

## Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI Studi Kasus SD 83 Bengkulu Tengah

Mesi Erlinaini

SDN 83 Kabupaten Bengkulu Tengah  
erlinainimesi@gmail.com

**Abstrak:** Metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang memanfaatkan media teknologi dapat membuat siswa merasa bosan, tidak fokus, dan sulit memahami pembelajaran. Peranan media pembelajaran sangat penting untuk memudahkan siswa dan guru dalam penyampaian materi. Akan tetapi, di SD Negeri 83 Bengkulu Tengah masih belum banyak diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media aplikasi Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VI. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala *likert* dan kriteria berdasarkan interval kelas. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas siswa kelas VI memiliki persepsi yang baik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot untuk digunakan dalam pembelajaran (18,2% memberikan persepsi sangat baik dan 72,7% memberikan persepsi baik). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif bagi siswa terkait perasaan gembira, tingkat perhatian dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Namun terdapat kendala yaitu akses jaringan internet harus terus stabil terutama akun atau komputer yang menjadi *host*.

**Kata Kunci:** Persepsi, Media Pembelajaran, Kahoot, PAI

### Pendahuluan

Thobroni (2017) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran dan pengalaman. Terdapat berbagai pembelajaran dalam pendidikan salah satunya Pendidikan Agama Islam. Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 pasal 1 ayat 1 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan bahwasannya Pendidikan Agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan ketrampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jalur jenjang dan jenis pendidikan.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha membimbing siswa beragam Islam dengan cara sistematis, pragmatis agar ajaran-ajaran Islam benar-benar dapat dijiwai, dipahami, dan diyakini kebenaran dalam dirinya sehingga menjadi pedoman hidup untuk berperilaku yang baik bagi setiap siswa (Nasir, 2002). Perilaku siswa sangat dipengaruhi oleh persepsi atau tanggapan dan pandangan siswa terhadap sesuatu. Reaksi terhadap persepsi yang diberikan oleh setiap siswa dapat berupa reaksi positif atau negatif. Reaksi positif adalah tanggapan baik berupa rasa senang sehingga dalam memberikan kecenderungan respon untuk berbuat. Sedangkan reaksi negatif dapat memberikan rasa tidak senang dengan kecenderungan respon untuk menghindari, menjauhi, dan bisa menimbulkan antisipasi atau tidak peduli.

Beberapa persepsi dari peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab, ada yang bermasalah dalam hal metode pembelajarannya kurang menarik dan kurang memanfaatkan media yang ada, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit untuk memahami pembelajaran bahasa Arab. Salah satu upaya harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien (Tabrani dan Daryani, 1993:3).

Dalam hal ini, (Danim, 1995: 2) media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan perubahan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan.

Keberhasilan ini antara lain dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan perubahan positif yang ditimbulkan sebagai akibat dari proses belajar mengajar tersebut. Keterlibatan peserta didik tersebut bukan hanya dilihat dari segi fisiknya, melainkan yang lebih penting adalah segi intelektual dan emosional selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tersebut, dan peserta didik mengalami perubahan secara sadar atau tidak sadar telah mengalami proses belajar mengajar tersebut (Sanjaya, 1998).

Pada zaman sekarang, keberadaan teknologi dapat menjadikan media pembelajaran lebih menarik serta dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Karena disekolah masih banyak kita temui guru belum menggunakan media yang tersedia dalam proses pembelajaran dan pengajaran di kelas. Maka peneliti memanfaatkan media yang ada seperti computer dan wifi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran. Salah satu tugas seorang pendidik yaitu bisa membuat proses pembelajaran bahasa Arab bisa menjadi lebih menarik dengan menggunakan banyak permainan game elektronik, dan media pengajaran bahasa Arab seperti kahoot.

Pembelajaran berasaskan permainan (*Game Based Learning*) merupakan teknik yang membantu pelajar meningkatkan potensi dan kualitas pelajar. Hal ini sama dengan (Dellos, 2015: 49) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berasaskan permainan merupakan suatu alat yang berkesan untuk pelajar menyelesaikan masalah, membina berfikir kritis dan berupaya membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, apalagi bisa kita terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang kita punya.

Kahoot adalah sebuah platform dengan sistem respons langsung yang melibatkan mahasiswa melalui permainan seperti kuis, diskusi, dan survei (Thomas, 2014). Aplikasi kahoot yang bisa kita isi dengan gambar dan warna yang bervariasi, dengan diakhiri dengan gambar bintang, yang menandakan peserta didik mendapat nilai dari permainan kahoot tersebut. Dalam aplikasi kahoot terdapat dua cara bermain yaitu classic dan team mode. Bermain secara classic peserta didik bermain secara individu sedangkan team mode bermain bersama dengan satu kelompok. Tujuannya setelah penelitian ini dilakukan menggunakan media kahoot, ingin melihat persepsi siswa tentang media kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, dan melihat kendala yang dirasakan pada saat menggunakan kahoot.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah mengkaji mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Hasil penelitian Perdana, dkk (2020) menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik dengan persentase 48% sangat baik dan 44% baik terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu terdapat penelitian yang serupa tetapi dengan mata pelajaran berbeda yaitu Bahasa Arab. Pada penelitian tersebut yang ditinjau dari hasil belajar juga memberikan persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dengan persentase 62,50% sangat setuju dan 37,5% setuju (Ilhami, 2019).

Berdasarkan penelitian relevan, diketahui bahwa aplikasi Kahoot cukup efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Penelitian mengenai persepsi terhadap siswa SDN 83 Kabupaten Bengkulu Tengah melalui penggunaan aplikasi Kahoot menjadi penting karena pengukuran persepsi siswa kelas VI pada media pembelajaran ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, pengukuran terhadap persepsi siswa dalam pemanfaatan Kahoot dapat menjadi kebaruan dan menjadi topik utama dalam penelitian ini.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 83 Kabupaten Bengkulu Tengah. Jumlah siswa kelas VI sebanyak 11 orang untuk menilai persepsi penggunaan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi indahna nama-nama Allah SWT. Perencanaan penelitian ini

dimulai pada bulan September 2022 dan dilakukan pada bulan Oktober 2022. Penentuan responden pada penelitian ini yaitu *purposive sampling* dengan teknik sensus. Menurut Arikunto (2002), apabila populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua. Sehingga peneliti memutuskan mengambil seluruh siswa kelas VI untuk dipilih semua menjadi responden.

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan dengan tujuan mengukur fenomena sosial maupun alam yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dengan 16 butir pernyataan yang diisi dengan cara mencentang tentang pemanfaatan aplikasi Kahoot. Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu diuji dengan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan program *SPSS Statistics 20*. Berdasarkan hasil uji validitas terdapat 15 pernyataan yang valid dan reliabel sehingga hanya 15 pernyataan tersebut yang digunakan dalam penelitian. Analisis data yang digunakan berbentuk analisis skala likert dengan kriteria skor 1 (inferior) hingga 5 (superior) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Skor Persepsi Siswa Kelas VI

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Peneliti melakukan penilaian persepsi siswa sesuai dengan indikator persepsi terkait pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI. Penilaian indikator dilakukan dengan cara menghitung jumlah skor yang dilakukan dengan melihat setiap respon siswa. Kemudian dikelompokkan pada kriteria penilaian dengan menggunakan rumus berikut ini.

Persepsi siswa secara keseluruhan

$$\begin{aligned} R &= H - L \\ &= 75 - 15 \\ &= 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} I &= \frac{R}{5} \\ &= \frac{60}{5} \\ &= 12 \end{aligned}$$

Kriteria Skor:

- A = sangat baik (67 – 75)
- B = baik (54 – 66)
- C = cukup (41 – 53)
- D = kurang baik (28 – 40)
- E = tidak baik (15 – 27)

Persepsi siswa per indikator dan aspek

$$\begin{aligned} R2 &= H - L \\ &= 55 - 11 \\ &= 44 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} I2 &= \frac{R2}{5} \\ &= \frac{44}{5} \\ &= 8,8 = 9 \end{aligned}$$

Kriteria Skor:

- A = sangat setuju (47 – 55)
- B = setuju (38 – 46)
- C = cukup setuju (29 – 37)
- D = kurang setuju (20 – 28)
- E = tidak setuju (11 – 29)

## Hasil Penelitian

Tabel 1. Daftar Pernyataan Indikator Persepsi

Aspek Persepsi	Indikator
Kejelasan penggunaan Kahoot	menurut saya aplikasi Kahoot mudah diakses
Perasaan gembira dalam mengikuti pelajaran PAI	menurut saya aplikasi Kahoot mudah digunakan saya mengikuti kegiatan pembelajaran PAI tanpa merasa terbebani dan tertekan saya sudah siap mengikuti pelajaran PAI saat jamnya sudah dimulai saya selalu semangat mengikuti kegiatan pembelajaran PAI
Penyajian visual aplikasi Kahoot	tampilan visual pada aplikasi Kahoot sangat menarik menu dan fasilitas (tombol) Kahoot lengkap dan mudah dipahami
Ketertarikan pada aplikasi	saya sangat tertarik dengan penggunaan aplikasi Kahoot aplikasi Kahoot membuat pembelajaran tidak membosankan penggunaan aplikasi Kahoot membuat saya lebih bersemangat dalam belajar PAI
Perhatian siswa saat proses pembelajaran	perbelajaran PAI tidak sulit untuk saya pahami saya memerhatikan dengan sungguh-sungguh setiap materi yang diajarkan saya memahami semua materi yang guru jelaskan
Keterlibatan selama menggunakan aplikasi	saya lebih sering berdiskusi dengan teman kelompok tentang jawaban dari pertanyaan saya lebih sering bertanya atau memberikan pendapat selama proses belajar

Sumber: Instrumen Penelitian Peneliti (2022)

Tabel 2. menyajikan informasi indikator-indikator setiap aspek persepsi yang menjadi fokus penulis pada penelitian ini. Terdapat 6 aspek persepsi yang dilihat yaitu kejelasan penggunaan Kahoot (dinilai melalui 2 indikator), perasaan gembira dalam mengikuti pelajaran PAI (menggunakan 3 indikator), penyajian visual aplikasi Kahoot (menggunakan 2 indikator), ketertarikan pada aplikasi (menggunakan 3 indikator), perhatian siswa saat proses pembelajaran (menggunakan 3 indikator), dan terakhir keterlibatan selama menggunakan aplikasi (menggunakan 2 indikator).

Tabel 3. Persepsi Kejelasan Penggunaan Kahoot

Aspek Persepsi	Indikator	Rata-rata Skor per Indikator	Kriteria
Kejelasan penggunaan Kahoot	Menurut saya aplikasi Kahoot mudah diakses	28.00	D
	Menurut saya aplikasi Kahoot mudah digunakan	43.00	B
	Rata-rata aspek	36.00	C

Sumber: data primer diolah, 2022

Pada Tabel 3. Persepsi siswa terhadap kejelasan penggunaan Kahoot memiliki 2 indikator. Pada indikator kedua memiliki skor rata-rata 43,00 dengan kriteria B. Pada indikator pertama yaitu aplikasi mudah diakses memiliki skor rata-rata yang kecil dan masuk dalam kriteria D. secara keseluruhan persepsi tentang kejelasan penggunaan Kahoot adalah cukup jelas ditunjukkan dengan skor rata-rata aspek 36,00, kriteria yang berada pada kelas C

Tabel 4. Persepsi Perasaan Gembira Dalam Mengikuti Pelajaran PAI

Aspek Persepsi	Indikator	Rata-rata Skor per Indikator	Kriteria
Perasaan gembira dalam mengikuti pelajaran PAI	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran PAI tanpa merasa terbebani dan tertekan	47.00	A
	Saya sudah siap mengikuti pelajaran PAI saat jamnya sudah dimulai	45.00	B
	Saya selalu semangat mengikuti kegiatan pembelajaran PAI	44.00	A
	Rata-rata aspek	45.33	B

*Sumber: data primer diolah, 2022*

Tabel 4. Jika dilihat berdasarkan 3 indikator, terdapat 2 indikator masuk dalam kriteria tertinggi yaitu A dan 1 indikator berada di kriteria B. Indikator yang masuk kedalam kriteria A atau persepsi yang sangat baik memiliki skora 47,00 dan 44,00, indikator tersebut ialah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa merasa terbebani dan tertekan dan indikator ketiga yaitu siswa selalu semangat mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Sehingga jika dirata-ratakan skor pada aspek ini memberikan nilai sebesar 45,33 dengan kriteria B yang berarti memberikan persepsi baik.

Tabel 5. Persepsi Penyajian Kahoot Menarik

Aspek Persepsi	Indikator	Rata-rata Skor per Indikator	Kriteria
Penyajian gambar dan suara menarik	Tampilan visual dan desain pada aplikasi Kahoot sangat menarik	46.00	B
	Menu dan fasilitas (tombol) Kahoot lengkap dan mudah dipahami	44.00	B
	Rata-rata aspek	45.00	B

*Sumber: data primer diolah, 2022*

Tabel 5. Memberikan informasi indikator pertama yaitu tampilan visual dan dan desain pada aplikasi Kahoot sangat menarik memiliki skor persepsi 46,00 dengan kriteria B. indikator kedua, menu dan fasilitas (tombol) Kahoot lengkap dan mudah dipahami memiliki skor rata-rata 44,00 dan masuk dalam kriteria B. jika dirata-ratakan, kedua indikator tersebut memiliki skor 45,00 dan juga termasuk dalam kriteria B atau siswa memberikan persepsi yang baik.

Tabel 6. Persepsi Ketertarikan Pada Aplikasi

Aspek Persepsi	Indikator	Rata-rata Skor per Indikator	Kriteria
Ketertarikan pada aplikasi	Saya sangat tertarik dengan penggunaan aplikasi kahoot	47.00	A
	Aplikasi kahoot membuat pembelajaran tidak membosankan	49.00	A
	Penggunaan aplikasi kahoot membuat saya lebih bersemangat dalam belajar pai	46.00	B
	Rata-rata aspek	47.33	A

*Sumber: data primer diolah, 2022*

Berdasarkan hasil perhitungan yang dapat dilihat pada Tabel 6. Persepsi siswa terhadap ketertarikan pada aplikasi Kahoot memiliki skor rata-rata 47,33 yang berada di kriteria A atau sangat baik. Hal tersebut juga dapat dilihat dari masing-masing indikator yang memiliki 2 kriteria

A dan 1 kriteria B. Kriteria A memiliki skor 47,00 yaitu indikator siswa tertarik dengan penggunaan aplikasi Kahoot. Indikator kedua adalah aplikasi Kahoot membuat pelajaran tidak membosankan, memiliki skor 49,00 dengan kriteria sangat baik atau A. Indikator ketiga penggunaan aplikasi Kahoot membuat siswa leboh bersemangat dalam belajar PAI memiliki skor 46,00 dengan kriteria persepsi yang baik.

Tabel 7. Persepsi Perhatian Siswa Saat Proses Pembelajaran

Aspek Persepsi	Indikator	Rata-rata Skor per Indikator	Kriteria
Perhatian siswa saat proses pembelajaran	Permbelajaran pai tidak sulit untuk saya pahami	42.00	B
	Saya memerhatikan dengan sungguh-sungguh setiap materi yang diajarkan	48.00	A
	Saya tidak tertarik melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran	42.00	B
Rata-rata aspek		44.00	B

Sumber: data primer diolah, 2022

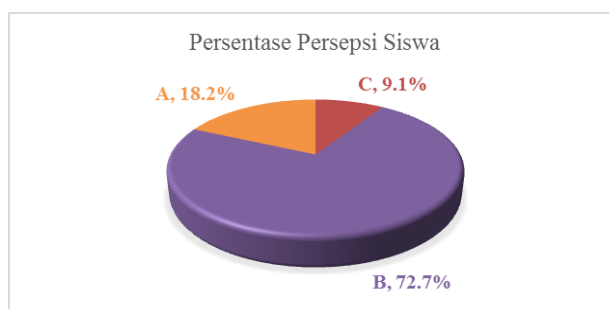
Pada Tabel 7. Terdapat 3 indikator yang diukur pada aspek persepsi perhatian siswa saat proses pembelajaran. Dari 3 indikator, hanya ada satu indikator yang masuk pada kriteria A yaitu siswa memerhatikan sungguh-sungguh setiap materi yang diajarkan. Dua indikator lainnya memiliki skor rata-rata yang sama yaitu 42,00 dengan kriteria B. Selanjutnya jika indikator tersebut dirata-ratakan didapat skor sebesar 44,00 dan memiliki kriteria B dimana siswa memberikan persepsi baik.

Tabel 8. Persepsi Keterlibatan Selama Menggunakan Aplikasi

Aspek Persepsi	Indikator	Rata-rata Skor per Indikator	Kriteria
Keterlibatan selama menggunakan aplikasi	Saya lebih sering berdiskusi dengan teman atau kelompok	45.00	B
	Saya lebih sering bertanya atau memberikan pendapat selama proses belajar	42.00	B
Rata-rata aspek		43.50	B

Sumber: data primer diolah, 2022

Persepsi terakhir yaitu keterlibatan selama menggunakan aplikasi dapat dilihat pada Tabel 8. Pada aspek ini memiliki dua indikator yang diukur, yaitu kegiatan diskusi dengan teman kelompok dan keaktifan bertanya slema proses pembelajaran. Kedua indikator tersebut memiliki skor rata-rata 45.00 dan 42.00 dan termasuk dalam kriteria B. Sehingga pada aspek ini skor yang dimiliki juga termasuk pada kriteri persepsi yang baik atau B dengan skor 43,50.



Gambar 1. Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot

Dari Gambar 1. terlihat jumlah responden sebanyak 11 orang siswa dengan perolehan nilai yang terbagi menjadi tiga kriteria skor yaitu A, B dan C. Kriteria B memiliki distribusi tertinggi yaitu 72,7% dengan jumlah responden sebanyak 8 orang yang memberikan persepsi “baik”. Kriteria A memiliki distribusi tertinggi kedua sebesar 18,2% dengan jumlah responden yang memberikan persepsi “sangat baik” terhadap penggunaan aplikasi Kahoot sebanyak 2 orang. Sedangkan kriteria C memiliki distribusi terkecil dengan nilai hanya 9,1% yang mana jumlah responden yang memberikan persepsi “cukup setuju” terhadap penggunaan Kahoot sebanyak 1 orang. Jika dikalkulasikan antara kriteria A dan B maka persentasenya menjadi 90,9%, hal ini menunjukkan hampir seluruh siswa memberikan persepsi yang baik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Kahoot di tinjau dari aspek kejelasan penggunaan Kahoot, penyajian visual memberikan perasaan gembira dalam pembelajaran, membuat siswa memperhatikan lebih fokus, terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan tertarik dalam penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan mayoritas siswa kelas VI memberikan persepsi sangat setuju bahwa aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran menjadi aspek yang penting untuk digunakan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2020), walaupun berbeda jenjang pendidikan persepsi yang diberikan terkait penggunaan Kahoot tidak jauh berbeda. Persepsi mahasiswa (S1) terhadap Kahoot sangat setuju untuk digunakan dengan indeks penilaian 81,1 persen. Hasil tersebut juga menunjukkan Kahoot memiliki potensi untuk meningkatkan minat serta memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena teknologi berbasis edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang seru dan minat serta motivasi belajar semakin meningkat. Hal tersebut diteliti oleh Wigati (2019) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada jenjang SMA melalui mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan Kahoot terjadi peningkatan hasil belajar yang pada siklus pertama 82% menjadi 93% pada siklus kedua. Diperkuat dengan hasil penelitian Perdana dkk (2020), dalam penggunaan Kahoot tidak ada satupun siswa yang memberikan persepsi “tidak baik”. Hal ini diakrenakan siswa beranggapan aplikasi Kahoot tidak hanya memiliki tampilan yang menarik tetapi juga menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri siswa untuk melakukan yang lebih baik.

## **Pembahasan**

Data hasil olahan dari angket tentang persepsi siswa kelas VI SD Negeri 83 Bengkulu Tengah terhadap penggunaan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan skor tertinggi adalah 68 dan 52 skor terendah. Berdasarkan informasi nilai terendah tersebut diketahui bahwa tidak ada siswa yang memberikan persepsi negatif atau yang termasuk dalam kriteria D dan E terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran.

Persepsi siswa terhadap kejelasan penggunaan Kahoot memiliki 2 indikator. Pada indikator kedua memiliki kriteria B menunjukkan persepsi bahwa dalam penggunaannya aplikasi Kahoot mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa. Secara rata-rata, persepsi tentang kejelasan penggunaan Kahoot adalah cukup jelas ditunjukkan dengan kriteria yang berada pada kelas C. Pada indikator pertama masuk dalam kriteria D yang menunjukkan persepsi bahwa aplikasi Kahoot kurang mudah untuk diakses. Hal ini dikarenakan kendala jaringan pada sekolah yang belum terlalu baik untuk penggunaan internet. Tafano (2008) menyebutkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Jika melihat antusiasme siswa ketika pelajaran PAI dimulai dengan menampilkan aplikasi Kahoot yang tinggi. Sangat disayangkan harus terhalang dengan aksesibilitas jaringan internet sekolah yang terbatas. Karena memang kecepatan akses internet juga harus benar-benar dalam koneksi yang stabil terutama akun yang digunakan sebagai host.

Tabel 4. jika dilihat berdasarkan 3 indikator, terdapat 2 indikator masuk dalam kriteria tertinggi yaitu A dan 1 indikator berada di kriteria B. Data tersebut memberikan informasi mengenai persepsi perasaan gembira dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kriteria B. Kriteria tersebut menunjukkan persepsi siswa yang gembira, penuh semangat, dan tidak terbebani ketika mengikuti pelajaran PAI dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sangat positif. Arifin (2020) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa pemanfaatan Kahoot dapat memberikan suasana pembelajaran yang menghibur, menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik.

Persepsi penyajian visual Kahoot menunjukkan bahwa aplikasi yang digunakan dari segi gambar, kualitas, perpaduan warna, maupun fasilitas yang disajikan sudah baik dan menarik bagi siswa kelas VI. Hal tersebut dapat dilihat dari kedua indikator yang sama-sama termasuk dalam kriteria B. Rata-rata skor yang dihasilkanpun juga tidak jauh berbeda hanya berselisih dua angka saja (Tabel 5). Melalui penyajian visual Kahoot yang baik dapat mempengaruhi ketertarikan siswa kelas VI untuk belajar lebih fokus dengan berbagai fitur yang ditampilkan. Arifin (2020) juga memberikan pernyataan yang sama, dimana tampilan Kahoot yang menarik dan kreatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ditambah lagi guru bisa memberikan penghargaan sederhana seperti naik ke podium karena berhasil menjawab soal secara benar dan cepat. Apresiasi sederhana tersebut dapat memberikan semangat bagi siswa kelas VI SD Negeri 83 Bengkulu Tengah dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dapat dilihat pada Tabel 6. Persepsi ketertarikan pada aplikasi Kahoot berada di kriteria A. Kriteria itu menunjukkan bahwa siswa memberikan persepsi yang sangat baik pada ketertarikan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran. Hal tersebut juga dapat dilihat dari masing-masing indikator yang memiliki 2 kriteria A dan 1 kriteria B. Siswa berpendapat bahwa dengan aplikasi Kahoot pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik, dan menjadi lebih bersemangat dalam belajar PAI. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadly & Sari, 2022) yang menyatakan bahwa Kahoot yang diaplikasikan dalam pembelajaran kelas IV SD banyak diminati dan menjadi perhatian guru sebagai alternatif pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

Pada Tabel 7. Terdapat 3 indikator yang diukur pada aspek persepsi perhatian siswa saat proses pembelajaran. Dari 3 indikator, hanya ada satu indikator yang masuk pada kriteria A yaitu siswa memerhatikan sungguh-sungguh setiap materi yang diajarkan. Indikator lainnya juga masuk dalam kategori B (baik) dimana siswa menjadi lebih mudah untuk memahami pelajaran dan tidak tertarik melakukan hal lain diluar pembelajaran. Hasil penilaian persepsi siswa sudah baik pada aspek tingkat perhatian selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan oleh persepsi siswa kelas VI sebelumnya yang berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan baru dan berbeda dari pernah digunakan, sehingga siswa kelas VI memberikan perhatian ekstra selama proses belajar berlangsung. Fakta tersebut juga diperkuat oleh Affrida (2017) dan Perdana (2020) bahwa aplikasi Kahoot yang menawarkan fitur visual yang menarik dapat mengarahkan atensi siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran terkait. Untuk itu Kahoot dapat digunakan sebagai alat (*tools*) dalam pembelajaran baik untuk evaluasi (Bunyamin dkk., 2020) dan memperkenalkan teknologi digital pada siswa yang semakin cepat berevolusi (Arifin, 2020).

Persepsi terakhir yaitu keterlibatan selama menggunakan aplikasi dapat dilihat pada Tabel 8. Pada aspek ini memiliki dua indikator yang diukur, yaitu kegiatan diskusi dengan teman kelompok dan keaktifan bertanya selama proses pembelajaran. Kedua indikator tersebut memiliki skor rata-rata 45.00 dan 42.00 dan termasuk dalam kriteria B. Hal tersebut menunjukkan siswa menjadi lebih aktif untuk berinteraksi sesama teman dan guru membahas topik yang dipelajari. Jika mereka kurang yakin terhadap suatu persoalan, siswa akan bertanya pada teman lainnya mengenai persoalan dan alasan memilih jawaban tersebut. Terdapat siswa yang awalnya kurang aktif dan hanya diam mulai menampakkan ketertarikan ketika menggunakan aplikasi Kahoot. Perdana dkk (2020) juga melakukan penelitian tentang persepsi siswa terhadap media Kahoot



dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beliau menyatakan peserta didik memiliki kesadaran tersendiri untuk membuka buku pelajaran dan lebih banyak berinteraksi terkait dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung jika memanfaatkan media Kahoot.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI memiliki persepsi yang baik (18,2% memberikan persepsi sangat baik dan 72,7% memberikan persepsi baik) terhadap penggunaan aplikasi Kahoot pada Pendidikan Agama Islam materi indahinya nama-nama Allah SWT. Persepsi tersebut seperti memberikan perasaan gembira, meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran PAI, dengan penyajian visual yang menarik, sehingga siswa tertarik untuk terus menggunakan media pembelajaran ini. Akan tetapi terdapat kendala dalam penggunaan Kahoot yaitu aplikasi Kahoot harus selalu terhubung dengan jaringan internet yang stabil terutama akun atau komputer yang menjadi *host*.

Saran yang dapat diberikan terkait penelitian yaitu 1) melihat antusias siswa terhadap penggunaan teknologi digital, diharapkan pihak sekolah mampu untuk menyediakan fasilitas *wi-fi*. 2) bagi pengajar yang ingin menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot akan lebih baik jika memiliki aksesibilitas jaringan internet yang stabil dan memahami penggunaan Kahoot. 3) Penelitian mengenai persepsi penggunaan Kahoot pada kelas VI pada pendidikan PAI memberikan respon yang baik. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan kajian lebih dalam dapat melakukan kajian mengenai hasil belajar ataupun peningkatan minat dan motivasi atas penggunaan media Kahoot.

### Bibliografi

- Affrida, E.N. (2017). Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah Bagi Ibu Dengan Peran Ganda. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 72-77. Doi: 10.30651/pedagogi.v3i3a.1035
- Arifin, Faizal. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran di STIABI Riyadul 'Ulum. *Prosiding Sena 2020*, 8-18.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bunyamin, Aceng C., Juita, Dewi R., & Syalsiah, Noer. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kebumasan Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(1). Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28388>
- Danim, Sudarwan. (1995). *Transformasi Sumber Daya Manusia: Analisis Fungsi Pendidikan, Dinamika Prilaku dan Kesejah-teraan Indonesia Masa Depan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dellos, Ryan. (2015) "Kahoot, a Digital Game Resource For Learning". *International Journal of Instructional Technology, and Distance Learning*, 12(4).
- Fadly, Muhammad Fathi Nur & Sari, Prima Mutia. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029-1037
- Ilhami, Z. (2019). Persepsi Siswa dalam Menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 128-148. Doi: <https://doi.org/10.18196/mht.129>
- Nasir, Sahilun A. (2002). *Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pemecahan Problema Remaja*. Jakarta: Kalam Mulia. Hlm. 10.

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007. *Tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan*. Pdf, hlm 2.

Perdana I., Saragi, Rinda Eria S., & Ariwibowo, Eric Kunto. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.

Tabrani, A Rusyan dan Yeni Daryani. (1993). *Penuntun Belajar yang Sukses*. Jakarta: Nine Karya.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>