi, penguasaan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses belajar, serta kecakapan memanfaatkan berbagai sarana digital guna menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan memikat.⁹⁰ Kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan serta kemampuannya mengelola kegiatan pembelajaran dengan Kahoot menjadi faktor penting yang menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran.

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam penerapan Kahoot pada pembelajaran antara lain⁹¹:

a. Jaringan Yang Terkadang Tidak Stabil

Masalah konektivitas menjadi kendala klasik dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Menurut Diego Prinanda, salah satu tantangan utama dalam implementasi teknologi pembelajaran di sekolah adalah kondisi infrastruktur yang belum merata, terutama di wilayah pedesaan, di mana akses internet seringkali tidak stabil dan perangkat keras yang tersedia belum mencukupi

⁹⁰ Rahma Dania Purba et al., "Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru Di Era Digital," *Jurnal Tarbiyah Bil Qalam* 8, no. 1 (2024): 89.

⁹¹ Widya Nasta Utari and Nurjanah, "Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Di SMP Negeri 1 Payakumbuh," *Tazakka Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 136.

standar pembelajaran berbasis teknologi.⁹² Koneksi internet yang lemah dapat menyebabkan keterlambatan respon, aplikasi *error*, atau bahkan gagal memuat soal di Kahoot. Kondisi ini dapat mengurangi antusiasme siswa dan mengganggu alur pembelajaran yang telah dirancang.

b. Keterbatasan Waktu

Kahoot sebagai media *game-based learning* membutuhkan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan. Menurut Lilik Mustofiyah, integrasi Kahoot dan *Teams Games Tournament* memerlukan durasi yang lebih panjang dalam tahap perencanaan maupun penerapan. Pendidik perlu menjamin agar alokasi waktu yang digunakan tidak tersita sia-sia sehingga tujuan kurikulum lainnya tetap dapat terpenuhi.⁹³ Guru harus menyiapkan soal, mengatur kode permainan, dan memastikan semua siswa berhasil masuk ke platform. Pada kelas dengan durasi waktu yang terbatas, kegiatan ini dapat mengurangi waktu untuk pembahasan materi atau refleksi pembelajaran.

⁹² Diego Prinanda, "Analisis Problematika Guru Dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Indonesian Journal of Administration or Management in Education* 2, no. 2 (2025): 347.

⁹³ Lilik Mustofiyah, A Fathoni, and Yulia Maftuhah Hidayati, "Implementasi Kahoot Dan Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Terhadap Matematika," *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 2 (2025): 978.