



Evaluasi Penggunaan Model Kahoot dalam proses Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Bengkulu

Zazali Juwita ¹, Salsabila ², Ranggi Saputra ³, Bayu Nugraha ⁴, Nurniswah ⁵

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

zazalijuwita350@gmail.com, salsabilabkl32@gmail.com, ranggisaputra2002@gmail.com,
nugrah943@gmail.com, nurniswah@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Received : 06-04-2025 Revised : 09-06-2025 Accepted: 12-06-2025 Published on: 17-06-2025

Abstract: The digital-based learning process still creates difficulties for students to see that students are not interested and bored in learning, so it requires an active, effective and fun kahoot learning model. The purpose of this study is to evaluate the use of the kahoot model in the digital-based learning process at Madrasah Tsanawiyah Negeri Bengkulu City. Using a descriptive qualitative method of the CIPP approach (context, input, process and product). The results of the study show that digital-based learning programs are generally good, but the kahoot model program in the digital learning process cannot be applied by all teachers and students, because there are still teachers and students who have limited equipment and optimal technological literacy. The input of the kahoot model in the digital-based learning process in general is good, but there are still some student teachers and teachers who are not ready with digital learning, financing, infrastructure facilities and curriculum. The process of using the kahoot model in the digital-based learning process in general is good such as fun and game-based learning, encouraging active participation, accelerating material understanding, and motivating students to focus more on learning, and keeping the learning atmosphere interesting and dynamic. However, there are still teachers who seem less interesting and boring in learning because they are not able to implement digital-based learning. Meanwhile, the product of using the kahoot model in the digital-based learning process in general is good, seeing the many achievements obtained by students, both academic and non-academic achievements, and 100% of student graduates can continue their education to a higher level. So it can be concluded that the results of the evaluation of the use of the kahoot model can improve the digital-based learning process in madrasahs. Thus, it can be suggested that to improve the digital-based learning process, increase the use of the kahoot learning model in madrasah.

Keywords: *Evaluation, Use of Kahoot Model, Digital-Based Learning Process, Madrasah Tsanawiyah Negeri Bengkulu City.*

Abstrak: Proses pembelajaran berbasis digital masih menciptakan kesulitan bagi siswa terlihat siswa tidak tertarik dan bosan dalam pembelajaran, sehingga membutuhkan model pembelajaran kahoot yang bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Bengkulu. Menggunakan metode kualitatif deskriptif pendekatan CIPP (konteks, input, proses dan produk). Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pembelajaran berbasis digital secara umum sudah bagus, namun program model kahoot dalam proses pembelajaran digital tidak semua guru dan siswa dapat diterapkan, karena masih terdapat guru dan siswa memiliki keterbatasan peralatan dan literasi teknologi secara optimal. Input model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital secara umum sudah bagus, namun masih terdapat beberapa guru siswa dan guru tidak siap dengan pembelajaran digital, pembiayaan, sarana prasarana dan kurikulum. Proses penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital secara umum sudah bagus seperti pembelajaran menyenangkan dan berbasis permainan, mendorong partisipasi aktif, mempercepat pemahaman materi, serta memotivasi siswa untuk lebih fokus belajar, dan menjaga suasana pembelajaran tetap menarik dan dinamis. Namun masih terdapat guru terkesan kurang menarik dan membosankan dalam pembelajaran karena tidak mampu menerapkan pembelajaran berbasis digital. Sedangkan produk penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital secara umum sudah bagus terlihat banyaknya prestasi yang didapatkan oleh siswa baik prestasi akademik maupun non akademik, dan lulusan siswa 100 % dapat melanjutkan



pendidikan ke jenjang satu tingkat lebih tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi penggunaan model kahoot dapat meningkatkan proses pembelajaran berbasis digital di madrasah. Dengan demikian dapat disarankan bahwa untuk meningkatkan proses pembelajaran berbasis digital, maka tingkatkan penggunaan model pembelajaran kahoot di madrasah.

Kata kunci: Evaluasi, Penggunaan Model Kahoot, Proses Pembelajaran Berbasis Digital, Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Bengkulu.

Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting untuk dibahas, karena model pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan suatu bangsa. Sebagaimana Khairiah, dkk. (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek dan fasilitas yang dilakukan dan digunakan guru baik secara langsung maupun tidak langsung dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.¹ Model pembelajaran juga merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.² Sehingga model pembelajaran menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya model pembelajaran kahoot.

Model pembelajaran Kahoot merupakan sebuah platform online yang dapat menciptakan pengalaman kuis yang seru dan mendukung proses pembelajaran di kelas.³ Dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan,

aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan penuh energi, membuat siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kehadiran Kahoot dalam kelas memungkinkan para pengajar untuk membuat kuis yang menarik, yang dapat disesuaikan dengan berbagai topik pelajaran, sehingga siswa tidak hanya merasa terhibur, tetapi juga lebih mudah memahami materi yang diajarkan.⁴ Kahoot juga menawarkan berbagai jenis pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajar, mulai dari soal pilihan ganda hingga jawaban terbuka, yang meningkatkan fleksibilitas dalam pengajaran.⁵ Kahoot mendorong siswa untuk berpikir cepat dan akurat, sekaligus memperkuat daya ingat mereka. Aplikasi ini juga dapat digunakan dalam berbagai suasana, baik di kelas fisik maupun dalam pembelajaran jarak jauh, menjadikannya Kahoot sebagai alat yang sangat berguna dalam mendukung pendidikan modern yang lebih menyenangkan

¹K.2 Muridian Wijati1; Khairiah, 'MODEL PEMBELAJARAN MULTIPLE INTELEGENCES DALAM MENINGKATKAN KINERJA GURU PAUD', *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2.1 (2018), 242–50.

²C N S Iwanda, *Pengaruh Model Pembelajaran Radec Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Mts Pembangunan Uin Jakarta*, Repository.Uinjkt.Ac.Id, 2023.

³Muhammad Zaki Ambari, Bertika Kusuma Prastiwi, and Muhammad Alimin, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Bola Voli Kelas

X SMAN 9 Semarang', *Jurnal PHEDHERAL*, 21.2 (2024), 30–39.

⁴Feby Inggriyani and others, 'Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar', *Publikasi Pendidikan*, 10.1 (2020), 59 <<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>>.

⁵Vanya Aridanthi and Al Jupri, 'Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7.1 (2024), 389–98.



dan efektif.⁶ Sebagaimana tujuan utama platform Kahoot adalah untuk mendorong peserta didik agar menjadi pemenang dalam setiap permainan, sehingga mereka termotivasi untuk lebih memperhatikan guru.⁷ Peserta didik yang ikut serta dalam permainan tidak perlu membuat akun baru, karena permainan dapat langsung diakses melalui browser di perangkat seperti gadget, laptop, atau komputer.⁸ Dengan demikian, Kemudahan akses kahoot sebagai satu platform yang ideal untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tanpa perlu mengunduh aplikasi atau melakukan pendaftaran yang rumit, siswa dapat langsung bergabung dengan permainan menggunakan kode permainan yang diberikan oleh guru. Hal ini menghemat waktu dan memudahkan proses pembelajaran berbasis digital di kelas.⁹

Model pembelajaran kahoot juga memfasilitasi asesmen berbasis kolaborasi, karena dapat dilakukan secara kelompok sehingga memungkinkan siswa untuk bekerjasama, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan untuk mencapai hasil terbaik dalam permainan, kompetisi sehat antar siswa, platform ini secara tidak langsung meningkatkan keterlibatan dan rasa tanggung

jawab siswa terhadap proses belajar mereka sendiri. Kahoot menyediakan data yang berguna, seperti laporan hasil permainan, yang dapat dianalisis untuk menilai kekuatan dan kelemahan siswa dalam memahami materi. Laporan ini sangat berguna untuk memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.¹⁰ Kahoot juga sebagai asesmen digital bukan hanya alat untuk menguji pengetahuan, tetapi juga alat yang memperkaya pengalaman belajar dengan elemen-elemen yang menyenangkan dan mengurangi tekanan yang sering kali menyertai bentuk evaluasi tradisional. Hal ini membuat Kahoot sangat efektif untuk digunakan dalam berbagai jenis pembelajaran, baik di kelas fisik maupun daring, karena sifatnya yang fleksibel, mudah diakses, dan mampu membangun suasana belajar yang lebih interaktif.¹¹

Kahoot dan aplikasi sejenisnya yang membuat evaluasi lebih menarik dan dinamis. Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif dalam proses evaluasi. Berbeda dengan metode evaluasi tradisional yang lebih pasif, Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan

⁶ Dwi Puspitasari and others, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Games Dadu Dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4.1 (2023), 135–48 <<https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>>.

⁷Febblina Daryanes and Deci Ririen, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa', *Journal of Natural Science and Integration*, 3.2 (2020), 172–86 <<https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>>.

⁸Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, 'Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran', *Jurnal Kehumasan*,

3.1 (2020), 43–50 <<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>>.

⁹L Idrus, 'EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN', *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9.2 (2019), 920–35.

¹⁰Azza Nabila and Rustam, 'Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13.001 (2024), 897–906.

¹¹Rana Siti Rabiatal and others, 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZZZ DAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DI SMPN 3 WARUNGKIARA SATU ATAP', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.4 (2024), 13242–49.



menyenangkan, yang pada gilirannya dapat menurunkan rasa cemas siswa terhadap evaluasi.¹² Dengan setiap soal yang disajikan dalam tempo yang cepat dan format yang menarik, Kahoot dapat mengukur kecepatan, ketepatan, serta tingkat pemahaman siswa dalam waktu nyata.¹³

Namun, fakta di madrasah bahwa proses pembelajaran berbasis digital terkesan sulit, dikarenakan peralatan computer atau IT dan jaringan internet masih terbatas, termasuk literasi teknologi masih rendah di madrasah. Sebagaimana hasil penelitian Khairiah (2022) menunjukkan bahwa masih erjadi diskriminasi terhadap siswa yang tidak memiliki perangkat dan jaringan internet dalam mendapatkan kesempatan pendidikan.¹⁴ Sehingga model pembelajaran kahoot perlu dilakukan evaluasi dalam proses pembelajaran berbasis digital.¹⁵ Evaluasi tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga membantu membentuk sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.¹⁶ Berdasarkan hal tersebut di atas maka menjadi sangat penting untuk dikaji dengan judul Evaluasi penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Bengkulu.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengevaluasi penggunaan model kahoot

dalam proses pembelajaran berbasis digital. Model kahoot memiliki kecenderungan mendorong para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara lebih luas, dan menciptakan lingkungan belajar interaktif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, dan pembelajaran menyenangkan, serta berorientasi pada hasil. Untuk memudahkan dalam pencapaian tujuan ini penulis merumuskan empat pertanyaan sebagai berikut; (1) Bagaimana kontek penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di MTsN Kota Bengkulu?; (2) Bagaimana input penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di MTsN Kota Bengkulu?; (3) Bagaimana proses penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di MTsN Kota Bengkulu?; dan (4) bagaimana produk penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di MTsN Kota Bengkulu?. Keempat pertanyaan tersebut dijawab pada bagian pembahasan berikut.

Metodologi

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Menggunakan pendekatan model CIPP

¹² Septi Sundari and Benny Prasetya, 'Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning "Kahoot" Pada Pembelajaran Bahasa Inggris', *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5.1 (2024), 115–26 <<https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v5i1.1262>>.

¹³ Sundari and Prasetya.

¹⁴ Khairiah Khairiah and others, 'Delegitimization of Leadership in Overcoming Difficulties in Online Learning during the COVID-19 Pandemic', *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14.3 (2022), 726–39 <<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7209>>.

¹⁵ Muhammad Muhsin Saqafi Ezhari and Khairiah, 'Introduction Leadership Is a Very Strategic Component and Authority in an Institution , but Leadership Still Creates Conflicts and Difficulties in the Development of Educational Institutions . As Aryawan , I . W . (2021) Explains That Leadership Conflic', *Al-Khair Journal Management Education*, 2021, 2023, 287–300.

¹⁶ Wilda Al Aluf and others, 'Evaluasi Pembelajaran Moderasi Beragama Untuk Mengukur Penguatan Toleransi Siswa Di MIN 2 Pamekasan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.4 (2024), 1623–34.



(konteks, input, proses dan produk), dengan mengevaluasi tiap komponen konteks, input, proses dan produk untuk mengetahui proses pembelajaran berbasis digital itu berjalan secara efektif atau tidak efektif. Subjek penelitian ini adalah kepala madrasah, para pendidik dan staf tata usaha di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Bengkulu. Melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Focus evaluasi berdasarkan tahapan evaluasi konteks-input-proses-produk yang dikemukakan oleh Stufflebeam (2007) dalam buku evaluasi (Khairiah, K. dkk. (2019) sebagai berikut; (1) Penilaian konteks meliputi profil sekolah, latar belakang program pembelajaran berbasis digital dan fenomena yang muncul dalam proses pembelajaran digital sebagai dasar dalam pertimbangan kebijakan program; (2) penilaian input meliputi peserta didik, kurikulum, bahan ajar, sumberdaya manusia, pembiayaan serta sarana prasarana pendidikan, data dikumpul selama tahap penilaian digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan; (3) Penilaian proses merupakan kegiatan penilaian selama pelaksanaan proses pembelajaran berbasis digital, melalui aktifitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, pemanfaatan sarana prasarana dan pemberian jenis tugas lainnya; dan (4) Penilaian produk/ output hasil proses pembelajaran berbasis digital. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat capaian tujuan berdasarkan kriteria yang ditetapkan,

meliputi hasil kualitas pembelajaran berbasis digital.¹⁷

Pembahasan

Kontek Penggunaan Model Kahoot dalam Proses Pembelajaran Berbasis Digital

Penggunaan Model Kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital merupakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Salah satu fitur utama yang ditawarkan adalah kemampuan untuk membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, benar/salah, dan pertanyaan berbasis gambar atau video.¹⁸ Kuis ini dapat diatur dalam dua mode: *live* (langsung) dan *self-paced* (mandiri). Mode *live* memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam waktu nyata, sementara mode *self-paced* memungkinkan siswa menjawab soal sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Fitur pelaporan dan analitik memungkinkan pengajar untuk menilai hasil kuis secara detail, memberikan wawasan tentang pemahaman siswa serta area yang perlu diperbaiki.¹⁹

Model Kahoot juga menawarkan kemudahan dalam kolaborasi dengan fitur mode kelompok, di mana peserta dapat bekerja dalam tim untuk menyelesaikan kuis bersama. Untuk pengguna yang membutuhkan lebih banyak fitur kustomisasi, Kahoot juga menyediakan opsi berlangganan premium yang menawarkan lebih banyak fleksibilitas, penyimpanan, dan akses ke berbagai sumber daya tambahan melalui Kahoot. Dengan semua fitur ini, Kahoot menjadi alat yang sangat efektif dalam

¹⁷ Khairiah, Khairiah. "Dari Ruang Kelas: Evaluasi Kelembagaan Pendidikan Islam Program Studi manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana IAIN Bengkulu." (2019): 1-167.

¹⁸Oktavianus Yopi Wardana, 'ANALISIS PENGGUNAAN KAHOOT OLEH GURU DAN SISWA SMA SANTA MARIA 1 CIREBON', *Jurnal Tahsinia*, 5.8 (2024), 1155–68.

¹⁹Ni Kadek Mariana, I Wayan Numertayasa, and I Komang Nada Kusuma, 'DIGITAL MEDIA DEVELOPMENT WORKSHOP FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS IN PESABAN VILLAGE', *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2.6 (2024), 1459–68.



memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Model Kahoot juga dapat terlihat dari soal-soal yang disajikan dalam aplikasinya, yang dilengkapi dengan batasan waktu untuk menjawab.²⁰ Dengan adanya waktu terbatas, siswa terlatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan melalui media Kahoot. Selain itu, Kahoot juga dilengkapi dengan tampilan dan suara yang menarik, yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Desain visual yang menarik dan efek suara yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat mereka lebih terlibat dan bersemangat dalam mengikuti kuis. Dengan elemen-elemen tersebut, Kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sekaligus merangsang partisipasi aktif siswa.

Meskipun Kahoot memiliki banyak keunggulan, platform ini juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Jika koneksi internet peserta atau penyelenggara terganggu, permainan bisa terhenti atau mengalami keterlambatan, yang dapat mengganggu pengalaman belajar.²¹ Selain itu, bagi beberapa pengguna, terutama di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas, akses ke perangkat yang memadai untuk mengikuti kuis bisa menjadi kendala. Kelemahan lainnya

adalah ketergantungan pada format pertanyaan yang terbatas, seperti pilihan ganda atau benar/salah. Ini bisa membatasi variasi jenis soal yang bisa diajukan, serta kemampuan untuk menilai pemahaman yang lebih mendalam. Untuk fitur premium yang lebih lengkap, pengguna perlu berlangganan, yang mungkin tidak terjangkau oleh semua lembaga pendidikan. Tipe kahoot premium menawarkan berbagai jenis soal, yaitu soal tipe quiz, true-false, puzzle, type answer, slider, dan quiz+audio.²² Dengan demikian, penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran secara efektif.

Input Model Kahoot dalam Proses Pembelajaran Berbasis Digital

Input dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang harus tersedia karena suatu kebutuhan untuk kelangsungan proses pendidikan. Input proses pembelajaran bisa berupa sumberdaya, dan perangkat lunak serta harapan, masukan sebagai pemandu berjalannya sebuah proses pembelajaran di MTs Kota Bengkulu meliputi perencanaan, peserta didik, tenaga pendidik, kurikulum, pembiayaan, sarana dan prasarana.

Pertama, perencanaan merupakan bagian dari fungsi manajemen yang telah dilakukan di MTs Kota Bengkulu pada awal tahun anggaran antara pihak madrasah dengan *stakeholders* di madrasah. Dalam rapat

²⁰Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, and Abdul Rahman Azahari, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau', *Journal of Environment and Management*, 3.1 (2022), 55–61 <<https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>>.

²¹Ahmad Hilmiy Fauzi, 'Perancangan Desain Antarmuka Baru Game Edukasi Kahoot Untuk Anak Usia Dini Melalui

Pendekatan UX Journey', *Jurnal Repositor*, 6.2 (2024), 109–20 <<https://doi.org/10.22219/repositor.v6i2.32408>>.

²²Syahrul Azmi and others, 'Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Ispring Suite Dan Kahoot Bagi Guru-Guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat', *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.1 (2023), 9–19 <<https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i1.309>>.



tersebut melahirkan peta kebutuhan dari seluruh komponen madrasah, sehingga tidak ada yang merasa dikesampingkan dalam pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan perencanaan dilakukan melalui analisa dan perhitungan yang cermat dan matang dan diketahui oleh seluruh komponen madrasah atau stakeholders di madrasah, dengan mengacu kepada kekuatan anggaran yang dimiliki dan memperhatikan prioritas pemerintah, kementerian dan prioritas madrasah.

Kedua, Peserta didik. Proses pengelolaan peserta didik dilaksanakan mulai dari awal PPDB, proses pembelajaran berbasis digital hingga peserta didik tersebut lulus dan melanjutkan ke jenjang pendidikan setingkat lebih tinggi. Hasil evaluasi mengenai peserta didik adalah proses pembelajaran berbasis digital masih terkesan mengalami kesulitan karena faktor tingkat sosial orang tua dalam pemilikan perangkat teknologi standard dan jaringan internet serta literasi peserta didik dalam pembelajaran berbasis digital masih belum optimal. Masih terdapat peserta didik belum termotivasi dalam belajar, belum tertarik dalam belajar dan peserta didik cenderung suka bermain game dalam proses pembelajaran digital.

Ketiga, Tenaga pendidik. Tenaga pendidik merupakan orang yang bekerja untuk menyampaikan suatu ilmu kepada orang lain baik itu ilmu pengetahuan maupun suatu keterampilan, termasuk tokoh masyarakat yang memfungsikan dirinya untuk mendidik di Madrasah Tsanawiyah Kota Bengkulu. Pengalaman mengajar guru sangat bervariasi, seperti ada sebagian guru sempat mengenyam pendidikan di perguruan tinggi umum dan sebagiannya lagi di pendidikan tinggi agama. Dalam pengembangan tenaga pendidik seperti untuk penambahan wawasan dan pengetahuan di MTs Kota

Bengkulu biasanya tenaga pendidik diberikan rekomendasi untuk mengikuti pelatihan/ penataran/ diklat secara bak yang dilakukan MGMP maupun secara mandiri tentang pengembangan materi pembelajaran, penilaian pembelajaran, serta penelitian tindakan kelas (PTK), dan atau ada juga sebagian tenaga melanjutkan pendidikan ke jenjang setingkat lebih tinggi secara mandiri.

Keempat, Kurikulum. Pada tahun ajaran 2024 MTs Kota Bengkulu. Kurikulum merdeka menjadi salah satu opsi yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan. Sebagaimana di atur dalam KMA 450 Tahun 2024: dan SE Pedoman Implementasi Kurikulum merdeka Nomor B-547.1/DJ.I/Dt.I.I/PP.00/06/2024 tentang pengantar Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 450 Tahun 2024 yang berisi Pedoman Implementasi Kuriulum pada Raudhatul Atfal, Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah.

Kelima, Pembiayaan. Sumber pembiayaan Madrasah Tsanawiyah Kota Bengkulu berasal dari sumberdana bos yang pengalokasiannya digunakan untuk memenuhi Standar Nasional Pendidikan (SNP). Sebagaimana hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya sumberdana bos MTs Kota Bengkulu berusaha untuk dapat memenuhi kebutuhan dan mengimplementasikan program-program yang telah direncanakan. MTs Kota Bengkulu telah menyusun program kerja berdasarkan juknis dengan mengutamakan skala prioritas tingkat urgensi dari pengadaan barang/ kegiatan tersebut.

Keenam, Sarana Prasarana. Sarana merupakan peralatan yang bergerak dan umumnya dipakai secara langsung. Misalna kertas, pulpen, buku, computer dan lain-lain. Sedangkan prasarana merupakan penunjang dan umunya merupakan fasilitas yang tidak bergerak, misalna gedung dan ruangan



kantor dan ruangan kelas. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sarana prasarana di MTsN Kota Bengkulu secara keseluruhan adalah bangunan madrasah dan layak digunakan untuk proses pembelajaran, ketersediaan perpustakaan menunjukkan bahwa ketersediaan dan layanan perpustakaan secara umum sudah memadai, jumlah kunjungan ke perpustakaan terekam secara terstruktur, jumlah koleksi buku yang mendukung proses pembelajaran juga cukup memadai.

Proses Penggunaan Model Kahoot dalam Proses Pembelajaran Berbasis Digital

Proses pembelajaran berbasis digital menjadi penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan model kahoot dalam pembelajaran berbasis digital sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur yang cukup, serta peningkatan kemampuan digital bagi guru dan siswa.²³ Sebagaimana Ekalias Noka Sitepu menjelaskan bahwa model pembelajaran seperti kahoot menjadi penting karena tanpa media pembelajaran maka komunikasi tidak terjadi dan proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara optimal, dan Optimalisasi proses pembelajaran didukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran.²⁴ Khususnya penggunaan media pembelajaran disini adalah kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital sebagai berikut

Pertama, aktifitas pembelajaran di MTs Negeri Kota Bengkulu berlangsung secara baik dan memenuhi syarat atau unsur dasar aktifitas pendidikan. Terlihat dari tercapainya

program visi dan misi madrasah, khususnya dibidang manajerial seperti terpenuhinya kebutuhan kurikulum, visi dan misi madrasah, sarana dan prasarana madrasah, anggaran pembiayaan, hubungan antar guru, antar siswa, antar orang tua siswa dan masyarakat serta juga dapat dilihat dari output lulusan siswa madrasah.

Kedua, Penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MTsN Kota Bengkulu sudah digunakan secara baik sesuai fungsinya, sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran klasik atau tradisional atau belum menggunakan digital seperti masih menggunakan peta, globe, bangun ruang, tengkorak dan lain-lain, dan sebagian lainnya sudah menggunakan pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran seperti proses pembelajaran sudah menggunakan laptop, infocus, tab, dan google scholar. Namun dalam penggunaan digital masih terbatas karena peralatan teknologi dan literasi sumberdaya manusia masih terbatas, termasuk jaringan internet dan aliran listrik juga tidak merata, sehingga proses pembelajaran berbasis digital belum berjalan optimal.

Ketiga, Penggunaan atau pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran di MTs N Kota Bengkulu secara umum telah baik, karena sudah bisa dirasakan oleh pengguna mulai dari ruang kelas dalam proses pembelajaran, dan ruang penunjang proses pembelajaran seperti perpustakaan, laboratorium, ruang guru, lapangan olah raga, WC dan lain sebagainya, namun masih ada sarana dan prasarana ruang kelas difungsikan sebagai ruang penunjang, sehingga

²³Ibnu Muthi and Nurlaila Mundrikah Zein, 'TRANSFORMASI PEMBELAJARAN: DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI ERA

MODERN', *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4.7 (2024), 4767-78.

²⁴ Ekalias Noka Sitepu, 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Mahesa*, 1.1 (2021), 242-48 <<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>>.



mengakibatkan kekurangan ruang kelas dalam proses pembelajaran, kemudian ada juga sarana media pembelajaran tidak bisa digunakan karena sering terjadi putus aliran listrik dan jaringan internet tidak merata, sehingga proses pembelajaran berbasis digital belum maksimal di madrasah

Keempat, Pemahaman tugas pokok dan beban kerja guru meliputi merencanakan pembelajaran (pembuatan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, program tahunan, program semester, dan distribusi alokasi waktu), melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik, serta melaksanakan tugas tambahan guru profesional. Pemahaman tugas pokok guru di MTsN Kota Bengkulu secara umum sudah cukup bagus, namun masih terdapat sebagian guru belum mampu memperlihatkan tugas pokok guru sebagai tenaga profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis digital, karena masih ada guru belum memahami dan belum mampu menggunakan digital dalam proses pembelajaran khususnya guru-guru yang sudah senior yang masa kerjanya sudah mencapai 20 tahun ke atas, sehingga proses pembelajaran berbasis digital belum maksimal dilakukan.

Produk Penggunaan Model Kahoot dalam Proses Pembelajaran Berbasis Digital

Penggunaan Model Kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital tidak hanya mempermudah pendidik dalam menilai pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan atmosfer yang penuh energi dan interaktivitas. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang memungkinkan kompetisi sehat, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, mengurangi stres yang biasa

muncul pada evaluasi tradisional. Selain itu, Kahoot juga memberikan kesempatan bagi pendidik untuk lebih mengenal kemampuan setiap siswa dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui hasil yang diperoleh dari kuis atau permainan, guru dapat langsung melihat area yang perlu diperbaiki dan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat sasaran. Suasana kelas yang lebih santai dan tidak menekan membuat siswa merasa lebih bebas untuk belajar dan mengungkapkan pendapat mereka. Dengan demikian, Kahoot bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mempererat hubungan antara pendidik dan siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan produktif.²⁵ Sehingga dapat menghasilkan produk secara maksimal.

Produk penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di MTsN Kota Bengkulu secara umum sudah bagus terlihat dari pengelolaan madrasah sudah memenuhi 8 standar pendidikan nasional, dan banyak prestasi- prestasi yang diperoleh siswa baik prestasi akademik (O2SN, kompetisi Madrasah) maupun non akademik (prestasi olahraga) di madrasah dan lulusan MTsN Kota Bengkulu 100% dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang satu tingkat lebih tinggi. Sebagaimana hasil penelitian Rabiatul menunjukkan bahwa penggunaan model Kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran di kelas, karena dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Kahoot menantang peserta didik karena skor yang mereka peroleh ditampilkan di akhir tes beserta urutan peringkatnya. Fitur ini memberikan elemen gamifikasi yang menyenangkan, yang memotivasi siswa untuk terus belajar dan

²⁵ Bunyamin, Juita, and Syalsiah.



meningkatkan kinerja mereka. Dengan adanya peringkat, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman-temannya dan berusaha untuk memperoleh skor lebih baik di setiap kesempatan. Hal ini mendorong siswa yang mendapatkan skor rendah untuk lebih giat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam menyelesaikan soal dengan cepat. Selain itu, Kahoot juga dapat membantu meningkatkan kolaborasi antar siswa, karena mereka dapat bekerja sama dalam beberapa jenis permainan, memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan.²⁶ Model Kahoot sebagai alternatif dalam evaluasi pembelajaran, diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Sebagai platform yang menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar, Kahoot membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam setiap sesi pembelajaran.²⁷

Kesimpulan

Hasil evaluasi penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital melalui pendekatan CIPP menunjukkan bahwa konteks penggunaan model kahoot secara umum telah diterapkan terlihat pada program pembelajaran berbasis digital telah meningkat keterlibatan dan interaktif peserta didik telah meningkat. Input penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran digital secara umum telah dilaksanakan terlihat dari kesiapan guru, siswa, pembiayaan, kurikulum dan sarana prasarana telah tersedia. Proses penggunaan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital secara umum telah bagus, terlihat pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan, Kahoot mendorong

partisipasi aktif, mempercepat pemahaman materi, serta memotivasi siswa untuk lebih fokus. Selain itu, Kahoot menyediakan umpan balik secara langsung, yang memungkinkan pengajaran yang lebih adaptif dan terarah. Hal ini menjadikannya alat yang efektif untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara *real-time* sambil menjaga suasana pembelajaran tetap menarik dan dinamis. Sedangkan produk model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital terlihat proses pembelajaran berbasis digital menjadi efektif, prestasi siswa meningkat, dan lulusan peserta didik terserap 100 % pada jenjang 1 tingkat lebih tinggi di atasnya. Dengan demikian disarankan untuk menggunakan model kahoot dalam proses pembelajaran berbasis digital di Madrasah.

Daftar Pustaka

- Aluf, Wilda Al, Imam Bukhori, Abdul Bashith, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim, 'Evaluasi Pembelajaran Moderasi Beragama Untuk Mengukur Penguatan Toleransi Siswa Di MIN 2 Pamekasan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.4 (2024), 1623-34
- Ambari, Muhammad Zaki, Bertika Kusuma Prastiwi, and Muhammad Alimin, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Bola Voli Kelas X SMAN 9 Semarang', *Jurnal PHEDHERAL*, 21.2 (2024), 30-39
- Aridanthy, Vanya, and Al Jupri, 'Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7.1 (2024), 389-98
- Azmi, Syahrul, Amrullah Amrullah, Baidowi Baidowi, Nani Kurniati, and Eka Kurniawan, 'Pelatihan Pembuatan Kuis

²⁶Rabiatul and others.

²⁷Sundari and Prasetya.



- Interaktif Menggunakan Ispring Suite Dan Kahoot Bagi Guru-Guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat', *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.1 (2023), 9–19
<<https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i1.309>>
- Bunjamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, 'Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran', *Jurnal Kehumasan*, 3.1 (2020), 43–50
<<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>>
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa', *Journal of Natural Science and Integration*, 3.2 (2020), 172–86
<<https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>>
- Ezhari, Muhammad Muhsin Saqafi, and Khairiah, 'Introduction Leadership Is a Very Strategic Component and Authority in an Institution , but Leadership Still Creates Conflicts and Difficulties in the Development of Educational Institutions . As Aryawan , I . W . (2021) Explains That Leadership Conflic', *Al-Khair Journal Management Education*, 2021, 2023, 287–300
- Fauzi, Ahmad Hilmiy, 'Perancangan Desain Antarmuka Baru Game Edukasi Kahoot Untuk Anak Usia Dini Melalui Pendekatan UX Journey', *Jurnal Repositor*, 6.2 (2024), 109–20
<<https://doi.org/10.22219/repositor.v6i2.32408>>
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, and Abdul Rahman Azahari, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau', *Journal of Environment and Management*, 3.1 (2022), 55–61
<<https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>>
- Inggriyani, Feby, Nurul Fazriyah, Acep Roni Hamdani, and Ayi Purbasari, 'Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar', *Publikasi Pendidikan*, 10.1 (2020), 59
<<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>>
- Iwanda, C N S, *Pengaruh Model Pembelajaran Radec Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Mts Pembangunan Uin Jakarta, Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023
- Khairiah, Khairiah, Zulfi Mubaraq, Asmendri Asmendri, Suswati Hendriani, Dahniar Th Musa, and Adison Adrianus Sihombing, 'Delegitimization of Leadership in Overcoming Difficulties in Online Learning during the COVID-19 Pandemic', *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14.3 (2022), 726–39
<<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7209>>
- L Idrus, 'EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN', *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9.2 (2019), 920–35
- Mariana, Ni Kadek, I Wayan Numertayasa, and I Komang Nada Kusuma, 'DIGITAL MEDIA DEVELOPMENT WORKSHOP FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS IN PESABAN VILLAGE', *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2.6 (2024), 1459–68
- Muridian Wijati1; Khairiah, K.2, 'MODEL PEMBELAJARAN MULTIPLE INTELEGENCES DALAM MENINGKATKAN KINERJA GURU PAUD', *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2.1 (2018), 242–50



- Muthi, Ibnu, and Nurlaila Mundrikah Zein, 'TRANSFORMASI PEMBELAJARAN: DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI ERA MODERN', *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4.7 (2024), 4767–78
- Nabila, Azza, and Rustam, 'Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13.001 (2024), 897–906
- Puspitasari, Dwi, Maria Ulfah, Iwan Ramadhan, and Yohana Francisca Dina Rosa Wijayati, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Games Dadu Dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4.1 (2023), 135–48
<<https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>>
- Rabiatul, Rana Siti, Adwiyah, Heni Wulandari, Muhammad Thariq, and Aziz, 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DI SMPN 3 WARUNGKIARA SATU ATAP', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.4 (2024), 13242–49
- Sitepu, Ekalias Noka, 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Mahesa*, 1.1 (2021), 242–48
<<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>>
- Sundari, Septi, and Benny Prasetya, 'Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning “Kahoot” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris', *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5.1 (2024), 115–26
<<https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v5i1.1262>>
- Wardana, Oktavianus Yopi, 'ANALISIS PENGGUNAAN KAHOOT OLEH GURU DAN SISWA SMA SANTA MARIA 1 CIREBON', *Jurnal Tahsinia*, 5.8 (2024),