

Pemanfaatan Media *Kahoot* untuk Evaluasi Pembelajaran Fiqh pada Siswa Kelas X di MAN 2 Karawang

Rika Amalia Putri¹, Iwan Hermawan², Nur Aini Farida³

Email: 1910631110148@student.unsika.ac.id, iwan.hermawan@fai.unsika.ac.id,
nfarida@fai.unsika.ac.id

(Universitas Singaperbangsa Karawang)

Abstract

There are several things that encourage the writer to be interested in examining the problems in this research, namely: The implementation of evaluations in schools is still very monotonous. At the Madrasah Aliyah Negeri 2 Karawang school, the evaluation still uses ordinary written tests, so that it makes students easily bored in carrying out learning evaluations, especially in evaluating Fiqh learning. This is evidenced by the knowledge of students who do not understand material about buying and selling, khiyar, greetings and hajr. In overcoming problems in the process of implementing learning evaluation, it is necessary to have a learning media, in increasing student learning motivation there are several media that can be used by students, one of which is using kahoot media. This research was conducted at Madrasah Aliyah Negeri Karawang which is located at Jl.Syech Quro Km.5 No.1 Plawad, Palawad, Kec.Karawang Timur, Kab.Karawang Prov.Jawa Barat. for this research was carried out from February 20 to February 24, 2023. Researchers focused more on qualitative data in conducting this research. With data collection instruments using interviews, observation, documentation.

Abstrak:

Ada beberapa hal yang peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan dalam penelitian kali ini, yaitu: Pelaksanaan evaluasi di sekolah masih sangat monoton. Di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Karawang pelaksanaan evaluasi masih menggunakan tes tertulis biasa, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran khususnya dalam evaluasi pembelajaran Fiqh. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan peserta didik yang kurang memahami materi tentang jual beli, khiyar, salam dan hajr. Dalam mengatasi permasalahan pada proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran perlu adanya sebuah media pembelajaran, dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terdapat beberapa media yang dapat digunakan oleh peserta didik salah satunya adalah menggunakan media *kahoot*. penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Karawang yang beralamat di Jl.Syech Quro Km.5 No.1 Plawad, Palawad, Kec.Karawang Timur, Kab.Karawang Prov.Jawa Barat. untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 20 Februari sampai 24 Februari 2023. Peneliti lebih memfokuskan pada data kualitatif dalam melakukan penelitian ini. Dengan instrument pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi.

Kata Kunci: Media Kahoot, Evaluasi, Fiqih

Pendahuluan

Ada beberapa hal yang mendorong penulis tertarik untuk meneliti permasalahan dalam penelitian kali ini, yaitu: Pelaksanaan evaluasi di sekolah masih sangat monoton. Di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Karawang pelaksanaan evaluasi masih menggunakan tes tertulis biasa, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran khususnya dalam evaluasi pembelajaran Fiqh. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan peserta didik yang kurang memahami materi tentang jual beli, khiyar, salam dan hajr. Dalam mengatasi permasalahan pada proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran perlu adanya sebuah media pembelajaran, dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terdapat beberapa media yang dapat digunakan oleh peserta didik salah satunya adalah menggunakan media *kahoot*.

Dalam memajukan kualitas suatu bangsa pendidikan sangat berperan penting seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang kreatif, inspiratif dan inovatif serta dapat merubah baik pengetahuannya, keterampilannya serta perilaku yang dimilikinya agar dapat terwujud sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹.

Penerapan kurikulum 2013 memberikan kebebasan kepada sekolah terutama kepada para guru untuk memakai berbagai jenis metode maupun media pembelajaran secara kreatif yang sesuai dengan materi pelajaran yang tersedia. Salah satu upaya agar peserta didik mudah menerima penjelasan materi yang diberikan oleh guru hendaknya para guru menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang perasaan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangkai mencapai tujuan pembelajaran secara efektif².

¹ Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.

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

Di era sekarang ini, menuntut pendidik untuk lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran. Guru yang kreatif dalam pembelajaran adalah guru yang memiliki keterampilan mengajar, memiliki kompetensi profesional yang cukup kompleks.

Dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi tentunya menjadi hal yang berperan besar dalam pendidikan karena mampu menarik minat peserta didik sehingga proses belajar dan hasilnya pun akan lebih optimal. Dibutuhkan peningkatan proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang berkualitas dalam mewujudkan pendidikan yang baik dan yang maju, karena tingkat berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan dapat dilihat melalui hasil evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Evaluasi pembelajaran mencakup pembuatan pertimbangan tentang jasa, nilai atau manfaat program, hasil dan proses pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membuka pola pikir siswa yang dapat menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar. Dalam Pendidikan Agama Islam sistem evaluasi mengacu pada sistem yang digariskan Allah SWT. Dalam Al-Quran sebagaimana telah dikembangkan oleh Nabi Muhammad SAW untuk mengetahui sejauh mana dan sampai dimana hasil pendidikan yang telah diaplikasikan Rasulullah SAW, Kepada umatnya.

Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini, Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati; pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Penelitian ini mendeskripsikan fenomena tentang tanggapan guru dan siswa terhadap efektivitas *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran Fiqh pada siswa kelas X MAN 2 Karawang, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena metode deskriptif merupakan cara untuk memandang fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mengetahui efektivitas *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X MAN 2 Karawang. Dengan instrument pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil Penelitian

Dalam segala aspek kehidupan yang kita rasakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat merupakan sebuah tantangan baru. Peran iptek dalam dunia bagi pokok yang menuntun pendidikan kita kearah kemajuan yang progresif serta memiliki daya saing. Dengan demikian dalam sistem penyelenggaraan pendidikan di Indonesia teknologi harus diintegrasikan.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di MAN 2 Karawang dengan menggunakan teknik observasi,wawancara dan dokumentasi. Peneliti ingin memaparkan beberapa data dari para informan mengenai pemanfaatan media *kahoot* untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X di MAN 2 Karawang. Maka dari itu, penulis memperoleh hasil dari penelitian sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media *kahoot*.

Dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi selain untuk mempermudah kegiatan pembelajaran,juga bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran baru yang lebih modern dan tidak ketinggalan zaman. Agar menambah motivasi dan minat siswa. Sebagai contoh realisasi teknologi pendidikan aplikasi *Kahoot* memiliki peran yang cukup besar dalam kelangsungan belajar. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah,yaitu untuk pelaksanaan penguatan materi, tugas,kuis atau test, dan juga ulangan harian.

Di lihat dari tujuan di buatnya, aplikasi Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan guna mewujudkan salah satu bentuk digitalisasi pendidikan, terutama dalam bidang media atau alat pembelajaran. Kehadirannya bukan diperuntukan sebagai media primer, melainkan sebagai alat bantu dimana peserta didik akan lebih terarah kebada bagaimana cara memecahkan masalah secara sederhana melalui kuis berbasis permainan.

Sebagaimana penerapannya di MAN 2 Karawang, Kahoot sudah di jalankan sejak Awal pandemic 2020 setelah adanya pandemic covid-19. Wakil kepada bidang kurikulum menjelaskan bahwa guru harus berinovasi dan bereaksi di dalam kelas. Tentu memungkinkan guru menerapkan berbagai model dan strategi termasuk menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi Kahoot. Seperti diungkapkan oleh narasumber beliau mengatakan sebagai berikut:

“Semenjak adanya pandemi covid 19 semakin banyak media yang dimanfaatkan oleh guru,terlebih teknologi sekarang sudah canggih. Salah satunya media *kahoot* ini untuk proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.”

2. Faktor Penunjang dan Penghambat

Secara umum faktor Penunjang dan penghambat dalam penggunaan aplikasi kahoot di kelas bersifat tentatif dan tidak baku. Hal ini karena dalam praktek Penunjang dan penghambat ditentukan oleh berbagai faktor yang dapat saling menentukan. Menurut keterangan Pak Yusuf, faktor pendukung dan penghambat penggunaan *kahoot* di kelas bisa berasal dari fasilitas dan bisa juga berasal dari siswa, speaker dan jaringan internet. Oleh karena itu, dalam pembahasan ini, penulis memberikan penjelasan mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran di kelas sebagai berikut:

Faktor – faktor pendukung dalam penggunaan Kahoot dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Ketersediaan sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di MAN 2 Karawang sudah baik, oleh karena itu guru memiliki keleluasaan untuk mengembangkan apa yang direncanakan untuk proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dalam belajar fiqh, Pak Ismail selaku guru mata pelajaran fiqh mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di Man 2 Karawang khususnya jaringan internet dan yang ada di dalam kelas seperti proyektor dan speaker.

b) Keterampilan Guru

Dalam menjalankan kewajiban mengajar dikelas tentu menjadi pertimbangan guru dalam hal-hal yang harus dikuasai dalam pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *kahoot*.

Sebagaimana dijelaskan oleh Waka Kurikulum Bapak H.Yusuf...:

“Selain memahami materi menurut saya guru juga harus memiliki beberapa keterampilan dalam mengajar salah satunya menguasai media *kahoot* ini untuk mendukung proses pembelajaran. saya sangat mendukung kepada para guru yang ingin berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran.”

Dari pengamatan penulis ketika kegiatan belajar didalam kelas, guru sudah terbiasa menggunakan media *kahoot* dan tidak terlihat adanya kendala yang dimiliki. Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan, Bapak Ismail selaku guru mata pelajaran fiqh sudah mengenal aplikasi kahoot sejak 3 tahun yang lalu pada saat pembelajaran daring Ketika pandemic covid 19.

c) Antusiasme Peserta Didik

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan

permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*³.

d) Kesesuaian Dengan Metode Pembelajaran

Seperti yang telah disampaikan di awal, aplikasi kahoot tidak dimaksudkan sebagai media utama, melainkan sebagai alat dimana siswa akan lebih fokus bagaimana menyelesaikan masalah secara sederhana melalui kuis berbasis permainan. perlu dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat dan mampu memaksimalkannya. Berdasarkan pengamatan penulis dengan menggunakan metode ceramah disertai tanya jawab interaktif, sikap guru yang lugas dan memprovokasi siswa dengan tanya jawab membuat siswa menjadi aktif. Sifat dan penampilan guru di kelaslah yang merangsang suasana sehingga menyenangkan ketika digunakan. Poin-poin ini juga merupakan kelebihan dari *kahoot*, yaitu dapat digunakan dengan hampir semua metode, sama dengan metode yang digunakan. mendukung pembelajaran aktif atau berkelompok (kooperatif) akan lebih menyenangkan dan membangkitkan minat siswa.

3. Dampak pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X di MAN 2 Karawang.

Dalam memanfaatkan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran terdapat beberapa dampak diantaranya:

a) Keterlibatan aktif siswa

Kahoot adalah platform interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses evaluasi. Mereka dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan melihat skor mereka secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam pembelajaran.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Pak Ismail bahwa:

“Kalau menggunakan media Kahoot biasanya siswa lebih aktif. Karena belajarnya seperti bermain game yang dimana siswa saling bertanding untuk meraih *ranking* pertama dalam *leaderboard*.”

Anggivia Syaharani Siswa kelas X IPA 2 juga berpendapat bahwa:

“Saya dan teman-teman yang lain sangat menunggu belajar pakai media kahoot,soalnya belajarnya berasa bermain game.”

b) Pembelajaran yang menyenangkan

³ Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.

Format permainan Kahoot yang seru dan kompetitif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa dapat bersaing dengan teman-teman mereka untuk mencapai skor tertinggi, yang dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran.

Hal tersebut diungkapkan oleh Aafiah siswa kelas X IPA 2 Bahwa:

“ Belajar menggunakan media kahoot engga nge bosenin, lebih seru dan beragam wakna jadi bikin enggak ngantuk dan belajar lebih semangat.”

c) Penggunaan teknologi

Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang penting. Dengan menggunakan Kahoot, siswa dapat terbiasa menggunakan teknologi dan menjadi lebih terampil dalam penggunaannya. Hal ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan literasi digital dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan zaman sekarang.

Bapak Ismail selaku narasumber mengungkapkan bahwa:

“ Di zaman sekarang ini mau tidak mau guru sudah harus melek teknologi jangan sampai kami para guru tertinggal oleh siswa, karena anak-anak zaman sekarang sudah melek teknologi.”

Anggivia Syaharani siswa IPA 2 juga berpendapat:

“ Karena sekarang sudah serba canggih, jadi saya harus terus belajar menggunakan teknologi karena untuk saat ini teknologi merupakan salah satu sarana pendukung untuk mencari informasi.”

d) Peningkatan pemahaman

Melalui penggunaan Kahoot, guru dapat menyajikan pertanyaan yang beragam mengenai Pembelajaran fiqh. Siswa harus berpikir cepat dan memilih jawaban yang benar, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang topik yang dibahas. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat.

Seperti yang diungkapkan dalam wawancara berikut:

“ Belajar pakai Kahoot bisa memahami pelajaran dengan mudah dan cepat, kalau Kahoot itu kan kuis berbasis game, jadi kalau ngerjain soal terus muncul jawaban yang benar dan salah. Biasanya nanti guru menjelaskan lagi tentang soal-soal barusan jadinya mudah dan cepat faham materi.”

Selain itu, hal yang sama juga diungkapkan oleh siswa kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang, mengenai dampak pemanfaatan menggunakan media Kahoot yang dapat meningkatkan pemahaman, beliau mengatakan bahwa:

“Siswa jadi lebih antusias dan mengikuti pelajaran dengan baik kalau belajar menggunakan media *kahoot*. Jadi lebih cepat dan mudah memahami materi yang diajarkan.”

e) Peningkatan interaksi sosial

Kahoot dapat digunakan dalam bentuk permainan kelompok atau kompetisi antar kelompok. Hal ini dapat mendorong kerjasama dan interaksi sosial antara siswa. Mereka dapat berdiskusi dan bekerja sama untuk mencapai skor tertinggi, yang dapat membangun rasa kebersamaan di dalam kelas.

Hal ini diungkapkan oleh narasumber yaitu Pak Ismail, beliau mengatakan sebagai berikut:

“Kadang saya menggunakan media kahoot memakai mode kelompok untuk menumbuhkan komunikasi antara siswa, namun sangat jarang sekali menggunakan mode tersebut untuk evaluasi.”

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X di MAN 2 Karawang, faktor penunjang dan penghambat pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X di MAN 2 Karawang, Dan dampak pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X di MAN 2 Karawang.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan dengan waka kurikulum Bapak H.Yusuf S.Pd., M.Pd., guru mata pelajaran fiqh yaitu bapak Ismail, M,Ag dan dikuatkan oleh siswa X IPA 2 yang telah mengikuti evaluasi pembelajaran fiqh maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa *Kahoot* memiliki peran yang cukup besar dalam kelangsungan belajar. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah, yaitu untuk pelaksanaan penguatan materi, tugas, kuis atau test, dan juga ulangan harian.

Bapak Ismail salah satu guru MAN 2 Karawang yakni guru mata Pelajaran fiqh yang memanfaatkan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran. Beliau sudah memanfaatkan media kahoot sejak tahun 2020. Beliau biasanya memanfaatkan media *Kahoot* diakhir pembelajaran untuk kegiatan evaluasi.

Faktor penunjang dan penghambat pemanfaatan media *kahoot* untuk untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswa kelas X di MAN 2 Karawang.

Dalam pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh ada beberapa faktor penunjang dan penghambat. Yaitu:

a. Faktor penunjang

1) Ketersediaan sarana dan pra sarana

Selain internet, infrastruktur yang diperlukan tentunya adalah proyektor sebagai pemancar gambar pada laptop ke layar sehingga siswa dapat melihat pernyataan dengan jelas dan juga speaker yang digunakan sebagai pengiring permainan agar lebih menarik.

2) keterampilan guru

Keterampilan guru dalam memanfaatkan media kahoot dapat menentukan keberhasilan pembelajaran itu sendiri, semakin baik kualitas pembelajaran yang dilaksanakan dikelas karena mampu memanfaatkan dan memaksimalkan media yang ia miliki.

3) antusiasme peserta didik

Peserta didik yang berpartisipasi dalam pendekatan berbasis permainan digital ini menunjukkan keingan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka.

4) kesesuaian dengan metode pembelajaran

Kelebihan dari media kahoot ini yaitu dapat digunakan dengan hampir semua metode, sama dengan metode yang digunakan. Mendukung pembelajaran aktif atau berkelompok (kooperatif) akan lebih menyenangkan dan membangkitkan siswa.

b. Faktor Penghambat

1) Kendala Teknis

Pada beberapa kelas yang berada di sudut madrasah yang lokasinya agak tertutup sehingga membuat sinyal dari router menjadi kurang stabil. Kendala teknis ini merupakan kendala utama dari semua faktor penghambat yang ada.

2) Kurangnya minat sebagian peserta didik

Kurangnya antusiasme siswa karena ada kalanya siswa bosan ketika kahoot terlalu sering digunakan.

3) Keterbatasan waktu

Durasi mata pelajaran fiqh adalah 2 jam pelajaran, namun satu sesi permainan kahoot membutuhkan waktu minimal 10 menit, tentunya hal ini tergantung bagaimana guru menggunakan dan memilih waktu yang tepat saat menggunakan kahoot.

4) Materi yang terlalu padat

Materi mata pelajaran fiqh memiliki bobot 2 jam belajar yaitu 90 menit setiap minggu nya. Namun, materi bimbingan yang harus disampaikan guru kepada siswa terbilang padat dan banyak. Oleh karena itu guru lebih fokus pada penyampaian materi daripada mengembangkan berbagai media pembelajaran, termasuk menggunakan kahoot.

3) Dampak pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada siswakeselas X di MAN 2 Karawang.

Dalam pemanfaatan media Kahoot untuk evaluasi pembelajaran terdapat beberapa dampak yang positif, terlihat pada wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kahoot bisa membuat siswa lebih mudah dan faham pelajaran, karena Kahoot itu aplikasi berbasis game sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pemanfaatan media kahoot untuk evaluasi pembelajaran fiqh pada kelas X MAN 2 Karawang dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa: *Kahoot* adalah platform interaktif yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran fiqh. Dengan menggunakan fitur permainan kuis yang menarik dan kompetitif, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif berpartisipasi.
2. Memfasilitasi pemahaman konsep: Melalui *Kahoot*, guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi fiqh yang diajarkan. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan secara lebih interaktif. Selain itu, siswa juga dapat melihat hasil secara langsung setelah menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat melihat kekurangan dan perbaikan yang perlu dilakukan.
3. Evaluasi formatif: *Kahoot* dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang efektif dalam pembelajaran fiqh. Guru dapat secara real-time melihat dan menganalisis respons siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam kuis. Informasi ini dapat membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara individu atau secara keseluruhan di kelas. Guru juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka.
4. Menyediakan variasi dalam penilaian: Dengan menggunakan *Kahoot*, guru dapat memberikan variasi dalam bentuk penilaian pembelajaran fiqh. Selain ujian tertulis tradisional, *Kahoot!* dapat digunakan sebagai alternatif yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.
5. Memfasilitasi pemantauan perkembangan siswa: Melalui *Kahoot*, guru dapat mencatat perkembangan individu siswa dari waktu ke waktu. Data ini dapat digunakan untuk memantau kemajuan siswa dalam pembelajaran fiqh, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan mengadaptasi metode pengajaran sesuai kebutuhan siswa.

Namun, penting untuk diingat bahwa pemanfaatan *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran fiqh juga memiliki beberapa batasan. Kuis *Kahoot!* mungkin tidak dapat sepenuhnya menggambarkan pemahaman mendalam siswa terhadap materi fiqh, dan dapat lebih cocok sebagai alat bantu dalam proses evaluasi daripada sebagai satu-satunya metode penilaian. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa pertanyaan dalam kuis *Kahoot!* mencakup berbagai tingkat kesulitan untuk memenuhi kebutuhan semua siswa dalam kelas.

Daftar Pustaka

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, sKualitatif, dan Re&D. Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono. (Memahami Penelitian Kualitatif). 2014. Bandung: Alfabeta.