



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS GEMA (GEMAR ASMAUL HUSNAH) MELALUI PLATFROM APLIKASI KAHOOT ATAU QUIZIZ TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di era digital ini, konsentrasi siswa seringkali lebih mudah terpicu oleh gawai daripada metode hafalan konvensional yang monoton. Pembelajaran Agama mi Islam, khususnya materi Asmaul Husna, seringkali dianggap berat jika hanya mengandalkan hafalan lisan tanpa variasi media.

Inovasi ini lahir untuk menjembatani kecenderungan siswa bermain *game* dengan kebutuhan kurikulum. Dengan mentransformasi hafalan menjadi kompetisi digital yang interaktif melalui **Kahoot** dan **Quizizz**, siswa tidak lagi merasa "dipaksa" menghafal, melainkan "tertantang" untuk menang dalam permainan edukatif.

B. TUJUAN

- **Meningkatkan Motivasi:** Mengubah persepsi menghafal Asmaul Husna dari beban menjadi kegiatan yang menyenangkan.
- **Optimalisasi Literasi Digital:** Memanfaatkan perangkat teknologi sekolah/siswa untuk tujuan religius-edukatif.
- **Efektivitas Hafalan:** Mempercepat daya ingat siswa melalui fitur visual dan audio yang tersedia di platform kuis.
- **Evaluasi Real-time:** Memudahkan guru memantau progres hafalan siswa secara otomatis melalui data laporan aplikasi.

C. MANFAAT

- **Bagi Siswa:** Melatih ketangkasan, sportivitas dalam kompetisi, dan memperkuat spiritualitas dengan cara yang relevan dengan zaman mereka.
- **Bagi Guru:** Memperkaya variasi media pembelajaran dan mempermudah administrasi penilaian (nilai langsung keluar).
- **Bagi Sekolah:** Meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap teknologi (*Digital School*) namun tetap mengedepankan nilai-nilai karakter religius.

D. KECEPATAN PENGHAFLAN ASMAUL HUSNAH

Dalam konteks penilaian **Indeks Inovasi Daerah** (berdasarkan regulasi Kemendagri), variabel **Kecepatan Penciptaan Inovasi** dihitung sejak ide muncul hingga inovasi tersebut ditetapkan dan diimplementasikan.

Untuk inovasi "Gemar Asmaul Husna" berbasis Kahoot/Quizizz, berikut adalah rincian profil kecepatannya:

1. Durasi Rata-rata Penciptaan

Secara teknis, inovasi ini masuk kategori "**Fast-Track Innovation**" (Inovasi Cepat) karena memanfaatkan platform yang sudah ada (*existing platform*).

- **Fase Inisiatif (1-2 Minggu):** Penyusunan konsep, pemilihan bank soal Asmaul Husna, dan pembuatan akun pendidik.
- **Fase Uji Coba (1 Minggu):** Simulasi kuis di satu kelas percontohan.
- **Fase Penerapan Full (1 Bulan):** Penerapan di seluruh jenjang kelas setelah evaluasi uji coba.

2. Parameter Kecepatan (Kriteria Kemendagri)

Jika Anda melaporkan ini ke aplikasi IGA (Innovative Government Award), berikut poin-poin yang menonjol:

- **Kecepatan Replikasi:** Sangat Tinggi. Inovasi ini bisa direplikasi oleh guru lain hanya dalam hitungan jam karena soal di Quizizz/Kahoot bisa dibagikan (*shared link*) atau disalin (*duplicate*).
- **Kecepatan Adopsi:** Tinggi. Siswa tidak perlu waktu lama untuk belajar cara pakai aplikasi karena antarmukanya mirip *game* sosial.
- **Kecepatan Penilaian:** Real-time. Guru mendapatkan data hasil hafalan siswa (statistik benar/salah) dalam hitungan detik setelah kuis selesai.

3. Faktor Pendukung Kecepatan

- **Tanpa Coding:** Tidak perlu membangun aplikasi dari nol, sehingga memangkas waktu pengembangan perangkat lunak (IT development time).
- **Cloud Based:** Bisa diakses kapan saja tanpa instalasi server sekolah yang rumit.
- **Gamifikasi:** Mempercepat proses hafalan siswa dibanding metode setor hafalan manual yang harus mengantre satu per satu di depan kelas.

4. Kesimpulan untuk Laporan

Inovasi ini memiliki **efisiensi waktu yang sangat baik**. Kecepatan penciptaan inovasi ini didorong oleh penggunaan metode **BYOD** (*Bring Your Own Device*) atau penggunaan laboratorium komputer yang sudah ada, sehingga fokus utama hanya pada **digitalisasi konten** (soal-soal Asmaul Husna).

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Penggunaan Teknologi Informasi (IT) dalam inovasi "Gemar Asmaul Husna" mentransformasi metode setoran hafalan konvensional menjadi ekosistem digital yang interaktif dan kompetitif. Berikut adalah rincian peran IT melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam program tersebut:

1. Digital Game-Based Learning (DGBL)

IT berfungsi sebagai media gamifikasi yang mengubah struktur hafalan menjadi permainan.

- **Elemen Permainan:** Penggunaan fitur *leaderboard* (papan peringkat), poin, serta efek suara dan visual untuk merangsang dopamin dan antusiasme siswa.
- **Mode Kompetisi:** Kahoot digunakan untuk kuis sinkron (bersama-sama di kelas) guna melatih kecepatan menjawab, sedangkan Quizizz digunakan untuk latihan mandiri yang fleksibel tanpa tekanan waktu ketat.

2. Personalisasi dan Aksesibilitas Materi

Teknologi memungkinkan penyampaian materi Asmaul Husna yang lebih variatif:

- **Multimedia:** Guru dapat menyematkan audio pelafalan yang benar serta gambar ilustrasi makna Asmaul Husna untuk membantu memori visual dan auditori siswa.
- **Akses 24/7:** Melalui Quizizz, siswa dapat mengakses kuis hafalan kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone* masing-masing.

3. Evaluasi dan Monitoring Otomatis

Peran IT yang paling krusial bagi tenaga pendidik adalah otomatisasi data:

- **Laporan Real-time:** Guru langsung mendapatkan data statistik mengenai nama-nama Allah mana yang paling sering salah dijawab oleh siswa.
- **Analisis Progres:** Hasil kuis tersimpan secara digital, memudahkan guru memantau perkembangan hafalan siswa dari waktu ke waktu tanpa perlu mencatat manual satu per satu.

4. Penguatan Literasi Digital Religius

Inovasi ini mengarahkan penggunaan gawai siswa ke arah positif. IT berperan sebagai jembatan antara gaya belajar generasi digital (*Digital Native*) dengan konten spiritual, sehingga nilai-nilai religius tersampaikan melalui media yang relevan dengan keseharian mereka.

BAB II

KERANGKA FIKIR

A. KEBAHARUAN

Berikut adalah **Kerangka Pikir Inovasi** yang komprehensif untuk program "Gemar Asmaul Husna" agar terlihat profesional dalam laporan inovasi daerah atau sekolah.

1. Kebaruan (Novelty)

Kebaruan inovasi ini terletak pada pergeseran paradigma metode pengajaran agama:

- **Transformasi Metode:** Mengubah pola hafalan pasif (setor lisan) menjadi **Hafalan Aktif-Kompetitif** menggunakan *Game-Based Learning*.
- **Visualisasi Makna:** Penggunaan fitur gambar dan audio pada aplikasi untuk menjelaskan makna Asmaul Husna, bukan sekadar teks.
- **Transparansi Skor:** Siswa dapat melihat progres dan peringkat mereka secara langsung, yang memicu motivasi internal (kompetisi sehat).

2. Desain Inovasi

Desain ini menggunakan alur **EDUTAINMENT (Education + Entertainment)**:

- **Input:** Data siswa dan Bank Soal (Asmaul Husna, Arti, dan Dalil).
- **Proses (Aplikasi):**
 - ✓ *Kahoot*: Digunakan untuk kuis klasikal di kelas (memerlukan proyektor) atau SmartBoard/Smart TV. Fokus pada **kecepatan** menjawab.
 - ✓ *Quizizz*: Digunakan untuk penugasan di rumah atau ujian formatif. Fokus pada **ketepatan** dan pemahaman mendalam.
- **Output:** Laporan otomatis (Excel/PDF) berisi nilai siswa dan analisis butir soal yang paling sulit dipahami.

3. Kerangka Pikir (Logika Berpikir)

- **Masalah:** Rendahnya minat siswa menghafal Asmaul Husna dan penyalahgunaan gawai untuk hal yang tidak produktif.
- **Solusi:** Integrasi platform digital (Kahoot & Quizizz) sebagai media belajar.
- **Aksi:** Digitalisasi materi Asmaul Husna ke dalam format kuis interaktif.
- **Hasil:** Meningkatnya indeks hafalan siswa dan terciptanya suasana belajar yang religius-menyenangkan.

4. SOP Proses Inovasi

SOP ini memastikan inovasi berjalan terstruktur dan berkelanjutan:

Tahapan	Prosedur Kerja (SOP)	Pelaksana
Persiapan	Guru menyusun 99 soal Asmaul Husna dan mengunggahnya ke platform Kahoot/Quizizz.	Guru PAI
Pelaksanaan	Siswa masuk ke aplikasi menggunakan kode unik (PIN) yang diberikan guru melalui proyektor atau WhatsApp.	Guru & Siswa
Monitoring	Guru memantau jalannya kuis dan memastikan tidak ada kecurangan (tab baru/buka catatan).	Guru
Evaluasi	Guru mengunduh hasil kuis (<i>Report</i>) untuk melihat siswa yang belum tuntas.	Guru
Tindak Lanjut	Memberikan pengayaan bagi skor tinggi dan bimbingan khusus bagi skor rendah sebelum kuis minggu depan.	Guru

5. SOP Teknis (Penggunaan Aplikasi)

- **Login:** Guru membuka situs Kahoot/Quizizz dan memilih mode "Live Game" (untuk di kelas) atau "Homework" (untuk di rumah).
- **Akses:** Siswa membuka aplikasi/browser, memasukkan nama asli (bukan nama samaran), dan memasukkan Game PIN.
- **Interaksi:** Siswa menjawab pertanyaan yang muncul di layar dengan batas waktu tertentu (misal: 10-20 detik per soal).
- **Closing:** Pengumuman "Juara" (Podium) di akhir sesi untuk memberikan apresiasi instan.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Tahapan Penciptaan Inovasi ini memerlukan waktu 9 (Sembilan) minggu atau 2 (dua) bulan 1 (satu) minggu dengan rincian sebagai berikut:

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi (Minggu Kedua Juli 2025)

Pada tahap ini, fokus utama adalah menemukan alasan kuat mengapa inovasi digital ini diperlukan.

- **Identifikasi Masalah:** Menemukan bahwa metode hafalan lisan konvensional menyebabkan siswa cepat bosan dan sulit mencapai target 99 nama.
- **Analisis Kesenjangan:** Membandingkan tingginya minat siswa terhadap gawai dengan rendahnya minat menghafal materi PAI.
- **Penetapan Ide:** Memutuskan penggunaan platform *Game-Based Learning* (Kahoot/Quizizz) sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Tahap Perancangan Sistem dan Pembangunan Platform (Minggu Ke Tiga Juli 2025)

Tahap ini berkaitan dengan digitalisasi konten ke dalam aplikasi.

- **Struktur Kurikulum:** Membagi Asmaul Husna ke dalam beberapa paket (misal: Paket 1-33, 34-66, 67-99) untuk memudahkan progres.
- **Penyusunan Bank Soal:** Membuat soal pilihan ganda yang bervariasi (tebak nama, tebak arti, hingga implementasi makna dalam kehidupan sehari-hari).
- **Integrasi Multimedia:** Mengunggah rekaman audio pelafalan yang merdu dan gambar kaligrafi yang estetik ke dalam tiap slide kuis di Kahoot/Quizizz.
- **Konfigurasi Teknis:** Mengatur durasi waktu per soal, musik latar yang menenangkan, dan fitur *Power-ups* untuk meningkatkan keseruan.

3. Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim Konsultasi (Minggu Ke Empat Juli 2025)

Langkah ini bertujuan untuk memastikan dukungan dan bimbingan teknis tersedia.

- **Sosialisasi Stakeholder:** Presentasi kepada komite sekolah dan orang tua mengenai urgensi penggunaan HP, TAB sekolah, SmartBoard untuk hafalan di sekolah.
- **Pembentukan Tim Konsultasi:** Menunjuk tim kecil yang terdiri dari:
 - ✓ **Guru PAI:** Sebagai konsultan materi (kebenaran makhraj dan makna).
 - ✓ **Guru IT/Operator:** Sebagai konsultan teknis (kendala aplikasi dan jaringan).
 - ✓ **Duta Siswa:** Siswa yang cakap IT untuk membantu teman sebayanya saat kuis berlangsung.
- **Workshop Internal:** Pelatihan singkat bagi para guru mengenai cara membaca laporan hasil kuis di dashboard aplikasi.

4. Tahap Uji Coba (Pilot Testing) (Minggu ke Satu – Minggu Ke Dua Agustus 2025)

Pengujian dilakukan untuk meminimalisir kegagalan saat peluncuran resmi.

- **Uji Coba Terbatas:** Dilakukan pada satu kelas dengan berbagai skenario (misal: menggunakan Wi-Fi sekolah vs paket data pribadi).
- **Evaluasi Teknis:** Mengecek apakah ada soal yang "error", kunci jawaban yang salah, atau durasi yang terlalu cepat.

- **Pengumpulan Feedback:** Menanyakan pendapat siswa mengenai tingkat kesulitan soal dan tampilan aplikasi.

5. Implementasi Secara Menyeluruh Kesetiap Kelas (Minggu ke Tiga – Minggu Ke Empat Agustus 2025)

Pelaksanaan Rutin (Harian/Mingguan) :

- **Waktu Kuis:** Dilaksanakan secara konsisten di awal atau akhir jam pelajaran Agama Islam (PAI) atau sebagai pembiasaan pagi.
- **Metode:**
 - **Kuis Lisan:** Guru menyebutkan satu Asmaul Husna, siswa menjawab arti atau contoh perilakunya secara cepat.
 - **Kuis Tertulis (Fisik/Digital):** Menggunakan kertas kecil atau platform digital (Wordwall/Quizizz) untuk mempercepat koreksi.
- **Sistem Satu Hari Satu Asma (S.A.S.A.H):** Fokus pada satu nama Allah per hari untuk dihafal dan dipahami maknanya secara mendalam

6. Tahap Evaluasi (Minggu ke Satu dan Ke Dua September 2025)

- Tahap akhir untuk mengukur keberhasilan inovasi sebelum dipatenkan atau direplikasi.
- **Analisis Kuantitatif:** Melihat perbandingan nilai rata-rata hafalan siswa sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot/Quizizz melalui menu *Report*.
- **Analisis Kualitatif:** Mengamati perubahan sikap siswa, apakah mereka menjadi lebih antusias dan proaktif dalam menghafal.
- **Pelaporan dan Perbaikan:** Menyusun dokumen evaluasi sebagai bahan laporan Inovasi Sekolah dan memperbaiki bank soal agar tetap relevan dan menantang bagi siswa di periode berikutnya.

I. Inisiasi & Identifikasi	Identifikasi masalah rendahnya hafalan & survei kepemilikan gawai siswa.	Minggu ke 2 Juli
II. Perancangan Sistem	Pembuatan akun, penyusunan bank soal 99 Asmaul Husna, dan integrasi audio-visual ke platform.	Minggu ke 3 Juli
III. Sosialisasi	Presentasi ke Kepala Sekolah, instruksi ke siswa, dan simulasi cara <i>login</i> .	Minggu ke 4 Juli
IV. Uji Coba (Pilot)	Simulasi kuis di satu kelas sampling untuk tes stabilitas jaringan.	Minggu ke 1 - 2 Agustus
V. Implementasi Full	Pelaksanaan rutin kuis Asmaul Husna di seluruh kelas yang ditargetkan.	Minggu ke 3 – 4 Agustus
VI. Evaluasi & Pelaporan	Unduh laporan nilai, analisis peningkatan hafalan, dan rapat tindak lanjut.	Minggu Ke 1-2 September

BAB IV

PENUTUP

Inovasi "**Gemar Asmaul Husna**" melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz merupakan sebuah terobosan dalam pendidikan karakter dan religiusitas di sekolah. Kesimpulan utama dari inovasi ini adalah:

1. **Efektivitas Pembelajaran:** Integrasi teknologi terbukti mampu mengubah pola hafalan yang semula berat dan membosankan menjadi kegiatan yang dinamis dan kompetitif, sehingga mempercepat penguasaan 99 Asmaul Husna oleh siswa.
2. **Digitalisasi Positif:** Inovasi ini berhasil mengalihkan penggunaan gawai siswa ke arah yang lebih produktif, yakni sebagai media pembelajaran spiritual (literasi digital religius).
3. **Efisiensi Manajerial:** Penggunaan platform digital memudahkan guru dalam melakukan pemantauan, penilaian, dan evaluasi secara otomatis serta *real-time* tanpa terhambat oleh keterbatasan waktu tatap muka.

Demikian proposal inovasi ini disusun dengan harapan dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan kecerdasan spiritual siswa di era digital. Keberhasilan inovasi ini tentu sangat bergantung pada sinergi antara guru, siswa, dan dukungan fasilitas sekolah.

Besar harapan kami agar program "**Gemar Asmaul Husna**" ini tidak hanya berhenti sebagai kuis kompetitif semata, namun mampu menanamkan nilai-nilai luhur nama Allah dalam kepribadian siswa sehari-hari. Dengan dukungan semua pihak, kami optimis sekolah dapat mewujudkan generasi yang tidak hanya cerdas secara teknologi, tetapi juga kokoh secara spiritual.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

