

Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis *Game Kahoot* dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MAN 3 Nganjuk

Nia Zuliyanti¹, Ummiy Fauziyah Laili², Mochamad Desta Pradana³

¹²³Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Syekh Wasil Kediri

zuliyantinia@gmail.com¹

ABSTRACT

This study examines the teaching of Islamic Cultural History (SKI) in Islamic Senior High Schools, which frequently encounters issues of school burnout, particularly when the instructional process still relies heavily on oral delivery and conventional presentations. This condition results in a lack of focus, learning motivation, and active student engagement throughout the teaching and learning activities. Based on preliminary observations and interviews conducted at MAN 3 Nganjuk, it was found that eleventh-grade students exhibited relatively high levels of school burnout in the SKI subject. Therefore, this study aims to analyze the implementation of Kahoot-based game learning in SKI to overcome students' school burnout, as well as to examine the factors that facilitate and hinder the implementation of this learning activity at MAN 3 Nganjuk. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects included the SKI subject teacher, the vice principal for curriculum affairs, and students of classes XI-1 and XI-2 at MAN 3 Nganjuk. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation to confirm the trustworthiness of the research findings. The research findings indicate that: (1) The implementation of game-based SKI learning using Kahoot at MAN 3 Nganjuk was carried out properly and systematically. The learning process began with the opening session, followed by group presentations, a question-and-answer session, reinforcement of the material, and continued with the implementation of Kahoot using team mode, concluding with closing activities and the distribution of rewards. (2) The use of Kahoot has proven to be effective in reducing students' school burnout, increasing their participation, focus, and learning motivation in SKI classes. Learning through team mode creates a more active and engaging classroom environment while encouraging positive competition. In addition, there was an improvement in students' understanding of the material, as reflected in their involvement in discussions and their learning evaluation results. (3) The supporting factors for the implementation of Kahoot include the availability of facilities and infrastructure, students' technological literacy, teachers' competence, technical readiness and collaborative culture, platform flexibility, as well as effective learning management and motivation. Meanwhile, the inhibiting factors include unstable internet connections, device and infrastructure constraints, technical limitations of the platform, time constraints, and the pedagogical preferences of some teachers.

Keywords: *SKI learning, Kahoot Game, school burnout*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah yang kerap menemui permasalahan kejenuhan belajar, terutama ketika proses pengajaran masih lebih banyak bertumpu pada penyampaian lisan serta presentasi konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada minimnya fokus, dorongan belajar, serta

keterlibatan nyata peserta didik sepanjang kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi dan wawancara awal di MAN 3 Nganjuk, ditemukan bahwa siswa kelas XI menunjukkan gejala kejenuhan belajar yang cukup tinggi pada mata pelajaran SKI. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa, serta menelaah unsur-unsur yang memperlancar maupun yang menghambat pelaksanaan kegiatan tersebut di MAN 3 Nganjuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran SKI, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta peserta didik kelas XI-1 dan XI-2 MAN 3 Nganjuk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan validitas temuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk terlaksana dengan baik dan sistematis. Proses pembelajaran dimulai dari tahap pembukaan, presentasi kelompok, sesi tanya jawab, penguatan materi dilanjutkan dengan implementasi Kahoot menggunakan mode tim, hingga kegiatan penutup dan pemberian penghargaan. (2) Penggunaan Kahoot terbukti efektif dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa, meningkatkan keaktifan, fokus, serta motivasi belajar dalam pembelajaran SKI. Pembelajaran dengan mode tim, dapat membangun kondisi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta mendorong persaingan positif. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman materi yang ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam diskusi dan hasil evaluasi belajar. (3) Faktor pendukung penerapan Kahoot meliputi ketersediaan sarana prasarana, pengetahuan siswa terhadap teknologi, kompetensi guru, kesiapan teknis dan budaya kolaborasi, fleksibilitas platform, serta manajemen pembelajaran dan motivasi. Sedangkan faktor penghambatnya adalah internet yang tidak stabil, kendala perangkat dan infrastruktur, batasan teknis platform, keterbatasan waktu serta preferensi pedagogis sebagian guru.

Kata kunci: pembelajaran SKI, Game Kahoot, kejenuhan belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagai fondasi untuk generasi muda, memegang peranan sentral dalam mempersiapkan mereka untuk hidup di era global yang dinamis dan penuh tantangan. Pendidikan bukan sekadar penyampaian pengetahuan, melainkan juga upaya membentuk kepribadian, sikap serta keterampilan yang berkaitan dengan tuntutan zaman. Dengan kata lain, pendidikan harus bisa menciptakan tamatan yang bukan hanya pintar secara ilmu pengetahuan, tetapi harus mempunyai kompetensi yang menjadi tuntutan pada ranah pekerjaan modern yang terus berkembang dan kompetitif (Nurrita, 2018). Al-Qur'an turut menguraikan persoalan pendidikan, yang dijelaskan dalam Surah At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya: *“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?”*

Ayat di atas menunjukkan bahwa ajaran Islam secara komperhensif membimbing proses pendidikan yang berpijak pada hadis Nabi dan Al-Qur'an, dimana ajaran Islam menuntun individu agar memiliki budi pekerti luhur, keyakinan yang kuat, dan diharapkan mampu mewujudkan tatanan sosial yang beradab dalam suasana hidup harmonis. Dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan melalui kisah perjuangan para tokoh Islam. Dengan belajar SKI, siswa diharapkan dapat meneladani semangat, keimanan, dan perjuangan para tokoh terdahulu dalam menegakkan ajaran Islam.

Tetapi didalam praktiknya, saat kegiatan belajar mengajar SKI sering kali menemui beragam hambatan. Satu di antara persoalan yang muncul adalah kejenuhan belajar yang terjadi pada siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Tanda-tanda kejenuhan dapat terlihat dari berbagai perilaku peserta didik, seperti kurangnya perhatian, rasa kantuk yang berlebihan, hingga percakapan yang tidak relevan dengan materi pelajaran. Kondisi ini tentu saja sangat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kejenuhan peserta didik bisa dipicu dari beberapa faktor, faktor utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran yang berulang serta tidak bervariasi. Ketika peserta didik terus-menerus dihadapkan pada metode pembelajaran yang sama, mereka akan merasa bosan dan jenuh (Adawiyah, 2021).

Ditinjau dari observasi tahap awal yang dilaksanakan peneliti di MAN 3 Nganjuk pada tanggal 4 Oktober 2024 di kelas XI-1 dan tanggal 5 Oktober 2024 di kelas XI-2, tampak bahwa sebagian peserta didik kelas XI-1 dan XI-2 menunjukkan gejala kejenuhan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melihat bahwa sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang bersemangat ketika guru menjelaskan bahan pelajaran dengan teknik ceramah dan presentasi biasa. Beberapa siswa terlihat berbicara sendiri dan memainkan ponsel saat guru menjelaskan, sementara sebagian lainnya menunjukkan tanda-tanda kejenuhan seperti menguap dan kehilangan fokus. Hal ini mengindikasikan adanya kejenuhan belajar yang cukup tinggi, terutama karena metode yang digunakan masih dominan ceramah dan kurang interaktif.

Berdasarkan informasi wawancara peneliti kepada Ibu Trinovitasari, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI pada tanggal 5 Oktober 2024, sebelum diterapkan metode pembelajaran berbasis Kahoot, meskipun telah melalui proses pembelajaran menggunakan video, ppt, dan sebagainya, sejumlah siswa di MAN 3 Nganjuk masih kesulitan didalam menguasai isi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pendekatan yang umumnya diterapkan oleh Ibu Trinovitasari, S.Pd.I adalah diawali dengan ceramah (pengantar materi), presentasi dan diskusi (Trinovitasari, 2024).

Menurut informasi wawancara kepada Ibu Trinovitasari, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI pada tanggal 6 November 2024, terdapat berbagai hambatan yang timbul ketika kegiatan belajar SKI berlangsung di kelas sebelum diterapkan Kahoot, yakni siswa merasa jenuh dalam belajar ketika sudah di tengah-tengah sampai akhir pembelajaran. Hal ini di tandai dengan adanya perilaku-perilaku peserta didik yang mengalami kejenuhan belajar sebelum penggunaan media Kahoot. Kondisi tersebut

tampak melalui berbagai tanda yang berkaitan dengan perilaku dan kemampuan kognitif siswa selama proses pembelajaran. Secara perilaku, siswa terlihat kurang berenergi, mudah merasa bosan, tidak antusias, dan cenderung pasif dalam kegiatan kelas, termasuk kurangnya kemauan untuk memberikan respon atau jawaban ketika ditanya. Dari sisi kognitif, siswa mengalami penurunan konsentrasi dan fokus terhadap materi sehingga lebih mudah lupa. Secara keseluruhan, gejala-gejala ini menggambarkan adanya kejenuhan belajar yang cukup tinggi, yang tercermin dalam sikap malas dan kurangnya dorongan untuk memahami materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sebagai solusi masalah tersebut, beliau mulai menggunakan Kahoot dengan mode tim, beliau ingin menghadirkan situasi pembelajaran yang aktif, komunikatif dan kompetitif, namun tetap kolaboratif. Mode tim mendorong kolaborasi antarpeserta didik melalui kerja tim, pertukaran pendapat sebelum memberikan jawaban, dan dukungan timbal balik dalam proses pemahaman materi. Dengan begitu, siswa yang sebelumnya pasif dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi karena adanya tanggung jawab kelompok. Selain itu, suasana kuis yang disajikan secara real time dan menarik dapat meningkatkan konsentrasi, semangat, serta motivasi belajar mereka. Masalah selanjutnya adalah nilai ulangan pada mata pelajaran SKI cenderung rendah sebelum diterapkan Kahoot. Pada kelas XI-1 hanya memiliki rata-rata nilai UTS sebesar 72,25, sedangkan pada kelas XI-2 rata-rata nilai UTSnya lebih rendah yaitu 70,87 (Trinovitasari, 2024). Hal ini diindikasikan bahwa para siswa kurang menyerap pelajaran yang disampaikan guru.

Lebih lanjut, berdasarkan wawancara dengan sebagian siswa kelas XI-1 dan XI-2 MAN 3 Nganjuk pada tanggal 9 November 2024, diperoleh informasi bahwa mereka sering merasa mengantuk dan kehilangan fokus saat pembelajaran SKI tidak diselingi kegiatan interaktif. Metode ceramah yang sering digunakan dianggap terlalu monoton karena pelajaran SKI berisi hafalan tokoh dan peristiwa sejarah. Beberapa siswa bahkan mengaku berbicara dengan teman sebangku atau memainkan ponsel secara diam-diam karena bosan. Meskipun media seperti video dan PowerPoint membantu pemahaman, sifatnya yang pasif dinilai kurang menarik. Mereka berharap pembelajaran SKI disajikan secara lebih menantang dan menyenangkan melalui permainan edukatif atau kuis interaktif. Penggunaan Kahoot dengan mode tim membuat mereka jadi lebih bersemangat karena akan tercipta rasa kerja sama dan persaingan sehat antar kelompok. Suasananya menjadi hidup, semua anggota berusaha aktif agar kelompoknya menang. Selain itu, lewat pertanyaan-pertanyaan di Kahoot, mereka lebih mudah mengingat materi SKI karena langsung diaplikasikan dalam bentuk kuis interaktif (Fahriyan et al., 2024).

Berdasar observasi serta wawancara tersebut bisa di tarik simpulan bahwa kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 3 Nganjuk terjadi akibat rendahnya inovasi strategi serta media belajar. Oleh karena itu, penggunaan media belajar berbasis game seperti Kahoot memakai mode kelompok dianggap dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan kembali semangat siswa dalam belajar SKI.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot dalam mengatasi permasalahan belajar. Misalnya, penelitian yang

dilaksanakan Siti Halimah serta Nur Hidayatul Maulidya di SMA Negeri 3 Pasuruan, dalam jurnalnya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan”. Dalam kajian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah dilaksanakan penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran (Maulidya, 2020). Demikian pula penelitian yang dilaksanakan Nur Hafizah di MA Sunan Pandanaran Sleman dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sangat menarik bagi siswa, materi menjadi lebih mudah di serap sehingga berdampak positif terhadap pemahaman dan semangat belajar siswa (Hafizah, 2021).

Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan Kahoot dengan metode kelompok pada siswa kelas XI di tingkat Madrasah Aliyah, masih belum ada. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya di MAN 3 Nganjuk. Selama ini, kajian yang membahas penerapan Kahoot di pelajaran SKI masih sangat terbatas, terlebih dengan penerapan metode kelompok (*team mode*) sebagai strategi pembelajarannya. Mayoritas studi terdahulu menitikberatkan pada upaya meningkatkan hasil belajar atau motivasi siswa, namun belum banyak yang menyoroti peran Kahoot untuk menghadirkan proses belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan di kelas. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan tersebut sekaligus memberikan alternatif pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan kolaboratif.

Menurut Ni'matul Fauziah dalam jurnalnya yang berjudul “Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman” mengungkapkan bahwa faktor penyebab kejenuhan belajar di pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diantaranya, yang pertama, faktor jasmani. Siswa mengalami kondisi lemah dan letih yang dirasakan oleh fisik akibat kegiatan yang dilakukan. Keadaan tersebut menimbulkan timbulnya kejenuhan belajar peserta didik antara lain malas belajar, mengabaikan tugas, konsentrasi menurun sehingga beberapa dari mereka kurang memperhatikan pelajaran. Yang kedua, faktor psikis. Periode remaja adalah fase perkembangan biologis yang tengah dialami oleh siswa pada tingkat SMA sederajat. Tahapan ini menjadi waktu yang tidak stabil karena kondisi emosional pelajar belum terbentuk secara sempurna sehingga gangguan psikologis kerap muncul. Permasalahan yang menyangkut kesehatan kejiwaan peserta didik pun dapat dipicu oleh kejenuhan terhadap tugas yang monoton dan kurang variasi (Fauziah, 2013).

Untuk mengatasi permasalahan peserta didik tentang kejenuhan belajar saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka penggunaan kuis Kahoot dengan metode kelompok dapat menjadi solusi terbaru yang efektif. Menurut Mhd Fajar Siddik dan Mahariah, solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar saat pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital (Siddik & Mahariyah, 2023). Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yang membahas tentang solusi terbaru untuk menanggulangi kejenuhan belajar SKI dengan memanfaatkan media kuis Kahoot yang mana merupakan salah satu media berbasis digital.

Dengan format kuis yang kompetitif serta interaktif, Kahoot mampu mengubah suasana belajar menjadi pengalaman yang seru serta menggembirakan. Melalui fitur-fitur seperti leaderboard dan poin, Kahoot dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa serta mengajak mereka supaya ikut serta dengan antusias dalam kelas. Selain itu, *feedback* instan yang diberikan oleh Kahoot memungkinkan siswa dapat mengetahui tentang tingkat pemahaman mereka pada pelajaran. Kahoot tidak hanya menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Aryani, 2021).

Ketika peserta didik merasa tertarik dan antusias dengan suatu pelajaran, mereka cenderung lebih mudah memahami dan menyerap materi. Sebaliknya, jika peserta didik merasa bosan atau jenuh, kemampuan mereka untuk belajar akan terhambat. Salah satu tujuan utama penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah kejenuhan yang sering kali dialami siswa. Dengan mewujudkan kondisi yang terasa menyenangkan serta interaktif, Kahoot bisa mengurangi kejenuhan belajar siswa, sehingga bisa berdampak positif pada pencapaian akhirnya (Rahmawati, 2023).

Kurangnya penguasaan peserta didik mengenai isi pelajaran menjadi salah satu masalah dalam proses belajar. Banyak siswa menganggap jika pembelajaran SKI sukar dilakukan karena banyak sekali yang perlu dihafal. Pandangan seperti ini membuat mereka cepat jenuh dan akhirnya tidak termotivasi untuk belajar lebih dalam. Karena itulah, penting dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan game Kahoot dengan metode kuis berkelompok bisa membantu mengatasi rasa jenuh siswa dalam pelajaran SKI. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi yang tepat bagi guru agar pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dan semangat belajar.

Dari permasalahan yang terjadi di MAN 3 Nganjuk tersebut menjadikan pijakan untuk peneliti dalam melakukan penelitian lanjutan. Peneliti juga melihat bahwa pelajaran SKI cenderung dipandang mata pelajaran berbasis narasi yang kurang menarik menurut peserta didik. Dalam hal ini, peneliti fokus mengupas tentang apakah penggunaan game Kahoot dengan metode kuis berkelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa dalam pelajaran SKI. Sehingga, peneliti melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis Game Kahoot Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di MAN 3 Nganjuk”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitative-deskriptif* dengan jenis *field research* yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Nganjuk, Jl. Bolawi No. 49, Baleturi, Prambon, Nganjuk, Jawa Timur, pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi

penelitian terdiri dari siswa kelas XI-1 dan XI-2, dengan total 47 peserta didik, sedangkan sampel dipilih secara purposive dari perwakilan siswa serta guru pengampu SKI dan Waka Kurikulum. Instrumen penelitian mencakup pedoman observasi, panduan wawancara, dan panduan dokumentasi, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, wawancara terstruktur, dan dokumentasi berupa catatan, dokumen, serta foto kegiatan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik serta memperpanjang waktu pengamatan. Analisis data mengikuti metode Miles dan Huberman yang meliputi *data reduction*, *data display*, dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*), sehingga informasi yang diperoleh dapat disusun secara sistematis dan mendalam untuk menjawab fokus penelitian mengenai implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Game Kahoot di MAN 3 Nganjuk

Implementasi pembelajaran dapat diartikan sebagai proses menjalankan perencanaan yang telah dirancang secara sistematis dan terstruktur. Pelaksanaannya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan mengikuti tahapan dan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya (Nawab, 2025). Hal ini sejalan dengan teori Agus Salim Salabi (2020) tentang pengertian implementasi, yang menjelaskan bahwa implementasi adalah pelaksanaan yang terarah sesuai pedoman yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi bersama Waka kurikulum, guru mata pelajaran SKI serta peserta didik kelas XI-1 dan XI-2 di MAN 3 Nganjuk, diketahui bahwa guru sudah menempuh beragam strategi guna mengurangi kejenuhan belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Moh. Ghofir, S.Ag selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diketahui bahwa pihak madrasah pada prinsipnya memberikan dukungan penuh terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, termasuk implementasi media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot.

Bapak Moh. Ghofir mengungkapkan implementasi Kahoot dalam pembelajaran dinilai relevan selama disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tidak hanya berorientasi pada hiburan, sehingga siswa tetap dapat memahami materi serta mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa sejarah Islam. Beliau menegaskan bahwa media interaktif semacam ini mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, beliau juga mengungkapkan bahwa meskipun sebagian guru masih cenderung menggunakan metode ceramah karena dianggap lebih praktis, peserta didik justru menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas melalui pembelajaran berbasis digital. Menurut pandangan beliau, karakteristik peserta didik saat ini yang lekat dengan penggunaan gawai menjadi potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam yang sering menimbulkan kejenuhan apabila disampaikan secara konvensional.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Nganjuk, implementasi pembelajaran berbasis Kahoot sebagai media pembelajaran telah dilaksanakan dengan struktur yang jelas dan terorganisir. Proses tersebut dimulai dari tahap perencanaan, yaitu penyusunan materi dan soal yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi Kahoot, kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah itu, pendidik turut melaksanakan penilaian guna mengukur tingkat efektivitas penggunaan Kahoot dalam membantu pemahaman siswa serta dampaknya terhadap kejenuhan belajar.

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan pembelajaran, temuan penelitian menunjukkan bahwa guru SKI, Ibu Trinovitasari S.Pd.I, merancang modul ajar secara sistematis yang memuat tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, media pembelajaran, serta alur kegiatan pembelajaran secara runtut agar proses belajar berjalan terarah dan efektif. Perencanaan tersebut sejalan dengan pandangan Ahmad Tanaka tentang perencanaan pembelajaran pada landasan teori, yang menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran adalah penerapan desain pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis dengan memperhatikan karakteristik serta mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Ibu Trinovitasari, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran sesuai kurikulum. Sebagai contoh pada kelas XI semester genap yaitu mulai dari analisis faktor kemunduran Islam, latar gerakan pembaruan, hingga identifikasi organisasi Islam sebagai dampak gerakan pembaruan. Hal ini sejalan dengan pandangan Vina Vania Suhartawan tentang tujuan, yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan komponen utama implementasi dan arah sekaligus pedoman utama dalam seluruh proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Tahapan pelaksanaan implementasi pembelajaran di MAN 3 Nganjuk terdiri dari kegiatan pembukaan, inti, dan penutup.

a) Kegiatan Pembukaan

Berdasarkan hasil temuan penelitian, tahap pembukaan pembelajaran SKI dilaksanakan secara sistematis dan terencana. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa, dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran siswa serta menyiapkan perangkat pendukung pembelajaran berupa proyektor dan laptop. Hal ini sejalan dengan teori M. Sobry Sutikno tentang pelaksanaan pembelajaran tahap pembukaan pembelajaran, yang menyatakan bahwa pada tahap pembukaan guru berusaha menyiapkan kondisi mental dan fokus siswa agar siap menerima materi yang akan dipelajari.

Pada langkah selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan ringkasan materi yang akan dipelajari. Pada pelaksanaan pembelajaran yang diamati, materi yang dibahas berkaitan dengan BAB “Pengaruh Pembaruan Islam di Indonesia”, dengan penekanan pada pembahasan tiga organisasi Islam besar, yaitu Persatuan Islam, Muhammadiyah, dan Nahdlatul

Ulama. Pembelajaran materi ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (2×45 menit).

b) Kegiatan Inti

Berdasarkan hasil temuan penelitian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game Kahoot pada tahap kegiatan inti dilakukan melalui mode tim, yang diawali dengan pembagian siswa ke dalam beberapa kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang. Pembagian kelompok menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aktivitas individu, tetapi juga menekankan kerja sama dan interaksi antarsiswa dalam memahami materi pembelajaran. Melalui kerja kelompok, siswa dilatih untuk saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta menyepakati jawaban secara bersama-sama. Temuan ini sejalan dengan teori Jan L Plass, yang menjelaskan bahwa game edukasi tidak hanya melatih keterampilan praktis dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata, tetapi juga meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, serta motivasi belajar siswa melalui interaksi sosial dalam pembelajaran. Penggunaan Kahoot dalam tahap ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi sekaligus penguatan materi. Hal ini sejalan dengan pandangan Y Navarro Castillo yang menyatakan bahwa Kahoot berfungsi sebagai alat evaluasi sekaligus penguatan materi. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berdiskusi, menalar, dan mengambil keputusan secara cepat dalam batas waktu yang ditentukan.

c) Penutup

Berdasarkan hasil temuan penelitian, pada bagian akhir pembelajaran SKI berbasis game Kahoot, sistem secara otomatis menampilkan podium peringkat yang menunjukkan tim peraih juara 1, 2, dan 3. Penampilan podium memiliki makna pedagogis yang penting karena memberikan umpan balik langsung kepada siswa atas hasil belajar yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran. Umpan balik berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan rasa pencapaian terhadap usaha yang telah dilakukan. Guru selanjutnya memberikan hadiah kecil berupa snack kepada tim pemenang sebagai bentuk penghargaan (*rewards*). Setelah pemberian penghargaan, guru mengulas kembali soal-soal yang telah dikerjakan siswa, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meluruskan pemahaman siswa terhadap materi yang masih keliru, sekaligus menegaskan kembali konsep-konsep penting yang menjadi fokus pembelajaran. Pada tahap akhir, guru menutup pembelajaran dengan doa. Dengan demikian, tahap penutup dalam pembelajaran SKI berbasis Kahoot berfungsi sebagai sarana refleksi, penguatan motivasi, serta pengintegrasian nilai religius, sehingga pembelajaran berlangsung secara utuh dan bermakna.

3. Evaluasi Pembelajaran

Pengambilan nilai evaluasi siswa didasarkan pada jumlah jawaban benar yang diperoleh peserta didik pada kuis yang dikerjakan melalui Kahoot. Nilai evaluasi yang digunakan oleh guru berasal dari persentase *Correct Answer*, karena indikator tersebut telah sesuai dengan skala penilaian 0–100, sehingga memudahkan guru untuk langsung menginput ke dalam lembar penilaian siswa. Sistem ini memudahkan guru dalam melihat sejauh mana peserta didik memahami

bahan ajar yang sudah disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan teori Ina Magdalena, yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar dan sebagai umpan balik bagi guru. Namun demikian, karena laporan hasil kuis pada Kahoot hanya menampilkan nama tim, guru melakukan pencocokan antara hasil yang ditampilkan pada menu *Participant* dengan catatan pembagian tim dan anggota kelompok yang telah dibuat sebelumnya.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot dinilai oleh siswa sebagai media yang praktis dan mudah digunakan. Kemudahan akses Kahoot yang dapat dibuka langsung melalui peramban internet tanpa perlu menginstal aplikasi, cukup dengan memasukkan PIN, menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan. Temuan tersebut selaras dengan teori media pembelajaran game Kahoot yang dijelaskan oleh Febblina Daryanes, yang menyatakan bahwa Kahoot dirancang sebagai media pembelajaran berbasis web yang mudah diakses tanpa keharusan membuat akun atau menginstal aplikasi, sehingga dapat langsung digunakan oleh siswa melalui browser pada perangkat apa pun seperti smartphone, laptop, atau komputer.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk dapat dikatakan telah terlaksana secara menyeluruh dan sistematis. Seluruh komponen utama dalam implementasi pembelajaran, seperti perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, penggunaan media, penyusunan bahan ajar, hingga pelaksanaan penilaian, telah diterapkan secara terpadu dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Keterpaduan antar komponen tersebut menunjukkan bahwa guru tidak semata-mata menitikberatkan pada pemberian isi pelajaran, melainkan turut memperhatikan proses, pengalaman belajar, serta ketercapaian hasil belajar siswa.

Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis Kahoot dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa

Implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk merupakan salah satu bentuk nyata inovasi dalam proses belajar mengajar, terutama dalam upaya mengurangi kejenuhan belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi digital yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang semula berlangsung secara konvensional mengalami transformasi menjadi aktivitas belajar yang lebih dinamis dan partisipatif berkat penggunaan platform permainan edukatif (Mahaseth et al., 2025).

Berdasarkan temuan penelitian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih menghadapi sejumlah tantangan yang berkaitan dengan sikap dan pola pikir peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Sebagian siswa memandang SKI sebagai mata pelajaran yang berat dan identik dengan kegiatan menghafal, sehingga menimbulkan persepsi negatif sejak awal proses pembelajaran. Persepsi ini terutama dirasakan oleh siswa yang memiliki latar belakang pendidikan dari lembaga umum, yang sebelumnya tidak terbiasa dengan materi keagamaan yang relatif padat.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa siswa di MAN 3 Nganjuk mengalami kejenuhan belajar sebelum penggunaan media Kahoot. Kondisi ini dapat dikategorikan menjadi empat aspek, diantaranya:

1. Kelelahan emosional

Indikator kelelahan emosional yang pertama adalah timbulnya tekanan batin atau depresi. Ditunjukkan dengan ciri-ciri sikap siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Indikator yang kedua adalah rendahnya kecakapan dalam mengontrol perasaan. Ditunjukkan dengan ciri-ciri perilaku siswa yang berbicara sendiri saat guru menjelaskan maupun berbicara dengan teman sebangku karena bosan. Indikator yang ketiga adalah meningkatnya kecemasan. Ditunjukkan dengan ciri-ciri perilaku siswa yang enggan menjawab pertanyaan serta kurangnya kemauan untuk memberikan respon ketika ditanya.

2. Kelelahan jasmani/fisik

Indikator kelelahan jasmani yaitu terganggunya pola tidur dan kesiagaan fisik. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa terlihat menguap saat guru menjelaskan materi, siswa mengaku sering merasa mengantuk selama pembelajaran berlangsung serta tubuh yang tampak lesu dan kurang berenergi dalam mengikuti kegiatan belajar.

3. Kelelahan kognitif

Indikator kelelahan kognitif yang pertama adalah ketidakmampuan berkonsentrasi. Ditunjukkan dengan ciri-ciri terlihat dari menurunnya konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan. Indikator yang kedua adalah sering lupa. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa yang mengalami kesulitan memahami dan mengingat kembali materi yang baru saja dijelaskan. Indikator yang ketiga adalah terdapat persepsi mengenai keterbatasan kapasitas dalam melakukan tindakan. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa yang bersikap malas dan kurangnya dorongan untuk memahami materi.

4. Kehilangan motivasi

Indikator kehilangan motivasi yang pertama adalah hilangnya semangat. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, malas dan menganggap pembelajaran sebagai sesuatu yang monoton dan membosankan. Indikator yang kedua adalah melemahnya kondisi mental. Ditunjukkan dengan ciri-ciri tampak dari kecenderungan siswa yang pasif dalam kegiatan kelas serta terkesan hanya mengikuti pelajaran tanpa minat.

Kejenuhan dapat muncul ketika pembelajaran tidak menghadirkan stimulus baru yang mampu membangkitkan perhatian maupun motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Maik Bieleke, yaitu kebosanan muncul ketika siswa memiliki penilaian (*appraisals*) yang rendah terhadap kontrol dan nilai suatu situasi pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya mempertimbangkan berbagai aspek emosi ketika memikirkan dampak luas emosi terhadap kehidupan siswa dan cara-cara untuk melakukan intervensi.

Menurut teori Maik Bieleke, kebosanan di sekolah bukan sekadar gangguan kecil, tetapi merupakan emosi negatif yang berdampak langsung terhadap kualitas pengalaman belajar dan performa akademik peserta didik. Teori tersebut menunjukkan bahwa kejenuhan bukan hanya rasa bosan sesaat, tetapi sebuah kondisi emosional yang dapat menghambat kemampuan siswa didalam menerima, mengolah, dan mengingat materi pelajaran.

Didalam perspektif Islam, menuntut ilmu harus dilakukan dengan kesungguhan meskipun menghadapi kejenuhan belajar. Dalam hadis yang diriwayatkan oleh Imam Muslim:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا ،
سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: *“Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, bahwasanya Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”*

Hadis tersebut memberikan dorongan moral dan spiritual kepada peserta didik agar tetap bersemangat dalam menuntut ilmu, meskipun dalam prosesnya sering muncul rasa jenuh, lelah, atau menurunnya motivasi belajar. Dalam perspektif Islam, kegiatan belajar tidak sekadar dimaknai sebagai tanggung jawab akademik, melainkan juga dianggap sebagai bentuk ibadah yang bernilai pahala dan membawa kemudahan hidup, sebagaimana janji Allah kepada para penuntut ilmu (Zakiyah et al., 2025).

Oleh karena itu, kejenuhan belajar tidak seharusnya menjadi penghalang dalam proses pembelajaran, melainkan perlu diatasi melalui strategi dan metode yang tepat. Gusman Lesmana dalam teorinya tentang cara mengatasi kejenuhan belajar, salah satu langkah yang bisa ditempuh yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif. Seperti penggunaan media game edukatif Kahoot.

Upaya guru dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelumnya telah dilakukan melalui penerapan metode cerdas cermat. Namun, metode tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal, karena keterlibatan aktif siswa masih terbatas pada sebagian kecil peserta didik dan belum mencakup mayoritas siswa di kelas. Berangkat dari permasalahan tersebut, guru berupaya melakukan inovasi pembelajaran dengan mencari media yang lebih menarik, mudah diakses, serta tidak memerlukan biaya tambahan. Pertimbangan didasarkan pada kondisi nyata peserta didik yang memiliki intensitas penggunaan HP cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan merupakan bentuk adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi sekaligus respon atas rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sebelumnya. Hal ini sesuai dengan teori implementasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Anggy Giri Prawiyogi dan Ade Syarifudin, yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran merupakan pelaksanaan nyata dari perencanaan pembelajaran yang dirancang secara cermat dengan tujuan menciptakan interaksi aktif antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Penggunaan Kahoot menjadi

wujud konkret pelaksanaan pembelajaran yang menyesuaikan metode dan media dengan kondisi peserta didik.

Keputusan guru memilih Kahoot sebagai media alternatif merupakan langkah yang didukung secara teoritis oleh konsep *boredom intervention* yang dikemukakan oleh Maik Bieleke, bahwa intervensi yang dirancang secara khusus untuk menangani kebosanan tidak hanya mampu menurunkan tingkat kejenuhan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan emosi positif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan pembelajaran SKI berbasis Kahoot dilaksanakan dengan mode tim, di mana satu kelompok menggunakan satu perangkat. Pemilihan mode tim bukan sekadar pilihan teknis, melainkan didasarkan pada pertimbangan pedagogis yang matang. Pemilihan mode tim menunjukkan adanya kesadaran guru untuk menghadirkan pembelajaran yang bersifat kolaboratif, sehingga siswa tidak belajar secara individual, tetapi terlibat dalam proses diskusi dan kerja sama kelompok dalam memahami materi pembelajaran.

Prinsip penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan menarik sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang menegaskan pentingnya menyampaikan pelajaran dengan hikmah dan cara yang baik.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik”

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa sebelum penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot, siswa menunjukkan berbagai gejala kejenuhan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut tampak dari aspek fisik maupun psikologis siswa yang kurang optimal, seperti sikap lesu, kurang bersemangat, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi.

Namun, setelah media Kahoot diterapkan dalam pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup signifikan terhadap suasana kelas dan respons siswa. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Unsur-unsur dalam Kahoot seperti musik latar, batasan waktu (*timer*), sistem poin, serta papan peringkat (*leaderboard*) menghadirkan nuansa permainan yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jan L Plass, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki fondasi emosional dan motivasional. Plass menjelaskan bahwa elemen-elemen dalam game seperti tantangan (*challenge*), umpan balik (*feedback*), dan penghargaan (*rewards*) mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi intrinsik peserta didik. *Timer* dalam Kahoot merepresentasikan bentuk tantangan yang memacu adrenalin dan konsentrasi siswa, sistem poin dan *leaderboard* menjadi bentuk penghargaan yang memenuhi kebutuhan akan kompetensi, sedangkan musik latar memperkuat respons emosional positif selama proses belajar.

Implementasi Kahoot dalam pembelajaran SKI memperkuat motivasi siswa melalui penampilan podium dan hadiah sederhana, serta memberikan dampak sosial

positif dengan pergantian anggota tim dan posisi duduk. Kahoot mempermudah siswa mengidentifikasi tokoh pembaruan Islam (Jamaluddin Al-Afghani, Muhammad Abduh, Rasyid Ridha) dan memahami organisasi Islam (Persatuan Islam, Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama), sekaligus melatih kemampuan analisis terhadap faktor kemunduran Islam dan pengaruh gerakan pembaruan di Indonesia. Proses menjawab soal secara terbatas waktu mendorong berpikir cepat, kritis, dan tepat, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa meningkat.

Pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan interaktif terbukti mengurangi kejenuhan siswa (Lesmana, 2020), sejalan dengan metode PAIKEM yang mencakup mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan (Salim, 2020). Kahoot membentuk proses belajar bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, klarifikasi, analisis jawaban, dan refleksi hasil kuis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kahoot meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa, serta partisipasi lebih merata dibanding diskusi biasa. Hasil belajar meningkat: rata-rata nilai PTS naik dari sekitar 70 menjadi 80, menunjukkan hubungan positif antara penggunaan Kahoot dan pencapaian akademik siswa (Rajendran et al., 2025).

Mekanisme reduksi kejenuhan belajar dalam pengimplementasian Kahoot dapat dianalisis melalui beberapa aspek:

1. Adanya variasi stimulus dalam pembelajaran, yaitu perubahan dari aktivitas yang bersifat pasif menjadi kegiatan interaktif berbasis permainan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.
2. Unsur kolaborasi dan kompetisi sehat, seperti kerja tim dan sistem *leaderboard*, menumbuhkan rasa kebersamaan sekaligus meningkatkan fokus siswa tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan.
3. Pemberian umpan balik secara langsung melalui perangkat, memungkinkan siswa segera mengetahui letak kesalahan dan memperbaiki miskonsepsi dengan cepat, terlebih dengan adanya penjelasan singkat dari guru yang memperkuat pemahaman konsep.
4. Pemberian reward atau penghargaan sederhana berperan dalam memvalidasi usaha siswa, sehingga menumbuhkan perasaan positif terhadap mata pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penerapan Kahoot tidak hanya menambah variasi metode, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu meminimalkan kejenuhan serta mempertahankan minat dan perhatian siswa sepanjang pembelajaran SKI. Temuan penelitian mendukung gagasan Maik Bieleke tentang *boredom intervention*, yang menyatakan bahwa intervensi yang tepat tidak hanya mengurangi kebosanan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan kesenangan siswa melalui peningkatan rasa kontrol dan nilai situasi (Bieleke, 2020).

Penggunaan Kahoot di MAN 3 Nganjuk meningkatkan rasa kontrol siswa melalui fitur interaktif dan unsur permainan yang menyenangkan, mengubah kejenuhan menjadi energi positif berupa antusiasme, semangat kompetitif, dan keterlibatan aktif (Agusti & Intan, 2026). Dengan demikian, Kahoot tidak hanya

berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan kondisi emosional yang sehat dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran Berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk

1. Faktor Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Kahoot

a. Sarana Prasarana Sekolah yang Memadai

Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran SKI berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk salah satunya adalah ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang memadai. Temuan penelitian menunjukkan bahwa MAN 3 Nganjuk telah menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, akses internet yang dapat digunakan di kelas, colokan listrik yang memadai, serta kondisi ruang kelas yang rapi. Hal ini sejalan dengan bapak Moh. Ghofir, S.Ag yang menyatakan mengenai madrasah telah menyediakan proyektor dan juga akses jaringan internet di setiap kelas, yang dinilai sudah cukup memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis digital. Kesiapan fasilitas ini menjadi pondasi utama keberhasilan pembelajaran berbasis Kahoot.

b. Pengetahuan Siswa terhadap Teknologi

Pengetahuan siswa terhadap teknologi merupakan unsur penting yang sangat berperan dalam tercapainya penerapan pembelajaran SKI berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk. Temuan menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa menggunakan smartphone dan aplikasi berbasis internet. Kondisi ini membuat mereka tidak mengalami kesulitan ketika harus membuka browser, memasukkan PIN, atau bekerja sama dalam tim untuk menjawab soal Kahoot.

c. Kompetensi Guru yang Mumpuni

Guru yang mumpuni menjadi faktor pendukung penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran SKI berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk. Guru pengampu mata pelajaran SKI, Ibu Trinovitasari, menunjukkan kemampuan profesional yang kuat dalam merancang pembelajaran. Beliau mampu menyusun modul ajar secara sistematis, menyiapkan soal sesuai tujuan pembelajaran, serta merumuskan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan topik pembahasan. Selain itu, beliau juga terampil dalam mengintegrasikan Kahoot sebagai media interaktif dalam kegiatan belajar. Keahlian guru dalam mengelola kelas juga tampak ketika menghadapi kendala teknis, seperti gangguan jaringan atau permasalahan pada proyektor, guru dapat menangani situasi dengan cepat sehingga pembelajaran tetap berjalan lancar. Temuan ini selaras dengan pendapat Rahma Dania Purba, yang menegaskan bahwa guru di era digital harus memiliki kompetensi luas mulai dari kemampuan mengoperasikan aplikasi dan sistem pembelajaran berbasis daring hingga kecakapan dalam memadukan teknologi ke dalam struktur pembelajaran.

d. Kesiapan Teknis dan Budaya Kolaboratif Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, keberhasilan penerapan pembelajaran SKI berbasis Kahoot tidak terlepas dari kesiapan teknis maupun dari budaya kolaboratif siswa di kelas. Dari aspek teknis, ketersediaan perangkat yang cukup menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Guru memiliki laptop yang digunakan untuk mengelola soal sekaligus mengontrol jalannya kuis, sementara setiap kelompok siswa setidaknya mempunyai satu handphone untuk mengakses permainan. Di sisi lain, budaya kolaboratif yang telah terbentuk di kelas juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Sikap saling membantu antarsiswa tampak ketika terdapat kendala teknis, seperti gangguan jaringan, yang kemudian diatasi secara bersama melalui bantuan *tethering* dari kelompok lain. Solidaritas dan kekompakan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung secara kompetitif, tetapi juga kooperatif. Kondisi ini menjadikan suasana kelas lebih kondusif dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

e. Fleksibilitas Platform Kahoot

Berdasarkan temuan penelitian, fleksibilitas platform Kahoot menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemudahan akses melalui browser tanpa perlu instalasi aplikasi maupun biaya tambahan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak menimbulkan hambatan teknis yang berarti, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Selain itu, tampilan Kahoot yang menarik turut berkontribusi dalam meningkatkan minat serta antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

f. Manajemen Pembelajaran dan Motivasi

Dalam pelaksanaan pembelajaran, keberhasilan penggunaan Kahoot tidak terlepas dari pengelolaan pembelajaran yang dilakukan secara terstruktur oleh guru. Manajemen pembelajaran yang tertata dengan baik memungkinkan kegiatan belajar berlangsung lebih sistematis sehingga siswa dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Agus Salim Salabi (2020), yang menyatakan 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.

2. Faktor Penghambat Implementasi Pembelajaran Berbasis Kahoot

a. Konektivitas Internet yang Tidak Stabil

Penelitian menunjukkan bahwa saat jaringan tidak stabil, beberapa siswa sulit masuk permainan atau mengalami keterlambatan tampilan soal. Terkadang layar HP mengalami loading cukup lama sehingga menghambat ritme kuis. Kondisi ini tidak hanya mengganggu konsentrasi siswa, tetapi juga membuat alur permainan menjadi kurang lancar. Salah satu faktor kendala yang diidentifikasi adalah jaringan internet yang menjadi lambat

ketika digunakan secara bersama-sama. Situasi tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Diego Prinanda (2020), yang menjelaskan bahwa salah satu tantangan terbesar dalam penerapan teknologi pembelajaran di sekolah adalah keterbatasan infrastruktur internet, khususnya di wilayah yang belum memiliki akses jaringan merata, terutama di wilayah pedesaan, di mana akses internet sering kali tidak stabil.

b. Kendala Perangkat dan Infrastruktur

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis game Kahoot, terdapat beberapa hambatan yang berkaitan dengan kesiapan perangkat dan infrastruktur pendukung. Kendala seperti kabel proyektor longgar, posisi proyektor tergeser, atau potensi listrik padam menjadi hambatan teknis lain. Situasi tersebut menyebabkan tampilan layar tiba-tiba hilang sehingga guru harus menghentikan kuis untuk sementara waktu. Kondisi tersebut bukan hanya mengganggu alur pembelajaran, tetapi juga membuat ritme kegiatan belajar menjadi kurang stabil. Selain itu, guru perlu memastikan kembali posisi perangkat, memeriksa sambungan kabel, atau menunggu listrik pulih sebelum melanjutkan pembelajaran.

c. Batasan Teknis Platform Kahoot

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot, salah satu kendala yang ada berkaitan dengan keterbatasan teknis pada platform yang digunakan. Sistem pada Kahoot membatasi jumlah karakter baik pada penulisan soal maupun pilihan jawaban, sehingga guru hanya memiliki ruang penulisan yang relatif singkat. Batas maksimal 120 karakter untuk soal dan 75 karakter untuk pilihan jawaban menuntut guru merumuskan pertanyaan secara lebih ringkas. Hal tersebut menjadi kendala tersendiri dalam penyusunan instrumen evaluasi.

d. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Keterbatasan alokasi waktu pembelajaran menjadi salah satu kendala yang cukup berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran SKI berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk. Durasi pembelajaran 2×45 menit sering kali tidak mencukupi untuk melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan belajar mulai dari pembukaan, presentasi siswa, review materi, hingga pelaksanaan kuis Kahoot dan penutup.

e. Preferensi Pedagogis Sebagian Guru

Berdasarkan pendapat bapak Moh. Ghofir, S.Ag selaku Waka Kurikulum MAN 3 Nganjuk, meskipun pihak madrasah memberikan dukungan terhadap penggunaan media digital, tidak semua guru beralih dari metode ceramah ke metode pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa guru merasa bahwa penggunaan media pembelajaran seperti Kahoot cukup merepotkan karena memerlukan persiapan tambahan, seperti membuat soal, menyiapkan perangkat, dan memastikan jaringan stabil. Ketidaknyamanan ini membuat sebagian guru tetap memilih cara mengajar yang mereka anggap paling praktis dan cepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk telah terlaksana dengan baik dan sistematis. Guru SKI merancang pembelajaran dengan memadukan metode presentasi, diskusi, dan permainan, di mana Kahoot digunakan sebagai media dalam kegiatan evaluasi dan penguatan materi. Proses pembelajaran dimulai dari tahap pembukaan, presentasi kelompok, sesi tanya jawab, penguatan materi dilanjutkan dengan implementasi Kahoot menggunakan mode tim, hingga kegiatan penutup dan pemberian penghargaan. Implementasi ini didukung oleh kebijakan madrasah yang membuka kesempatan bagi pendidik untuk berinovasi serta tersedianya fasilitas dan infrastruktur yang mencukupi, seperti proyektor serta akses internet di kelas.
2. Penerapan pembelajaran SKI berbasis Kahoot terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dengan mode tim mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Kejenuhan belajar yang sebelumnya muncul akibat metode pembelajaran konvensional dan dominasi ceramah dapat diminimalkan dengan kehadiran Kahoot sebagai media game edukatif. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi tetap mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman materi yang ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam diskusi dan hasil evaluasi belajar.
3. Terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran SKI berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk. Faktor pendukung meliputi ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang memadai, literasi teknologi siswa yang cukup baik, kompetensi guru yang mumpuni dalam mengelola pembelajaran berbasis digital, kesiapan teknis dan budaya kolaboratif siswa serta fleksibilitas platform. Selain itu, manajemen pembelajaran dan motivasi turut memperlancar penerapan Kahoot dalam pembelajaran. Adapun faktor penghambat yang ditemui antara lain konektivitas internet yang tidak stabil, dan kendala teknis pada perangkat pendukung seperti proyektor, keterbatasan teknis platform Kahoot berupa batas karakter soal dan jawaban, keterbatasan waktu pembelajaran dan preferensi pedagogis sebagian guru yang enggan beralih ke media digital karena dianggap memerlukan persiapan tambahan. Namun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antar siswa, kesiapan guru dalam mencari solusi alternatif, serta pengelolaan

teknis pembelajaran yang fleksibel, sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran secara signifikan.

Saran

1. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dari sudut pandang yang berbeda, misalnya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa secara statistik. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas objek penelitian pada mata pelajaran lain, jenjang kelas yang berbeda, atau membandingkan penggunaan Kahoot dengan media pembelajaran digital lain seperti Quizizz, Wordwall, atau Google Form interaktif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat meneliti efektivitas penggunaan Kahoot dalam jangka waktu yang lebih panjang guna melihat dampaknya terhadap motivasi belajar, konsistensi keaktifan siswa, serta pembentukan sikap belajar positif.

2. Saran bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot secara kreatif dan terencana sebagai variasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar, khususnya pada mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Guru juga disarankan untuk tetap menyesuaikan penggunaan Kahoot dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi peserta didik, agar pembelajaran tidak hanya bersifat hiburan tetapi tetap bermakna dan edukatif.

3. Saran bagi Madrasah

Pihak madrasah diharapkan dapat terus mendukung inovasi pembelajaran berbasis digital dengan meningkatkan sarana dan prasarana, seperti kestabilan jaringan internet, perawatan perangkat proyektor, serta pemberian pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut diharapkan dapat mendorong lebih banyak guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

4. Saran bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis game seperti Kahoot secara positif sebagai sarana belajar, bukan hanya sebagai permainan semata. Dengan sikap aktif, kerja sama dalam tim, dan semangat belajar yang tinggi, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pemahaman materi SKI yang lebih baik serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi metode mengajar guru dalam mengatasi kejenuhan siswa di sekolah menengah pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1).
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan aplikasi game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era pandemi Covid-19. *Terang: Jurnal Pengabdian Para Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1).
- Bieleke, M., Wolff, W., & Martarelli, C. S. (2024). *The Routledge international handbook of boredom*. Routledge.
- Fauziah, N. (2013). Faktor penyebab kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas XI jurusan keagamaan di MAN Tempel Sleman. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1).
- Hafizah, N. (2021). *Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman* (Skripsi). Universitas Islam Indonesia.
- Halimah, S., & Maulidya, N. H. (2021). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1).
- Mahaseth, H., Bajpai, A., & Gupta, A. (2025). Gamified learning in education: How online quizzes like Kahoot transform classroom dynamics. *Engineering Proceedings*, 107(41).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran*, 3(1).
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2019). *Handbook of game-based learning*. The MIT Press.
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1).
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Xavier, Y. C. S., & Parthasarathy, G. (2025). Game-based learning and its impact on students' motivation and academic performance. *Multidisciplinary Reviews*, 8(3).
- Salabi, A. S. (2020). Efektivitas dalam implementasi kurikulum sekolah. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1(1).
- Salim, F. R., et al. (2018). *Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam*. IAIN Pontianak Press.
- Siddik, M. F., & Mahariah. (2023). Reduksi kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam: Analisis variasi metode dan media pembelajaran berbasis digital. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3).
- Zakiyah, A., Mu'alimin, & Mukaffan. (2025). Motivasi belajar dalam perspektif Islam: Integrasi niat, keikhlasan, dan pahala. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 2(4).