

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian Implementasi

Istilah implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Kamus Webster merumuskan secara pendek bahwa *to implement* (*mengimplementasikan*) berarti *to provide the means for carryingout* (*menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu*), *to give practical effect* (*menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu*). Pengertian tersebut mempunyai arti bahwa untuk mengimplementasikan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. (Noviyanti et al., 2025)

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan di anggap sempurna. Menurut Nurdin Usman dalam (Rolos Readell, Ronny Gosal, 2021) Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi tindakan atau adanya mekanisme suatu system, implementasi bukan sekedar aktivitas tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk tercapai tujuan kegiatan. Menurut Mulyasa dalam (Harmawati et al.,

2021) implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Implementasi adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan yang dilaksanakan akan dilihat sejauh mana peranannya dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dalam konteks implementasi metode pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. (Harmita & Aly, 2023)

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap. Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap (Ainiyah et al., 2022) Menurut Setiawan dalam (Sari & Arifin, 2021). Implementasi adalah perluasan aktifitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana birokrasi yang efektif.

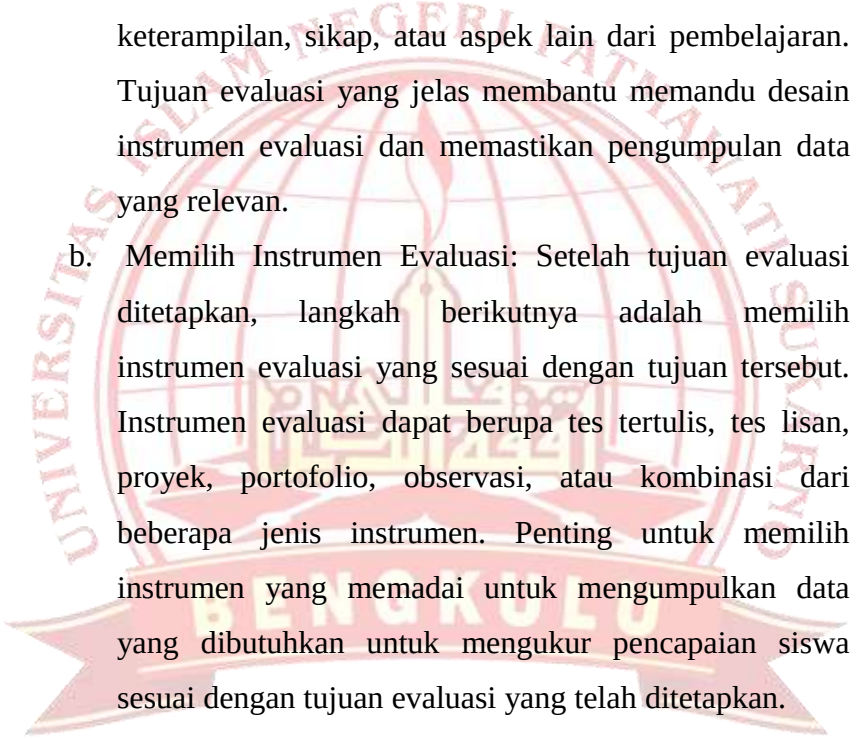
Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu proses pelaksanaan atau penerapan, ide, konsep, tujuan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis, berdampak baik dari segi pengetahuan, nilai, maupun sikap perubahan pengetahuan, sehingga memberikan dampak baik.

2. Perencanaan Evaluasi

Menurut Hasan Basari Perencanaan adalah proses kegiatan yang menyiapkan rencana sistematis kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. (Basri, 2019) Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam kegiatan evaluasi adalah membuat perencanaan. Perencanaan ini penting karena akan mempengaruhi langkah-langkah selanjutnya, bahkan mempengaruhi keefektifan prosedur evaluasi secara menyeluruh. (Adlini et al., 2022)

Konsep perencanaan evaluasi pembelajaran melibatkan serangkaian langkah dan pertimbangan yang dirancang untuk mengukur pencapaian siswa dan memberikan umpan balik yang berguna dalam proses pembelajaran. Dalam perencanaan penilaian, butuh buat mengenali artinya analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan sesuatu proses yang dicoba oleh seorang buat mengenali kebutuhan serta memastikan skala prioritas pemecahannya.

Langkah langkah konsep perencanaan evaluasi pembelajaran yaitu:

- 
- a. Menetapkan Tujuan Evaluasi: Langkah pertama dalam perencanaan evaluasi pembelajaran adalah menetapkan tujuan evaluasi yang jelas dan terukur. Tujuan ini harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Misalnya, apakah tujuan evaluasi adalah untuk mengukur pemahaman konsep, keterampilan, sikap, atau aspek lain dari pembelajaran. Tujuan evaluasi yang jelas membantu memandu desain instrumen evaluasi dan memastikan pengumpulan data yang relevan.
- b. Memilih Instrumen Evaluasi: Setelah tujuan evaluasi ditetapkan, langkah berikutnya adalah memilih instrumen evaluasi yang sesuai dengan tujuan tersebut. Instrumen evaluasi dapat berupa tes tertulis, tes lisan, proyek, portofolio, observasi, atau kombinasi dari beberapa jenis instrumen. Penting untuk memilih instrumen yang memadai untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mengukur pencapaian siswa sesuai dengan tujuan evaluasi yang telah ditetapkan.
- c. Menyusun Rencana Evaluasi: Setelah instrumen evaluasi dipilih, Langkah selanjutnya adalah menyusun rencana evaluasi yang mencakup jadwal pelaksanaan evaluasi, konten evaluasi, dan kriteria penilaian yang akan digunakan. Rencana ini harus mencakup informasi tentang jenis pertanyaan atau tugas yang akan diajukan

kepada siswa, bobot atau kor yang akan diberikan, serta indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa.

- d. Mengimplementasikan Evaluasi: Tahap ini melibatkan pelaksanaan evaluasi sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru harus memastikan instrumen evaluasi diberikan kepada siswa sesuai dengan petunjuk yang jelas, dan memberikan arahan yang diperlukan jika diperlukan. Selama pelaksanaan evaluasi, guru juga harus mencatat informasi yang relevan, seperti kinerja siswa, kesulitan yang dihadapi, dan hal-hal lain yang dapat membantu dalam proses analisis dan umpan balik.
- e. Mengumpulkan Data Evaluasi: Setelah evaluasi dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data evaluasi dari siswa. Data dapat berupa jawaban tes, hasil proyek, portofolio, atau catatan observasi. Penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan pencapaian siswa sesuai dengan tujuan evaluasi yang telah ditetapkan.
- f. Menganalisis Data Evaluasi: Setelah data evaluasi dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang pencapaian siswa. Analisis data melibatkan penilaian dan interpretasi data evaluasi, mengidentifikasi pola atau tren dalam pencapaian siswa, dan

mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran siswa

- g. Memberikan Umpan Balik: Setelah analisis data dilakukan, langkah selanjutnya adalah memberikan umpan balik yang berguna kepada siswa. Umpan balik ini harus diberikan secara jelas, spesifik, dan konstruktif. Guru dapat menggunakan umpan balik untuk memberikan informasi tentang pencapaian siswa, memberikan saran untuk perbaikan, dan memotivasi siswa untuk terus belajar.
- h. Menggunakan Hasil Evaluasi: Langkah terakhir dalam konsep perencanaan evaluasi pembelajaran adalah menggunakan hasil evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan hasil evaluasi untuk menyesuaikan metode pengajaran, menyesuaikan tujuan pembelajaran, atau merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Hasil evaluasi juga dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, seperti pengelompokan siswa, program remedi, atau pengembangan kurikulum. (Manurung et al., 2023)

Perencanaan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketika suatu materi diajarkan dengan perancangan yang matang, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran melibatkan

identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan metode pengajaran yang sesuai, serta penyesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih terstruktur dan terarah. Selain itu, perencanaan pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan menyusun rencana pembelajaran yang menarik dan relevan, guru dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar. (Nadlir, 2024)

3. Pelaksanaan evaluasi

Pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot sudah efektif dalam pembelajaran sosiologi. Penilaian yang dilakukan dengan memainkan kuis Kahoot dikontrol sepenuhnya oleh guru sehingga tujuan penilaian dapat dicapai dengan baik. Menurut Mulyasa Efektivitas mempunyai pengertian tepat sasaran, sesuai yang direncanakan, berdaya guna, atau mampu mencapai tujuan secara optimal. Tujuan penggunaan Kahoot dalam evaluasi agar peserta didik tidak bosan, evaluasi yang menarik peserta didik terlibat aktif dan bersemangat dalam evaluasi menggunakan

pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran, yang meliputi; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan

kegiatan penutupan. Sejalan dengan teori tersebut, dalam kegiatan pendahuluan, Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik, mempersiapkan alat-alat penunjang seperti proyektor dan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran, kemudian memberitahukan tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajara, metode dan konsep permainan kuis Kahoot yang akan dimainkan.

Pada kegiatan inti, Guru menjelaskan materi mengenai integrasi sosial, guru juga mengajak peserta didik berdiskusi dan memberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi pada pertemuan, kemudian guru menginstruksikan peserta didik untuk bergabung dalam Kahoot! dengan membagikan PIN game dan menjelaskan aturan atau langkah permainan, selanjutnya guru memulai permainan setelah memastikan seluruh peserta didik bergabung dan mengontrol permainan kuis hingga selesai, kemudian guru menampilkan hasil permainan kuis dan memberikan apresiasi kepada peserta didik yang memenangkan permainan atau memperoleh skor tertinggi, terakhir dalam kegiatan inti peserta didik diminta merangkum pengetahuan atau menulis materi yang diperoleh, guna

memperkuat ingatan peserta didik agar materi yang telah diajarkan dan dinilai lebih dikuasai oleh peserta didik. mengulang kembali materi yang telah disampaikan merupakan upaya agar materi yang telah dipelajari semakin dikuasai peserta didik(Ramadhan, I., & Warneri, 2023)

Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pelaksanaan penggunaan Kahoot, memberikan refleksi, penguatan dan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. kemudian guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada seluruh peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran, guru juga menyampaikan sub materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, dan pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.(Nugraha et al., 2023)

4. Evaluasi Pembelajaran

Menurut Muri Yusuf Evaluasi suatu proses pengumpulan dan analisis data secara sistematis untuk mengetahui bukti penguasaan peserta didik dalam belajar, ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan dan menentukan keefektifan pendidikan atau pembelajaran. (Yusuf, 2017)

Secara etimologi "evaluasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu evaluation dari akar kata value yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa Arab disebut

alqiamah atau altaqdir' yang bermakna penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harfiah, evaluasi pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut dengan al-taqdir al-tarbiyah yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.(Nadya Putri Mtd et al., 2023)

Evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan sebuah cara untuk mendapatkan informasi dan data mengenai hasil belajar mengajar yang telah dilalui peserta didik sehingga akan diolah dan ditafsirkan dalam bentuk nilai baik itu berupa data kuantitatif dan kualitatif yang memiliki standar tertentu. Evaluasi pembelajaran sangat penting untuk mengetahui berjalan atau tidaknya suatu sistem pembelajaran oleh pendidik. Karena jika seorang pendidik tidak melakukan evaluasi, maka tidak ada perkembangan dalam merancang suatu sistem pembelajaran. Pendidik harus menciptakan Inovasi baru untuk memperbaharui sistem pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, mulai dari materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan dan sistem penilaian. Evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan sebuah cara untuk mendapatkan informasi dan data mengenai hasil belajar mengajar yang telah dilalui peserta didik sehingga akan diolah dan ditafsirkan dalam bentuk nilai baik itu berupa

data kuantitatif dan kualitatif yang memiliki standar tertentu. (Musarwan; Warsah, 2022)

a. Tujuan , Fungsi dan Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus; tujuan umum adalah untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan atau taraf kemajuan yang dialami peserta didik, setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu dan untuk mengukur dan menilaisampai dimanakah evektifitas mengajar dan metode-metodemengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik sedangkan tujuan khusus adalah untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.(Kurniawan et al., 2022)

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar di masa mendatang. Untuk memastikan hasil evaluasi yang akurat dan efektif, evaluasi harus mengikuti beberapa prinsip utama. evaluasi memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk: *Keeping track*, yaitu menelusuri dan melacak kesesuaian proses belajar peserta didik dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang

ditetapkan; *Checking-up*, yaitu mengecek ketercapaian kemampuan dan kekurangan peserta didik dalam proses pembelajaran; *Finding-out*, yaitu mencari dan menemukan kesalahan dan kelemahan peserta didik selama proses pembelajaran, agar guru dapat mencari alternatif solusinya; dan *Summing-up*, yaitu menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan yang dituangkan dalam laporan kemajuan belajar. (Huljannah, 2021)

Berdasarkan Undang-undang RI tentang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk membantu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Menurut M. Ngalim Purwanto bahwa kewajiban bagi setiap guru untuk melaksanakan kegiatan evaluasi adapun fungsi evaluasi yaitu :

- 1) Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapatlah diketahui bahwa tingkat penguasaan bahan pelajaran yang dikuasai oleh siswa. Dengan kata lain, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa tersebut baik atau tidak baik.

2) Untuk mengetahui keaktifan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Rendahnya capaian hasil belajar yang diperoleh siswa tidak semata-mata disebabkan oleh ketidakmampuan siswa itu sendiri (Mahira, 2020)

Berikut adalah beberapa prinsip umum evaluasi pembelajaran:

- a) Kontinuitas Evaluasi dilakukan secara teratur dan berkelanjutan untuk memantau perkembangan dan perubahan dalam proses pembelajaran.
- b) Komprehensif Evaluasi mencakup berbagai aspek penting dari pembelajaran, termasuk pemahaman materi, keterampilan, dan aspek psikososial siswa.
- c) Kooperatif Melibatkan kerjasama antara guru, siswa, dan stakeholder lainnya dalam proses evaluasi untuk memastikan perspektif yang holistik dan beragam. Dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, guru harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi. Evaluasi dilakukan secara bulat, utuh atau

menyeluruh, tidak terpisah-pisah atau sepotong-sepotong. Misalnya: jika objek evaluasi itu adalah peserta didik maka seluruh aspek kepribadian peserta didik itu harus dievaluasi, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik

d) Objektif Evaluasi dilakukan secara adil dan tidak memihak, berdasarkan kriteria yang prinsip objektifitas mengandung makna bahwa evaluasi dapat dikatakan baik apabila terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subjektif. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan evaluasi seorang guru harus senantiasa berpikir dan bertindak wajar menurut kenyataan yang sesungguhnya dan tidak dicampuri oleh kepentingan-kepentingan yang bersifat subjektif. Karena jika dalam pelaksanaan evaluasi sudah tercampur unsur subjektif, maka kemurnian evaluasi tersebut akan rusak (Marzuki, 2024)

e) Praktis Evaluasi dirancang untuk memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat diterapkan secara langsung

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Magdalena et al., 2020)

Dalam proses pembelajaran, suatu evaluasi dapat dikatakan baik apabila pelaksanaan evaluasi tersebut didasarkan kepada prinsip-prinsip yang telah ditetapkan. Keberadaan prinsip bagi seorang guru mempunyai arti yang penting, karena dengan memahami prinsip tersebut dapat menjadi petunjuk bagi dirinya atau guru yang lain guna merealisasikan dan mengimplementasikan evaluasi dengan cara yang benar. Prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip kontinuitas, komprehensif, objektivitas, dan praktis.

5. Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif

Aplikasi evaluasi interaktif merupakan perangkat lunak atau platform digital yang dirancang untuk memfasilitasi guru dalam memberikan soal, kuis, atau tes yang dapat diakses siswa secara daring. Aplikasi ini dilengkapi fitur real-time feedback, skor otomatis, serta visualisasi hasil belajar yang menarik. Menggunakan aplikasi online untuk media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi online dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi online dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena adanya fitur-fitur interaktif dan visual yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. (Ambe et

al., 2023). aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu:

a. Aplikasi Kahoot

Aplikasi kahoot merupakan salah satu jenis aplikasi pembelajaran dalam bentuk game online. Penggunaan aplikasi kahoot sangat mudah untuk di akses oleh siapapun dan dimanapun. Hanya perlu menggunakan *smartphone* guru dan peserta didik mampu mengakses dan mengerjakan kuis sendiri di dalam perangkatnya masing masing. Dan dalam penggunaan aplikasi ini tidak di haruskan untuk mendownload, namun guru dan peserta didik hanya cukup membuka *google crome*. Guru membuka kuis kahoot pada laman <https://kahoot.com/>.(Salsabila et al., 2023) guru membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik dengan menggunakan platform Kahoot. Aplikasi Kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi guru(I. Hidayat et al., 2023)

Aplikasi kahoot Adalah aplikasi yang efektif jika digunakan sebagai media evaluasi hasil pembelajaran. Ketersediaan aplikasi kahoot mampu membantu pengajar

untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memacu ke pemahaman peserta didik dalam menguasai materi yang telah diberikan. Keterlibatan peserta didik dalam aplikasi kahoot! Sebagai alat evaluasi akan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran secara aktif dan memproses konten Pendidikan serta menambah pengalaman bagi peserta didik dan juga pengajar. penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur kompetisi dan tampilan visual yang menarik. Jika dianalisis dari pendekatan *game-based learning*, penggunaan Kahoot dalam perencanaan evaluasi menunjukkan adanya integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran. Fitur skor, peringkat, serta batas waktu pengerjaan soal menjadikan evaluasi lebih menarik dan menantang bagi siswa (Cahyaningrum, 2024)

Penggunaan Kahoot pada pembelajaran fikih tidak hanya berguna bagi guru sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran, tetapi juga bermanfaat bagi siswa yang dapat membangun rasa percaya diri dan semangat belajar. Kahoot memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa bermain kuis Kahoot, ada sikap antusias yang mereka tunjukkan, demi memperoleh skor tertinggi dibandingkan dengan

temannya. Sikap ini yang kemudian dapat membentuk sikap kompetitif dalam diri mereka.(Negara perwira candra, 2024)

b. Kelebihan dan Kekurangan aplikasi kahoot

Kelebihan aplikasi kahoot :

- 1) Terdapat kemudahan dalam permainan, peserta didik hanya perlu memasukan kode yang telah diberi oleh pengajar untuk dapat mengakses permainan.
- 2) Kahoot! Memiliki design yang menarik dan memiliki backsound sehingga peserta didik tidak merasa tegang dalam mengerjakan kuis.
- 3) Terdapat template yang dapat digunakan dalam membuat soal, dan terdapat settings waktu untuk menentukan berapa lama waktu yang digunakan dalam menjawab soal. Terdapat variasi bentuk soal dan soal dapat ditampilkan secara acak

Kahoot ialah aplikasi yang sangat mudah digunakan untuk mengajar karena memiliki akses ke perangkat seluler masing- masing dengan dukungan Wi-Fi atau paket data. Game pada Kahoot juga mendukung peserta didik untuk mengeksplorasi konsep, membuat suasana belajar semakin menyenangkan dan mudah digunakan oleh peserta didik. Penggunaan aplikasi Kahoot

juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk pembelajaran yang cepat dan kooperatif serta meningkatkan Kesehatan persaingan dalam bertemanan.

Kekurangan aplikasi kahoot:

- 1) Pengisian kolom soal essai terbatas, hanya terdapat 120 karakter saja
- 2) Pilihan jawaban hanya terdapat 4 opsi saja
- 3) Membutuhkan LCD proyektor secara aliran listrik
- 4) Soal hanya dapat ditampilkan melalui perangkat pembuat soal

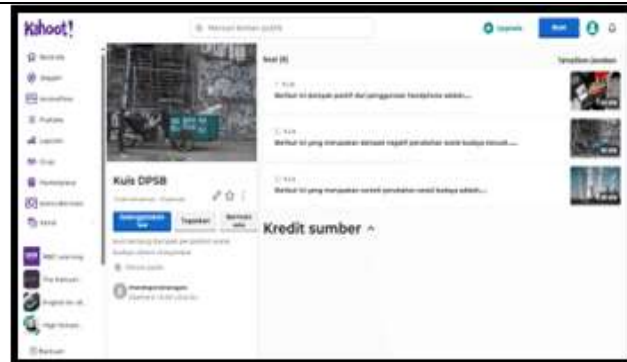
Suasana yang menyenangkan akibat penerapka game sebagai media evaluasi hasil belajar juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dan motivasi peserta didik. Sehingga prestasi peserta didik pun juga dapat meningkat, dengan begitu tujuan pembelajaran juga akan akan tercapai dengan baik.

Tabel 1. Dokumentasi Tampilan Kahoot

GAMBAR	KETERANGAN
	Tampilan beranda Kahoot setelah melakukan pendaftaran dan login. Untuk membuat soal (kuis atau latihan) dapat menekan tombol “Buat” pada pojok kanan atas.
	Tekan “Buat”, lalu tambahkan soal, gambar (jika perlu), dan empat pilihan jawaban.

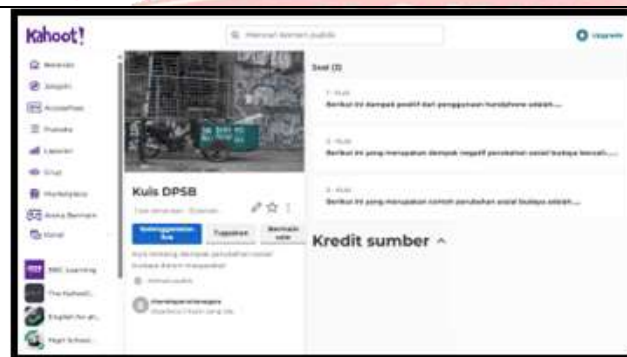
GAMBAR

KETERANGAN



Setelah beberapa soal berhasil dibuat, klik tombol simpan.

Tampilan akan seperti gambar di samping yang memperlihatkan jumlah soal dan tiga menu permainan



Terdapat tiga menu yang dapat pengguna pilih yaitu selenggarakan live bila ingin melakukan tes langsung, menu tugaskan bila

GAMBAR	KETERANGAN
	ingin menjadikan ini PR, dan menu bermain solo bila ingin bermain sendirian sekaligus uji Coba
	Pilih <i>Selenggarakan Live</i>, lalu minta siswa memasukkan PIN 8116697 di https://kahoot.it.

GAMBAR

KETERANGAN

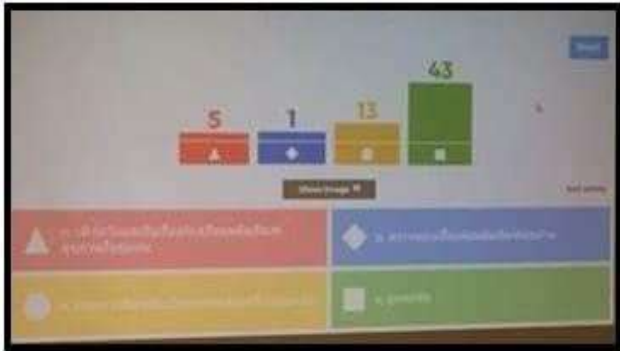


Setelah siswa memasukkan pin game pada <https://kahoot.it> perintahkan siswa tekan “masuk” dan tulis nama yang sesuai yang diinginkan.



Ini adalah tampilan pengguna (guru) saat siswa telah masuk dan menuliskan nama mereka. Penggunan dapat menekan tombol “Start” bila ingin memulai kuis.

GAMBAR	KETERANGAN
	Gambar di samping berupa tampilan soal. Siswa memilih jawaban yang mereka anggap benar dengan menekan tombol warna (merah, biru, kuning atau hijau) pada handphone atau laptop mereka

GAMBAR	KETERANGAN
	Setelah batas waktu berakhir dan semua siswa sudah selesai menjawab, maka statistik jawaban siswa akan keluar yang menunjukkan berapa orang yang memilih opsi A (warna merah) dan seterusnya.
	Saat tombol “lanjut” ditekan, papan skor muncul dan menampilkan nilai sementara siswa yang terus berubah

GAMBAR	KETERANGAN
	sesuai perolehan masing-masing.
	Setelah siswa menjawab semua soal, tampilan Kahoot akan menunjukkan peringkat tiga besar yang memperoleh nilai terbaik. Pada tahap ini, kuis Kahoot selesai. Guru dapat memberikan reward kepada siswa tersebut.

c. Faktor Penghambat dan Pendukung Evaluasi Kahoot

Faktor pendukung dan penghambat melibatkan sarana dan fasilitas dari guru maupun siswa dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran. Faktor-faktor ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendukung dan penghambat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran sarana dan prasarana merupakan komponen penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran, termasuk kebutuhan akan koneksi internet yang stabil untuk mengakses Kahoot.(rahayu & haq 2021)

Antusiasme siswa salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi siswa saat mengikuti kegiatan belajar. Ketika guru mengarahkan siswa untuk mengakses Kahoot, mereka menunjukkan semangat yang tinggi dan mengikuti instruksi dengan baik selain itu, pemanfaatan platform Kahoot juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa pun terlibat aktif dalam kompetisi dengan berusaha menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat guna

memperoleh poin tertinggi, yang kemudian menentukan peringkat mereka di akhir kuis. (Hermawati & Solihin, 2023).

Faktor pendukung lainnya adalah kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Kahoot memberikan berbagai manfaat bagi siswa, seperti melatih ketepatan dan kecepatan dalam menjawab serta menumbuhkan sikap kompetitif. Selain itu, guru memanfaatkan media PowerPoint untuk menampilkan slide yang menarik dan menggunakan metode ceramah dengan bahasa serta analogi yang mudah dipahami siswa, dengan contoh-contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menerapkan diskusi tanya jawab agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. (Priyanto & Kock, n.d.) Selain itu, dukungan sekolah dalam penyediaan jaringan internet dan perangkat juga menjadi pendukung penting. Lingkungan belajar yang siap teknologi memungkinkan guru menggunakan Kahoot tanpa hambatan teknis yang berarti. Sekolah yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital umumnya memberikan kebebasan dan ruang bagi guru untuk berkreasi dalam menggunakan media pembelajaran moderen. (Mamonto et al., 2021)

Salah satu faktor penghambat dalam penerapan Kahoot dalam pembelajaran adalah keterbatasan kapasitas

jaringan internet yang tidak stabil. Di banyak sekolah, koneksi yang lemah menyebabkan aplikasi tidak dapat berjalan lancar. Keterbatasan fasilitas sekolah juga menjadi hambatan serius. Tidak semua ruang kelas memiliki jaringan Wi-Fi yang kuat atau colokan charger yang cukup untuk semua siswa. Banyak siswa mengalami kendala baterai habis di tengah kegiatan, dan hal ini tidak hanya menghambat siswa tersebut tetapi juga dapat mengganggu ritme pembelajaran.(Khiftiyah, 2024)

Penghambat berikutnya adalah rendahnya literasi digital siswa maupun guru. Beberapa siswa masih kesulitan memahami tombol-tombol dasar, sementara guru kadang belum menguasai fitur-fitur lanjutan Kahoot seperti mode permainan, pengaturan waktu, hingga analisis hasil. Keterbatasan ini membuat pembelajaran menjadi kurang lancar dan mengurangi kualitas pengalaman menggunakan Kahoot.(Fithria & Sajari, 2023)

6. Pembelajaran Fikih

a. Pengertian Pembelajaran Fikih

Sebelum dipaparkan pengertian pembelajaran Fikih ada baiknya dijelaskan terlebih dahulu pengertian pembelajaran dan pengertian Fikih secara harfiah. Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan

prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak didik, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, film, audio, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, dan juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian, belajar, dan lain lain. Unsur-unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara satu unsur dengan unsur yang lain.(Gafrawi & Mardianto, 2023)

Kata *fiqh*, dalam bahasa berasal dari kata (فقه -fa-qa-ha) berarti faham atau pengetahuan tentang sesuatu. Beberapa kali kata *fiqh* termuat dalam al-Quran, dengan kata kerja *nafqah*, *yafqah*, *tafqahūn*, *yafqahūn*, *yatafaqqahūn*,

fikih merupakan pemahaman terhadap (atau ilmu tentang) ajaran Agama (*syari'ah*) sebagaimana yang terdapat dalam al-Quran, dengan kata lain fikih adalah satu ilmu yang digunakan oleh manusia dalam rangka memahami syari'ah. Sebagaimana keterangan yang telah disampaikan, syari'at merupakan ketentuan dan aturan dari Allah SWT, sehingga ia merupakan kebenaran yang absolute, kekal-abadi, sakral serta tidak dapat berubah kecuali yang pembuat syari'ah itu

sendiri yang merubahnya. Lain halnya dengan fikih, fikih adalah sebuah katagori kajian ilmu, sebagaimana sebuah kajian ilmu, fikih memiliki sifat yang relatif dan profane, rumusan-rumusan yang ada didalamnya terpengaruhi oleh kondisi, tempat dan waktu.(Alwi, 2021)

b. Tujuan Pembelajaran fikih

Tujuan utama pembelajaran fiqih adalah untuk membekali siswa dengan pemahaman yang benar tentang hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pemahaman tentang hukum-hukum Islam ini mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar agama, nilai-nilai keagamaan, dan tata cara beribadah. Beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran fiqih adalah Meningkatkan pengetahuan siswa tentang hukum-hukum Islam, Membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, Mengembangkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam, Membentuk generasi Islam yang kuat dan berdaya saing: Pembelajaran fiqih juga bertujuan untuk membentuk generasi Islam yang kuat dan berdaya saing, baik dalam bidang akademik maupun sosial. Hal ini penting untuk memperkuat identitas dan martabat umat Islam di tengah-tengah masyarakat global yang semakin kompleks dan dinamis.

c. Ruang Lingkup Fikih

1) Ruang lingkup Pembelajaran fikih

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya.(Tauhid, 2021)

B. Penelitian Relavan

Dalam penulisan penelitian akademis di bidang pendidikan, analisis penelitian yang relevan merupakan komponen penting yang tidak boleh diabaikan. Tinjauan pustaka bukanlah sekadar formalitas administratif, melainkan landasan empiris yang sangat penting yang menopang argumen akademis terkait konteks masalah, kerangka teoritis, dan perumusan hipotesis. Singkatnya, dapat dikatakan bahwa. (Hanifah et al., 2025) Berikut ada beberapa penelitian terdahulu:

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

N o	Nama Tahun,Jud ul	Hasil Penelitian	Persamaa n	Perbedaan
1.	Ralmawati Samaan, 2022, Implementa ssi Kahoot Sebagai Alat Pembelajar	Peserta didik Merasa tertarik dengan evaluassi berbassis teknologi serta termotivasi dan antusias tiap kegiatan	Fokus penelitian sama sama fokus pada kahoot senagai aplikasi evaluasi	a) Pemilihan tepat penelitian di tingkat SDN Larangan , mata

No	Nama Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	an Tematik Kelas V SDN Larangan	evaluasi di laksanakan dengan kahoot, penggunaan kahoot juga meningkatkan keaktifan siswa sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran	Metode penelitian sama bersifat kualitatif dan menggunakan media kahoot	belajarnya fokus pada pembelajaran tematik b) Sedangkan penulis melakukan penelitian di tingkat MA dan fokus pada pembelajaran fikih
2.	Nur Wardatun Sokhlihah, 2024, Penerapan media kahoot Sebagai Asasmen formatif Pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti	Penggunaan kahoot sebagai asesmen formatif terbukti membuat pembelajaran lebih interaktif, Namun masih memiliki kendala teknis terutama pada jaringan.	Metode penelitian sama bersifat kualitatif dan menggunakan media kahoot	a) Memiliki fokus penelitian kahoot sebagai asesmen formatif Terdapat perbedaan lokasi penelitian dan mata pelajaran

No	Nama Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	di SMPN 4 Jember			yang diteliti b) penelitian penulis berfokus pada implementasi evaluasi di tingkat MA.
3.	Muhamad kobul muchsinin al fanani , 2024, Strategi Implementasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam untuk meningkatkan semangat belajar di MAN Kota	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu: strategi inkuiri, strategi kooperatif, strategi technology enhanced learning (TEL),	Metode penelitian sama bersifat kualitatif dan menggunakan media kahoot	a) Penelitian ini Perbedaan nya terletak pada mata pelajaran dan fokus penelitian. Penelitian ini membahas SKI dan strategi pembelajaran, b) sedangkan penelitian

No	Nama Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Batu.	dan strategi TPACK. Adapun hasil dari pengimplementasian Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa.		penulis membahas Fikih dan implementasi evaluasi. c) Perbedaan lokasi dan waktu penelitian
4.	Vito Krisna Eka Dista, 2025 Pengaruh penggunaan media gemifikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih bab sholat sunah qhairuh muaakad kelas VII DI MTSN	Terdapat pengaruh signifikan kahoot terhadap hasil belajar siswa, karna proses pembelajaran jadi interaktif dan kompetitif	Penelitian yang dilakukan sama sama menggunakan media kahoot dalam pembelajaran fikih.	a) Memiliki fokus penelitian pengaruh media kahoot sebagai terhadap hasil belajar siswa Terdapat, metode penelitian kuantitatif tempat penelitian di tingkat

No	Nama Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	1 Jember			MTS , Tepatnya di MTSN 1 Jember b) Penelitian penulis menggunakan metode kualitatif, tempat penelitian di tingkat MA.
5.	Maulida Fithria, Dimyati Sajari, 2023 , Implementasi Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah	Aplikasi kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak. Dengan menggunakan media kahoot secara free sudah dapat tampilan yang menarik, serta hasil penskoran	Sama dalam menggunakan media kahoot, sama dalam penggunaan metode penelitian yang bersifat kualitatif	a) Pemilihan tempat penelitian di tingkan Madrasah Ibtidaiyah, penentuan mata pelajaran fokus pada Akidah Akhlak b) Sedangkan penelitian penulis di tingkat

No	Nama Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		diakhir kuis, tetapi tidak semua fitur dapat diakses dengan fitur free tersebut		MA pada mata pelajaran Fikih.

Paparan dari kelima penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sama dalam hal pembahasan mengenai kahoot sebagai media pembelajaran dan perbedaannya mengenai fokus penelitian, lokasi penelitian, serta pada penerapan media kahoot yang pada penelitian ini digunakan Implementasi penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam mata pelajaran fikih. Dalam hal ini peneliti lebih fokus pada perencanaan pelaksanaan dan evaluasi, serta kendala dan upaya mengatasi kendala dalam penggunaan aplikasi kahoot. Begitupun dengan metode penelitian yang digunakan yakni metode Penelitian kualitatif deskriptif Adapun lokasi penelitian yang dipilih yaitu di MAN 1 Kota Bengkulu

C. Kerangka Berpikir

Evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil dari evaluasi tersebut juga dapat menjadi dasar untuk melakukan perbaikan

pada proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkannya dalam evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi tidak hanya memudahkan guru, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa karena media yang digunakan lebih menarik dan bervariasi. Saat ini telah tersedia berbagai aplikasi pendidikan berbasis online, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis yang mengintegrasikan evaluasi pembelajaran dengan permainan edukatif. Jika sebelumnya evaluasi dianggap sulit dan menegangkan bagi siswa, maka dengan kahoot evaluasi dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan. Melalui aplikasi ini, siswa ditantang untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat, serta langsung dapat melihat jawaban yang benar beserta peringkat klasemen. Hal ini mampu menumbuhkan motivasi, semangat, sekaligus rasa kompetitif di antara siswa.

Bagan 1. Krangka Berpikir

