



Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS di MTS Ma'arif NU Kota Malang

Siti Nur Azizah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Jalan Gajayana Nomor 50, Malang, 65144

e-mail: sa9218103@gmail.com

Abstract: As technology in education continues to develop, teachers are required to be more creative in designing learning methods. Based on observations at MTs Ma'arif NU Kota Malang, it was found that Social Studies learning—particularly in history material—is often considered boring, with too many reading materials that make students reluctant to read. In response to this issue, the Social Studies teacher at MTs Ma'arif NU Kota Malang implemented game-based learning using Kahoot. The research problem in this study is how the implementation of Kahoot-based media in Social Studies learning at MTs Ma'arif NU Kota Malang is carried out, as well as the supporting and inhibiting factors. The approach used is a qualitative approach with a descriptive type, utilizing interview, observation, and documentation techniques. The results of the study show that the implementation of Kahoot-based media in Social Studies learning at MTs Ma'arif NU Kota Malang consists of three stages: planning, implementation, and evaluation. The supporting factors in using Kahoot include the availability of facilities and infrastructure, support from the school, the teacher's skills, and students' enthusiasm. On the other hand, the inhibiting factors include technical issues, limited time, dense material, and lack of student preparation. Despite these supporting and inhibiting factors, the researcher found that learning media using Kahoot is suitable for classroom application and can serve as an alternative for teachers to diversify learning models.

Keywords: media; Kahoot; social studies

How to Cite: Azizah, S. N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS di MTS Ma'arif Nu Kota Malang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(2), 153-162

Copyright © 2025 (Siti Nur Azizah)

Pendahuluan

Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki mata pelajaran yang beragam. Dari mata pelajaran matematika, IPA, IPS, hingga olahraga. Namun, untuk pelajaran IPS di tingkat SMP merupakan pelajaran IPS terpadu yang di dalamnya terdapat pembelajaran sosiologi, sejarah, ekonomi dan geografi. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada materi sejarah yang masuk pada sub mata pelajaran IPS. Berdasarkan pendapat Kasmadi dalam Putri Agus Wijayanti (2011) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah pada umumnya kurang disukai oleh beberapa siswa karena mereka menilai bahwa mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang tidak terlalu penting. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa kelas VIII di MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan bahwa mereka lebih suka pelajaran olahraga dan fiqih dibandingkan belajar sejarah.

Pembelajaran sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang terdapat tantangan yang dihadapi oleh siswa. Berdasarkan wawancara kepada dua siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang mereka mengatakan bahwa sejarah itu buku bacaannya banyak terutama buku paketnya sangat tebal, sehingga siswa malas untuk membaca. Mereka juga mengatakan bahwa sejarah itu identik dengan tanggal-tanggal dan nama tokoh sehingga siswa kesulitan untuk mengingatnya.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, beliau mengatakan bahwa dalam pelajaran sejarah tidak bisa apabila menggunakan metode ceramah saja. Jika pelajaran sejarah disampaikan dengan terus-terusan metode ceramah maka siswa akan mengantuk dan



bosan. Oleh karena itu, guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang menerapkan permainan dalam pembelajaran yaitu permainan tebak-tebakan secara konvensional atau langsung. Dalam hal ini tebak-tebakan dapat dengan memasukkan materi, misalnya nama raja yang memimpin pada suatu kerajaan dengan tahun-tahun tertentu. Akan tetapi, dalam metode bermain ini, penerapan teknologi masih kurang. Apalagi dengan semakin majunya teknologi, game tebak-tebakan akan lebih menarik jika dengan memanfaatkan teknologi.

Sejarah ialah ilmu yang mempelajari mengenai waktu. Terdapat empat hal yang dibahas mengenai waktu yaitu perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan. Manusia dapat mengetahui perubahan dari masa ke masa dan dari waktu ke waktu adalah melalui sejarah . Oleh karena itu, sangat relevan bila ada yang berpendapat bahwa sejarah adalah hubungan terus menerus antara masa kini dan masa lalu. Diperlukan beberapa kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami perubahan, diantaranya adalah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kemampuan menyelesaikan masalah dan kerja sama. Dengan diperlukannya kemampuan-kemampuan tersebut dalam pembelajaran sejarah, maka diperlukan sebuah metode yang menunjang terciptanya kemampuan tersebut salah satunya adalah metode bermain (game) .

Media kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran. Platform kahoot adalah platform pembelajaran berbasis teknologi untuk mengevaluasi pembelajaran dengan berbentuk game. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital didesain dengan fitur game kuis agar materi pembelajaran tersampaikan. Kahoot sebagai alat bantu dapat digunakan sebagai media pengayaan, latihan soal, maupun pretest dan posttest. Aplikasi kahoot, sangat mudah digunakan dan diakses dalam kondisi apapun, karena aplikasi ini bisa diakses melalui alat digital apapun terutama telepon genggam. Dengan digunakannya media kahoot ini pembelajaran dapat berpusat kepada siswa, serta dapat melatih keterampilan siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah .

MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah sebuah madrasah jenjang SMP/MTs berstatus swasta di bawah naungan Yayasan LP Ma'arif NU Kota Malang. Sekolah ini memiliki beberapa program keagamaan seperti halnya sekolah berbasis agama. Beberapa program unggulan keagamaan tersebut adalah pembiasaan sholat dhuha, sholat dzuhur berjamaah, dan program tadarus setiap pagi. Selain itu juga terdapat program istighosah bersama setiap hari Sabtu pagi.

MTs Ma'arif NU Kota Malang juga memiliki program madrasah diniyah (madin setiap hari Jum'at dengan kitab-kitab kuning yang berbeda pada setiap jenjang kelasnya. kitab yang dipelajari di kelas VII adalah Kitab Nahwu Sharaf, Aqidatul Awam, Taisirul Khallaq, serta Kitab Mabadi Fiqih juz 1 dan juz 2. Sedangkan untuk kelas VIII mempelajari Kitab Nahwu Sharaf, Khulashah Nurul Yaqin, Mabadi Fiqih juz 3 dan juz 4 serta Kitab Ta'limal Muta'alim. Sementara untuk kelas IX adalah mempelajari Kitab Nahwu Shorof, Hadits Arba'in Nawawi, Safinatun Najah dan juga Kitab Khulashoh Nurul Yaqin.

MTs Ma'arif NU Kota Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan islam yang sudah open minded terhadap kemajuan teknologi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kebijakan yang mengizinkan siswa untuk membawa handphone maupun laptop ke sekolah. Adanya kebijakan tersebut disertai dengan tata tertib bahwa selama proses pembelajaran handphone harus dikumpulkan dan dapat diambil ketika dalam proses pembelajaran diperlukan alat digital berbasis media seperti google form ataupun ujian online. Dengan adanya kebijakan tersebut menunjukkan bahwa MTs Ma'arif NU Kota Malang telah memberikan dukungan penuh untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu dan juga permasalahan di atas, peneliti tertarik apakah media media Kahoot dapat diterapkan pada pembelajaran IPS materi sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, mulai dari persiapannya, pelaksanaannya, evaluasinya, hingga faktor pendukung dan penghambatnya. Sehingga dengan adanya fenomena tersebut peneliti akan meneliti secara mendalam mengenai topik "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang".

Metodologi



Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki mata pelajaran yang beragam. Dari mata pelajaran matematika, IPA, IPS, hingga olahraga. Namun, untuk pelajaran IPS di tingkat SMP merupakan pelajaran IPS terpadu yang di dalamnya terdapat pembelajaran sosiologi, sejarah, ekonomi dan geografi. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada materi sejarah yang masuk pada sub mata pelajaran IPS. Berdasarkan pendapat Kasmadi dalam Putri Agus Wijayanti (2011) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah pada umumnya kurang disukai oleh beberapa siswa karena mereka menilai bahwa mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang tidak terlalu penting . Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa kelas VIII di MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan bahwa mereka lebih suka pelajaran olahraga dan fiqih dibandingkan belajar sejarah.

Pembelajaran sejarah di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang terdapat tantangan yang dihadapi oleh siswa. Berdasarkan wawancara kepada dua siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang mereka mengatakan bahwa sejarah itu buku bacaannya banyak terutama buku paketnya sangat tebal, sehingga siswa malas untuk membaca. Mereka juga mengatakan bahwa sejarah itu identik dengan tanggal-tanggal dan nama tokoh sehingga siswa kesulitan untuk mengingatnya.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, beliau mengatakan bahwa dalam pelajaran sejarah tidak bisa apabila menggunakan metode ceramah saja. Jika pelajaran sejarah disampaikan dengan terus-terusan metode ceramah maka siswa akan mengantuk dan bosan. Oleh karena itu, guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang menerapkan permainan dalam pembelajaran yaitu permainan tebak-tebakan secara konvensional atau langsung. Dalam hal ini tebak-tebakan dapat dengan memasukkan materi, misalnya nama raja yang memimpin pada suatu kerajaan dengan tahun-tahun tertentu. Akan tetapi, dalam metode bermain ini, penerapan teknologi masih kurang. Apalagi dengan semakin majunya teknologi, game tebak-tebakan akan lebih menarik jika dengan memanfaatkan teknologi.

Sejarah ialah ilmu yang mempelajari mengenai waktu. Terdapat empat hal yang dibahas mengenai waktu yaitu perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan. Manusia dapat mengetahui perubahan dari masa ke masa dan dari waktu ke waktu adalah melalui sejarah . Oleh karena itu, sangat relevan bila ada yang berpendapat bahwa sejarah adalah hubungan terus menerus antara masa kini dan masa lalu. Diperlukan beberapa kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami perubahan, diantaranya adalah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kemampuan menyelesaikan masalah dan kerja sama. Dengan diperlukannya kemampuan-kemampuan tersebut dalam pembelajaran sejarah, maka diperlukan sebuah metode yang menunjang terciptanya kemampuan tersebut salah satunya adalah metode bermain (game) .

Media kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran. Platform kahoot adalah platform pembelajaran berbasis teknologi untuk mengevaluasi pembelajaran dengan berbentuk game. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital didesain dengan fitur game kuis agar materi pembelajaran tersampaikan. Kahoot sebagai alat bantu dapat digunakan sebagai media pengayaan, latihan soal, maupun pretest dan posttest. Aplikasi kahoot, sangat mudah digunakan dan diakses dalam kondisi apapun, karena aplikasi ini bisa diakses melalui alat digital apapun terutama telepon genggam. Dengan digunkannya media kahoot ini pembelajaran dapat berpusat kepada siswa, serta dapat melatih keterampilan siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah .

MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah sebuah madrasah jenjang SMP/MTs berstatus swasta di bawah naungan Yayasan LP Ma'arif NU Kota Malang. Sekolah ini memiliki beberapa program keagamaan seperti halnya sekolah berbasis agama. Beberapa program unggulan keagamaan tersebut adalah pembiasaan sholat dhuha, sholat dzuhur berjamaah, dan program tadarus setiap pagi. Selain itu juga terdapat program istighosah bersama setiap hari Sabtu pagi.

MTs Ma'arif NU Kota Malang juga memiliki program madrasah diniyah (madin setiap hari Jum'at dengan kitab-kitab kuning yang berbeda pada setiap jenjang kelasnya. kitab yang dipelajari di kelas VII adalah Kitab Nahwu Sharaf, Aqidatul Awam, Taisirul Khallaq, serta Kitab Mabadi Fiqih juz 1 dan juz 2. Sedangkan untuk kelas VIII mempelajari Kitab Nahwu Sharaf, Khulashah Nurul Yaqin, Mabadi Fiqih juz 3



dan juz 4 serta Kitab Ta'limul Muta'alim. Sementara untuk kelas IX adalah mempelajari Kitab Nahwu Shorof, Hadits Arba'in Nawawi, Safinatun Najah dan juga Kitab Khulashoh Nurul Yaqin.

MTs Ma'arif NU Kota Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan islam yang sudah open minded terhadap kemajuan teknologi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kebijakan yang mengizinkan siswa untuk membawa handphone maupun laptop ke sekolah. Adanya kebijakan tersebut disertai dengan tata tertib bahwa selama proses pembelajaran handphone harus dikumpulkan dan dapat diambil ketika dalam proses pembelajaran diperlukan alat digital berbasis media seperti google form ataupun ujian online. Dengan adanya kebijakan tersebut menunjukkan bahwa MTs Ma'arif NU Kota Malang telah memberikan dukungan penuh untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu dan juga permasalahan di atas, peneliti tertarik apakah media media Kahoot dapat diterapkan pada pembelajaran IPS materi sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang, mulai dari persiapannya, pelaksanaannya, evaluasinya, hingga faktor pendukung dan penghambatnya. Sehingga dengan adanya fenomena tersebut peneliti akan meneliti secara mendalam mengenai topik "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang".

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Game Based Learning Berbasis Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang

Tahapan dalam implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan juga evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adjie Sahara (2020) yang juga mengklasifikasikan implementasi kahoot menjadi tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan juga evaluasi¹. Adapun penjelasan dari masing-masing tahap tersebut berdasarkan hasil penelitian dan teori adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Perencanaan dalam pembelajaran merupakan gambaran aktivitas pembelajaran yang akan diterapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pada perencanaan pembelajaran ini berisi gambaran secara menyeluruh mengenai alur pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan datang. Saat seorang guru telah mempunyai rencana pembelajaran yang matang, maka itu juga akan sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Begitupun sebaliknya, apabila guru belum memiliki perencanaan yang matang dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran juga tidak akan berhasil.(Nur Nasution, 2017)

Perencanaan awal yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan membentuk perangkat pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran di kelas. Guru menyusun modul yang di dalamnya terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi. Adapun modul tersebut disusun tidak hanya untuk satu kali pertemuan, akan tetapi untuk beberapa kali pertemuan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada Ibu Dalilatun Nashohah, M.E, selaku guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang yang mengatakan:

"Untuk perencanaan pembelajaran, saya merancang modul. Adapun modul itu, saya tidak membuat setiap pertemuan satu kali. terkadang saya membuat modul itu untuk beberapa kali pertemuan, jadi nanti ketika pembelajaran bisa langsung melanjutkan."

Sedangkan untuk persiapan pembelajaran dalam implementasi *Game Based Learning* berbasis Kahoot, Ibu Dalilatun Nashohah, M.E guru sejarah MTs Ma'arif NU Kota Malang menjelaskan:

¹ Samudera, "Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta."



"Untuk persiapan dalam pembelajaran, itu tergantung dari minggu ke berapa, sudah masuk ke tema apa. Misalkan suatu tema, maka anak-anak besok disuruh bawa ini, disediakan medianya. Itu berarti anak-anak yang membawa perlengkapannya begitupun dengan saya juga membawa. Berarti itu kan jika yang melibatkan siswa berarti harus diumumkan, kalau misalkan memang saya, berarti saya sudah bilang ke anak-anak misalkan minggu depan game dan lain sebagainya. Terus juga misalkan ada suatu model atau media pembelajaran yang kira-kira cocok dan belum pernah diterapkan, nah itu bisa digunakan seperti itu. Soalnya kalau saya memang lebih banyak medianya, soalnya kalau hanya dengan sistem ceramah maka siswa akan bosan. Misal pertemuan besok akan game Kahoot, maka siswa diumumkan agar membawa handphone yang ada paket datanya, selain itu juga diumumkan dipelajari materi halaman ini sampai dengan ini, agar siswa juga bisa mempersiapkan untuk pertemuan besok."

Dari hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa dalam tahap perencanaan ini yang dilakukan oleh guru adalah dengan membuat modul, membuat soal serta memasukkan soal-soal kuis ke dalam web Kahoot. Selain itu, pada tahap perencanaan ini di peryemuan sebelumnya guru telah mengumumkan kepada siswa untuk membawa perangkat handphone ataupun laptop, serta diperintahkan untuk mempelajari materi yang akan digunakan dalam game kuis berbasis Kahoot.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, Kahoot diterapkan pada materi sejarah dengan tema "Pergerakan kebangsaan menuju Kemerdekaan". Adapun pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka di kelas. Dalam pelaksanaan Kahoot ini terdapat beberapa Langkah-langkah. Ibu Dalilatun Nashohah, M.E selaku guru sejarah di MTs Ma'arif NU kota Malang menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah dalam implementasi *gamebased learning* berbasis Kahoot yaitu:

"Kalau untuk langkah-langkah biasanya anak-anak sebelum pembelajaran dimulai, saya beri waktu dulu untuk belajar lagi sambil saya mempersiapkan peralatan, LCD, proyektor, dll. Setelah itu pembelajaran dimulai, kuis Kahoot ditampilkan di proyektor dan anak-anak mengerjakan di hp nya masing-masing. Saat mereka mengerjakan itu, mereka lihat soal di proyektor juga sambil saya bacakan lagi soalnya. Setelah selesai maka nanti tak tanya mana soal yang masih bingung, la nanti diulas lagi, bahkan kadang kadang masing-masing soal diulas lagi bareng-bareng."



Figure 1. Kondisi Kelas Saat Penerapan Kahoot

Pada pendahuluan guru memberikan salam kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Guru menanyakan kabar dan menanyakan apakah mereka telah belajar untuk kuis Kahoot hari ini atau belum.



Setelah itu, guru juga mengabsen siswa satu persatu, dengan memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya, guru juga mengulang sedikit tentang materi-materi yang belum dipahami.

Pada inti pembelajaran, guru menampilkan kuis kahoot di layar proyektor, kemudian guru menginstruksikan kepada siswa untuk memasukkan PIN untuk bergabung di kuis kahoot. Setelah semua siswa telah bergabung dan masuk di kuis kahoot, maka guru dapat mengklik mulai agar kuis kahoot dapat dikerjakan oleh siswa. Setelah itu siswa mulai mengerjakan soal-soal yang telah ditampilkan di kahoot dengan mengklik pilihan jawaban pada warna-warna yang ada di *handphone* mereka masing-masing. Pada saat siswa mengerjakan, guru juga turut ikut membacakan soal yang ditampilkan di kahoot, agar siswa lebih memahami soal tersebut. Pada setiap pergantian soal di kahoot terdapat perankingan poin tertinggi dari siswa, sehingga dapat mengetahui mereka telah mendapatkan poin berapa. Di akhir kuis kahoot, setelah semua soal telah selesai dikerjakan akan terdapat ranking tiga besar dengan poin tertinggi, yang terdiri dari juara satu, dua, dan tiga. Siswa yang mendapat ranking tersebut oleh guru dicatat namanya dan akan diberikan tambahan nilai saat nanti ujian.

Setelah kuis kahoot selesai dikerjakan oleh siswa, guru kemudian menanyakan kepada siswa mengenai soal-soal yang masih belum dipahami. Setelah itu, secara bersama-sama masing-masing soal tersebut diulas kembali dan dibahas bersama-sama. Ketika semua soal telah selesai dibahas bersama, guru kemudian menginstruksikan kepada siswa untuk belajar kembali materi yang telah dipelajari. Guru memberikan waktu 20 menit untuk siswa belajar. Di saat siswa sedang belajar, guru menggunakan waktu tersebut untuk memasukkan soal-soal yang berbeda ke dalam kahoot. Ketika waktu belajar siswa habis, kemudian kuis kahoot mulai dikerjakan lagi oleh siswa. Pada inti pembelajaran ini, guru menggunakan kuis kahoot di awal pembelajaran, sedangkan di tengah pembelajaran guru memberikan waktu kepada siswa untuk belajar lagi, dan dilanjutkan lagi menggunakan kahoot lagi di akhir pembelajaran.

Pada bagian penutup, setelah mendengar bel berakhirnya jam pembelajaran, guru memerintahkan siswa untuk memasukkan buku dan alat belajar mereka ke dalam tas. Guru juga memerintahkan siswa untuk diam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. Pada bagian paling akhir, guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

3) Tahap Evaluasi

Dalam evaluasi pembelajaran, media kahoot bukanlah satu-satunya cara untuk pengambilan nilai, melainkan sebagai nilai tambahan dan nilai tabungan saja. Nilai tabungan tersebut kemudian akan diberikan sebagai nilai tambahan siswa untuk ujian tengah semester maupun ujian akhir semester, serta juga akan membantu siswa agar mendapatkan nilai yang maksimal pada nilai rapor. Begitupun juga nilai tambahan bagi siswa-siswi yang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh ibu Dalilatun Nashohah, M.E:

"Pada kahoot ini saya biasanya untuk mereview materi maupun pengambilan nilai tambahan. Bagi siswa-siswi yang mendapat poin terbesar, atau istilahnya kalau dalam kahoot ada 3 ranking besar yaitu juara satu, dua, dan tiga, nanti akan saya beri poin atau nilai tambahan yang nantinya akan membantu nilai mereka ketika ujian."

Penerapan kahoot dalam pembelajaran sejarah ini tidak hanya untuk mengevaluasi dari segi kognitif atau pemahaman siswa, akan tetapi juga untuk mengevaluasi bagaimana reaksi atau keantusiasan siswa ketika mengikuti pembelajaran sejarah dengan media kahoot. Ibu Dalilatun Nashohah, M.E selaku guru sejarah menjelaskan:

"Kalau dari segi pemahaman atau kognitif siswa itu lagi-lagi kembali ke mereka siap nggak belajarnya. Terus mereka sudah kita jelaskan, mereka mendengarkan atau tidak. Atau misalkan saya kasih pemberitahuan besok kita belajar menggunakan kahoot ya, jadi kalian harus belajar. La mereka belajar atau tidak. Tapi dengan belajar menggunakan kahoot ini bagi mereka yang awalnya belum tahu, dengan kahoot ini mereka jadi tahu seperti itu."



Sedangkan untuk reaksi, keterlibatan, ataupun semangat siswa dalam pembelajaran sejarah dengan media kahoot, Ibu Dalila menjelaskan:

"Reaksinya heboh ya, karena biasanya.. oo aku tadi mau milih itu, milih ini, itu yang bikin rame dan heboh. Apalagi kalau ada masalah jaringan tambah mereka rame lagi. Tapi dari segi keaktifan mereka jadi lebih aktif."



Figure 2. Pembelajaran Berbasis Kahoot

Berdasarkan dokumentasi di atas, dapat diamati bahwa ekspresi siswa dan guru saat pembelajaran berbasis kahoot adalah senang dan antusias. Selain itu, juga sesuai dengan observasi yang telah peneliti lakukan, keantusiasan siswa dalam pembelajaran sejarah sangat terlihat. Hal tersebut terbukti dengan kehebohan mereka, beberapa siswa tertawa dan tersenyum bahkan menyoraki teman-teman yang mendapat ranking paling tinggi.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Ma'arif NU Kota Malang

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran berbasis kahoot berjalan dengan baik dan lancar. Akan tetapi dibalik kelancaran implementasi kahoot tersebut tentunya terdapat faktor-faktor yang mendukung maupun yang menghambat dalam implementasi kahoot.

1) Faktor Pendukung

a) Ketersediaan Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana yang ada di MTs Ma'arif NU Kota Malang cukup baik, sehingga dengan sarana dan prasarana tersebut media *Game Based Learning* berbasis Kahoot dapat diterapkan. Guru memiliki kebebasan untuk mengembangkan perencanaan dalam pembelajaran di kelas. Adapun sarana dan prasarana yang ada di MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah WIFI, LCD dan layar proyektor.

b) Dukungan dari Sekolah

Pihak sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang sangat mendukung penuh dengan adanya modeo pembelajaran *Game Based Learning* berbasis Kahoot. Hal tersebut terbukti dengan adanya kebijakan sekolah yang mengizinkan siswa untuk membawa handphone ataupun laptop ke sekolah. Kebijakan tersebut juga disertai dengan aturan bahwa handphone harus dikumpulkan ketika proses pembelajaran, dan bisa diambil kembali ketika dalam proses pembelajaran menggunakan media digital. Kepala sekolah MTs Ma'arif NU Kota Malang juga telah memberikan kebebasan penuh terhadap guru-guru agar mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehingga *Game Based Learning* berbasis kahoot ini



dapat diterapkan.

c) Keterampilan Guru

Guru-guru di MTs Ma'arif NU Kota Malang telah melakukan inovasi agar guru-guru mengikuti program -program pengembangan mutu seperti pelatihan, seminar mengikuti perkumpulan MGMP dan lain sebagainya. guru sejarah di MTs Ma'arif NU Kota Malang termasuk salah satu guru muda, sehingga memiliki keterampilan yang sangat cukup dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Bahkan saat beliau masih duduk di bangku kuliah beliau telah mengetahui media kahoot. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam mengaplikasikan teknologi sangat menentukan dalam keberhasilan pembelajaran. Apabila guru memiliki keterampilan dan dapat memaksimalkan media pembelajaran yang dia punya, maka kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas juga akan semakin baik dan berkualitas.

d) Antusiasme Peserta Didik

Siswa sangat antusias untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada game kahoot. mereka tertawa, tersenyum dan saling menyoraki siswa-siswi yang mendapat poin paling tinggi. siswa memiliki antusiasme dalam mengikuti pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah. Dengan adanya antusiasme dari siswa-siswi kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang tersebut, juga turut mendukung terlaksananya pembelajaran dengan kahoot.

2) Faktor Penghambat

a) Kendala Teknis

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting ketika menerapkan media digital berbasis kahoot dalam pembelajaran. Di MTs Ma'arif NU Kota Malang, sarana dan prasarana telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam mengimplementasikan media kahoot. Selain itu kondisi sarana dan prasarananya juga dalam keadaan baik dan dapat digunakan. Akan tetapi, yang dimaksud kendala dalam hal ini adalah lebih kepada kendala teknis. Beberapa kendala teknis tersebut berasal dari peserta didik seperti handphone eror, tiba-tiba keluar dari web kahoot, maupun siswa-siswi yang tidak memiliki paket data. Karena dalam pengimplementasian kahoot ini, guru dan siswa-siswi menggunakan paket data secara pribadi

b) Keterbatasan Waktu

Waktu pembelajaran sejarah dalam penerapan game berbasis Kahoot sedikit terpotong untuk persiapan teknis, yaitu dengan mengambil peralatan proyektor dan layarnya dari ruang guru untuk kemudian digunakan untuk pembelajaran di kelas. Selain itu, waktu juga terpotong dengan mempersiapkan peralatan-peralatan teknis. Solusi dari kendala tersebut adalah, ketika waktu istirahat, sebelum pembelajaran sejarah dimulai, guru dapat mempersiapkan peralatan-peralatan seperti proyektor dan layarnya tersebut ke dalam kelas, sehingga saat jam pelajaran sejarah tiba, guru langsung menghidupkan proyektor dan pembelajaran dapat segera dimulai.

c) Materi yang Terlalu Padat

Sejarah merupakan salah satu materi yang ada pada Mata pelajaran IPS. Dalam satu pekan, mata pelajaran IPS hanya memiliki 3 jam pelajaran, yang berarti 90 menit. Akan tetapi, tuntutan materi yang harus disampaikan kepada siswa bisa dikatakan sangat banyak dan padat. Hal tersebut dapat dilihat pada buku LKS dimana terdapat beberapa bab materi. Mulai dari materi penjelajahan Samudra, kolonialisme, imperialisme, perubahan masyarakat Indonesia pada penjajahan Bangsa Barat, Organisasi pergerakan kebangsaan, hingga pelaksanaan kemerdekaan Indonesia. Dengan padatnya materi tersebut, guru lebih sering berfokus pada penyampaian materi dari pada membuat game.

d) Kurangnya Persiapan dari Siswa

Dalam implementasi kahoot diperlukan persiapan tidak hanya dari guru, akan tetapi juga dari siswa. Persiapan dari guru adalah dengan membuat dan memasukkan soal ke dalam web kahoot. Sedangkan untuk siswa adalah dengan mempersiapkan handphone yang telah berisi paket data, serta siswa juga harus belajar agar dapat menyelesaikan soal-soal yang ada di kahoot., guru telah



menginstruksikan kepada siswa untuk belajar materi dan juga mempersiapkan perangkat. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan peneliti masih terdapat siswa yang *handphonenya* tidak memiliki paket data, serta siswa banyak yang tidak belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti kuis berbasis kahoot ini masih kurang.

Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis kahoot pada pembelajaran sejarah di kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Malang dalam implementasinya dibagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Adapun faktor pendukung lebih merujuk kepada dukungan dari sekolah, baik dari segi sarana prasarana dan kebijakan sekolah maupun keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Sedangkan faktor penghambat meliputi kendala teknis yaitu handphone siswa yang tiba-tiba keluar dari web kahoot serta kurang memadainya jaringan internet. Sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah siswa dapat meminta bantuan teman yang memiliki kuota internet dengan menggunakan fitur hotspot. Berdasarkan yang telah peneliti amati selama penelitian ini, peneliti melihat dan dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran game based learning berbasis kahoot ini cocok untuk diterapkan di kelas serta dapat menjadi opsi bagi guru-guru dalam memvariasikan model pembelajaran. selain itu, diterapkannya pembelajaran dengan media kahoot ini juga didukung oleh kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru yang dimiliki oleh MTs Ma'arif NU Kota Malang.

Referensi

- Alit, D. M. (2020). Inquiry Discovery Learning dan Sejarah Lokal : Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(1), 57–79.
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2023). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870>
- Gunawan, S., & Widiati, S. (2019). Tuntutan Dan Tantangan Pendidik Dalam Teknologi di Dunia Pendidikan Di Era 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana, 594–601. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3089%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3089/2908>
- Hasanah, F. H. (2023). Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023. *Digital Library UIN KHAS Jember*, 5, 1–14. http://digilib.uinkhas.ac.id/31492/1/Faridhatul Hasanah_T20199001.pdf
- Ika, K. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong. *E-Theses IAIN Curup*, 100. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/Skripsi Ika Kurnia.pdf>
- Nasution, A. F. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku metode penelitian kualitatif.Abdul Fattah.pdf>
- Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, I, 185–195.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7. <https://osf.io/preprints/6aeuy/>
- Rahmasari, D. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(3), 1075–1079.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran



Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)

19 (2): 153-162, 2025

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>



- Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 55.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>