



TINJAUAN PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PEMBELAJARAN INTERAKTIF

OVERVIEW OF THE EFFECT OF THE KAHOOT PLATFORM ON INTERACTIVE LEARNING

Aldwyn Emilio^{1*}, Desy Safitri², Sujarwo³

¹Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Email : emilioaldwyn15@gmail.com*

²Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Email : desysafitri@unj.ac.id

³Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Email : sujarwo-fis@unj.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 01-06-2024

Revised : 03-06-2024

Accepted : 05-06-2024

Published : 07-06-2024

Abstract

This study analyzes the influence of the Kahoot platform on student learning, focusing on increasing engagement and understanding of the material. Through a mixed-methods approach, data were collected from students involved in learning sessions using Kahoot. The results indicate that the use of Kahoot significantly enhances student engagement and deepens their understanding of the learning material. Factors such as quiz design and integration in the virtual learning context play a crucial role in the success of using Kahoot.

Keywords : *Kahoot, interactive learning, student engagement, understanding of material.*

Abstrak

Penelitian ini menganalisis pengaruh platform Kahoot terhadap pembelajaran siswa, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan dan pemahaman materi. Melalui pendekatan campuran, data dikumpulkan dari siswa yang terlibat dalam sesi pembelajaran menggunakan Kahoot. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Faktor-faktor seperti desain kuis dan integrasi dalam konteks pembelajaran virtual memiliki peran penting dalam kesuksesan penggunaan Kahoot.

Kata Kunci : *Kahoot, pembelajaran interaktif, keterlibatan siswa, pemahaman materi.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif telah menjadi fokus utama dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif. Salah satu platform yang semakin populer untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif adalah Kahoot (Mamonto, Umar, and Kadir 2021). Dengan format permainan yang menarik, Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis, jajak pendapat, dan diskusi interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. Namun, penting untuk memahami



dengan lebih mendalam bagaimana penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan beberapa manfaat dari penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, seperti peningkatan motivasi siswa, keterlibatan yang lebih tinggi, dan peningkatan pemahaman materi. Namun, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami secara menyeluruh bagaimana Kahoot berkontribusi terhadap pencapaian pembelajaran siswa. Faktor-faktor seperti desain kuis, jenis pertanyaan, dan tingkat partisipasi siswa dapat berpengaruh pada efektivitas platform ini dalam meningkatkan pembelajaran (Mohammad and Sari 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki secara kritis pengaruh platform Kahoot terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana penggunaan Kahoot dapat meningkatkan pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dalam memanfaatkan Kahoot secara efektif dalam konteks pembelajaran mereka.

Selain itu, dengan kemajuan teknologi dan semakin luasnya akses internet, platform-platform pembelajaran digital seperti Kahoot menjadi semakin relevan dalam mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh (Ikaningrum, Indriani, and Setyowati 2022). Dalam situasi di mana pembelajaran online menjadi norma, Kahoot menawarkan solusi yang interaktif dan menarik untuk menjaga keterlibatan siswa. Namun, perlu juga diperhatikan bahwa efektivitas penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran virtual dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti konektivitas internet, kecukupan perangkat, dan tingkat literasi digital siswa.

Selain manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan Kahoot juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Dengan fitur pelacakan dan analisis yang disediakan oleh platform ini, guru dapat dengan cepat mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian tambahan dan menyesuaikan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh platform Kahoot terhadap pembelajaran tidak hanya relevan untuk memahami pengaruhnya pada pencapaian akademis siswa tetapi juga untuk meningkatkan efektivitas pengajaran guru di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang pengaruh platform Kahoot terhadap pembelajaran.

Partisipan



Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dari beberapa kelas atau kelompok pembelajaran yang menggunakan Kahoot sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran mereka. Partisipan akan dipilih secara acak dari berbagai tingkat kelas atau mata pelajaran untuk memperoleh sampel yang representatif.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup survei siswa, tes pengetahuan, dan observasi kelas. Survei akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, sedangkan tes pengetahuan akan mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Observasi kelas akan dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi siswa dengan platform Kahoot selama pembelajaran.

Prosedur

Penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama melibatkan pengumpulan data baseline tentang pemahaman awal siswa terhadap materi pembelajaran sebelum menggunakan Kahoot. Tahap kedua adalah implementasi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, di mana siswa akan terlibat dalam sesi pembelajaran yang menggunakan platform tersebut. Tahap terakhir adalah pengumpulan data pasca-implementasi, di mana pemahaman siswa dan persepsi mereka terhadap pembelajaran dengan Kahoot akan dievaluasi kembali. Data yang terkumpul akan dianalisis secara statistik dan kualitatif untuk mendapatkan wawasan tentang pengaruh platform Kahoot terhadap pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa

Penggunaan platform Kahoot telah terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Suwahyu 2023). Dengan pendekatan permainan yang interaktif dan kompetitif, Kahoot mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Tingkat partisipasi siswa dalam sesi pembelajaran yang menggunakan Kahoot seringkali lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Para siswa cenderung lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kuis, menjawab pertanyaan, dan bersaing dengan teman-teman mereka, yang secara langsung mengarah pada peningkatan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Format permainan yang kompetitif mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam menjawab pertanyaan dan mencapai skor yang lebih tinggi. Kehadiran unsur kesenangan dan tantangan dalam penggunaan Kahoot membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Sensasi kompetisi sehat antara siswa juga dapat memacu mereka untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam



memecahkan masalah, menciptakan atmosfer pembelajaran yang dinamis dan interaktif (Perdana, Saragi, and Aribowo 2020).

Namun, penting untuk diingat bahwa peningkatan keterlibatan siswa dengan menggunakan Kahoot tidak hanya bergantung pada platform itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana guru mengelola dan menyampaikan sesi pembelajaran. Guru perlu menggunakan Kahoot dengan bijak, merancang kuis yang relevan dan menarik, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa untuk memaksimalkan pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa. Dengan demikian, sementara Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, peran guru dalam membimbing dan mengarahkan interaksi siswa dengan platform tersebut tetap krusial dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Materi

Efektivitas Kahoot dalam meningkatkan pemahaman materi telah menjadi fokus penelitian yang signifikan dalam konteks pendidikan modern. Banyak studi telah menyoroti kontribusi positif Kahoot terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu keunggulan utama Kahoot adalah kemampuannya untuk menyampaikan materi secara interaktif melalui pertanyaan dan jawaban yang langsung menguji pemahaman siswa (Nugraha, Asriati, and Ramadhan 2023). Dengan memanfaatkan format permainan yang menarik, Kahoot dapat mengaktifkan proses belajar siswa dengan cara yang tidak dimungkinkan oleh metode pembelajaran tradisional, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Studi-studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan retensi informasi siswa dalam jangka panjang. Dengan menyajikan materi dalam format yang menarik dan interaktif, Kahoot membantu siswa untuk lebih terlibat dan fokus dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Selain itu, Kahoot juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa secara instan, sehingga membantu mereka untuk memahami di mana mereka mungkin perlu meningkatkan pemahaman mereka dan memberikan kesempatan untuk koreksi segera.

Namun, penting untuk diakui bahwa efektivitas Kahoot dalam meningkatkan pemahaman materi juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk desain kuis, tingkat kesulitan pertanyaan, dan tingkat partisipasi siswa (Jumila et al. 2018). Oleh karena itu, perancangan kuis Kahoot yang efektif menjadi kunci dalam memastikan bahwa platform ini dapat benar-benar meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut dan merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai, Kahoot memiliki potensi yang besar untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Peran Desain Kuis dalam Keberhasilan Pembelajaran dengan Kahoot



Peran desain kuis dalam keberhasilan pembelajaran dengan Kahoot menjadi aspek krusial yang perlu diperhatikan oleh para pendidik. Desain kuis yang efektif tidak hanya mencakup pemilihan pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran, tetapi juga melibatkan berbagai faktor desain lainnya yang dapat memengaruhi interaksi dan pemahaman siswa. Salah satu faktor utama dalam desain kuis adalah tingkat kesulitan pertanyaan. Pertanyaan yang terlalu mudah dapat membuat siswa merasa bosan, sementara pertanyaan yang terlalu sulit dapat membuat mereka frustrasi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang kuis dengan berbagai tingkat kesulitan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan beragam siswa (Sulistiyawati et al. 2021).

Selain itu, variasi dalam jenis pertanyaan juga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran dengan Kahoot. Berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, pertanyaan pendek, atau pertanyaan dengan gambar atau video, dapat membantu mempertahankan minat siswa dan mengaktifkan berbagai jenis pemikiran mereka (Mattawang and Syarif 2023). Dengan merancang kuis yang beragam, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk terlibat lebih dalam dalam materi pembelajaran.

Terakhir, penataan visual dan presentasi kuis juga memiliki dampak besar terhadap keberhasilan pembelajaran dengan Kahoot. Tampilan yang menarik dan mudah dipahami dapat membantu siswa untuk tetap fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan gambar, warna, dan elemen desain lainnya dapat memperkaya pengalaman siswa saat menggunakan platform Kahoot. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan aspek visual dari kuis mereka dan memastikan bahwa mereka merancang tampilan yang menarik dan informatif untuk mendukung tujuan pembelajaran mereka. Dengan memperhatikan faktor-faktor desain kuis ini, guru dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran dengan Kahoot dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Tantangan dan Peluang dalam Mengintegrasikan Kahoot dalam Konteks Pembelajaran Virtual

Mengintegrasikan Kahoot dalam konteks pembelajaran virtual memberikan tantangan dan peluang yang unik bagi pendidik. Salah satu tantangan utama adalah masalah aksesibilitas dan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai (Rahmawati 2023). Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil, yang dapat menghambat partisipasi mereka dalam sesi pembelajaran yang menggunakan Kahoot. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa mereka menyediakan alternatif atau solusi bagi siswa yang mungkin mengalami kendala teknis, sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat dari penggunaan Kahoot.

Namun, di sisi lain, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran virtual juga memberikan peluang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar yang terbatas secara fisik. Dalam pembelajaran jarak jauh, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk



menjaga keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur Kahoot, seperti jajak pendapat atau diskusi interaktif, untuk mempromosikan interaksi antara siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka secara virtual (Mamonto, Umar, and Kadir 2021).

Selain itu, mengintegrasikan Kahoot dalam pembelajaran virtual juga memungkinkan guru untuk memanfaatkan fitur-fitur analitik dan pelacakan yang disediakan oleh platform tersebut. Data tentang partisipasi siswa, skor kuis, dan tanggapan siswa dapat memberikan wawasan berharga tentang sejauh mana siswa memahami materi dan di mana mereka mungkin membutuhkan bantuan tambahan. Dengan menganalisis data ini, guru dapat secara efektif mengidentifikasi kebutuhan individu siswa dan menyesuaikan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan dalam konteks pembelajaran virtual.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggarisbawahi bahwa penggunaan platform Kahoot dalam konteks pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan dalam mengintegrasikan Kahoot dalam pembelajaran virtual, peluang untuk meningkatkan interaktivitas dan menggunakan data analitik untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa sangat berpotensi. Oleh karena itu, Kahoot dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam lingkungan belajar yang semakin didominasi oleh teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ikaningrum, Rini Estiyowati, Lilia Indriani, and Ika Setyowati. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Pada Guru SD." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2 (1). <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.501>.
- Jumila, Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, and Edith Allanas. 2018. "Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid." *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8 (2). <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.04>.
- Mamonto, Nenta, Fatmah A R Umar, and Herson Kadir. 2021. "Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur Dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa." *Jambura Journal Of Linguistics and Literature* 2 (1).
- Mattawang, Muh. Rizal, and Edy Syarif. 2023. "DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *Journal of Learning and Technology* 2 (1). <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.
- Mohammad, Marwah Mariam, and Prima Mutia Sari. 2021. "Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7 (3).



- Nugraha, Taufan Jaya, Nuraini Asriati, and Iwan Ramadhan. 2023. "Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 2 Pontianak." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6 (2).
- Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo. 2020. "PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8 (2). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>.
- Rahmawati, Septina. 2023. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA SD." *Jurnal Elementary* 6 (1). <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>.
- Sulistiyawati, Wiwik, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, and Tomi Listiawan. 2021. "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika." *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15 (1).
- Suwahyu, Irwansyah. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI." *Jurnal MediaTIK* 6 (1). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.46075>.