

PERANAN GAME EDUKASI KAHOOT! SEGABAI MEDIA DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR

Atika Dwi Aufa¹, Saskia Dita Ayu Ningtias², Annisya Ranggawuni³,
Jody Setya Hermawan⁴, Supriyadi⁵

¹²³Mahasiswa PGSD, Universitas Lampung

⁴⁵Dosen PGSD, Universitas Lampung

Surel : aufadwiatika@gmail.com

Abstract : *At different educational levels, Kahoot utilized as a game-based educational tool that can improve learning outcomes and student engagement. The goal of this study was to assess how useful media-based interactive technologies, such as Kahoot, are for improving student engagement, learning effectiveness, and academic outcomes. This was discovered through the use of qualitative methods and a literature review that integrated Kahoot into the classroom greatly improves test scores for students. Apart from facilitating understanding of subject matter, Kahoot also adds excitement and energy to the assessment procedure, encouraging students to pay attention and engage more fully. Despite a number of difficulties, including technological difficulties, Kahoot has proven successful in fostering an interactive learning environment, driving educational progress in the digital era, and helping students reach their full academic potential when managed well.*

Keyword: *Kahoot, interactive technology, learning outcomes*

Abstrak : *Pada tingkat pendidikan yang berbeda, Kahoot dimanfaatkan sebagai alat pendidikan berbasis permainan yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa bermanfaat teknologi interaktif berbasis media, seperti Kahoot, untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, efektivitas pembelajaran, dan hasil akademik. Hal ini ditemukan melalui penggunaan metode kualitatif dan tinjauan literatur yang mengintegrasikan Kahoot ke dalam kelas sangat meningkatkan nilai ujian bagi peserta didik. Selain memperlancar pemahaman materi pelajaran, Kahoot juga menambah kegembiraan dan energi pada prosedur penilaian, yang mendorong peserta didik untuk memperhatikan dan terlibat lebih penuh. Meskipun terdapat sejumlah kesulitan, termasuk kesulitan teknologi, Kahoot telah terbukti berhasil dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif, mendorong kemajuan pendidikan di era digital, dan membantu peserta didik mencapai potensi akademik mereka sepenuhnya bila dikelola dengan baik.*

Kata kunci: *Kahoot, teknologi interaktif, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Kemunculan teknologi global di era sekarang ini telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan bahkan pendidikan. Mengingat bahwa kemajuan teknologi di abad ini berkorelasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan, hal ini merupakan sesuatu

yang tidak dapat kita hentikan selama hidup kita. Teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan karena teknologi mengajarkan peserta didik tentang fenomena alam dan gejalanya, dan karena teknologi sangat mudah didapat, siapa pun dapat menggunakannya untuk menerapkan ilmu pengetahuan. Teknologi

memungkinkan orang untuk menciptakan hal-hal yang meningkatkan kehidupan sehari-hari dan meringankan tugas-tugas yang membutuhkan banyak tenaga. Saat ini di era globalisasi, sulit untuk mengabaikan dampak dari perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat terhadap pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Salah satu negara yang turut andil dalam perkembangan teknologi informasi dan media adalah Indonesia. Saat ini, dunia pendidikan perlu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kompetensi sumber daya manusia.

Di era revolusi industri 4.0, media interaktif merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk pendidikan. Media yang dapat merangsang kontak atau partisipasi aktif peserta didik disebut dengan media interaktif (Mintorogo dkk., 2014). Teknologi merupakan sudut pandang terhadap perangkat keras yang bertujuan untuk memediasi pelaksanaan proses pendidikan melalui penggunaan alat pengajaran seperti mesin pengajaran, laboratorium bahasa, program pengajaran, televisi sirkuit tertutup, film, slide, simulator, overhead, video tape recorder, dan seterusnya (Sudjana & Rivai, 1989 dalam Indartiwi dkk., 2020). Alhasil, media interaktif berbasis pemanfaatan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran. Dengan mengkaji pentingnya peran media interaktif dan kesulitan yang terkait dengan pembelajaran di era industri 4.0 yang berkembang pesat dan maju.

Penggunaan media di kelas kini dapat menjadi strategi yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk menyampaikan ide dengan cepat dan

efektif (Kustandi & Sutjipto, 2011 dalam Artika Dkk., 2024). Karena media pembelajaran kini berkembang pesat, permainan dan kuis dapat ditambahkan ke dalamnya. Media pembelajaran berbasis permainan atau Kuis merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh semua kalangan di bidang pendidikan dan dapat memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dan sistem penilaian yang kuat juga diperlukan untuk mengukur atau mengukur seberapa sukses pembelajaran berkelanjutan ((Hidayat Rahman, 2021). Dengan demikian, Anda dapat berhasil dalam belajar dan membantu peserta didik mencapai tujuan akademiknya (Latifah & Lazulva, 2020).

Perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan adalah materi pembelajaran berbasis aplikasi Android. Materi-materi ini biasanya disajikan dalam bentuk aplikasi pendidikan atau aplikasi yang menyertakan sumber belajar. Pada ponsel pintar dan perangkat lain yang berbasis Android, produk aplikasi tersebut dapat diperoleh melalui Google Play atau Play Store. Media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada dasarnya adalah media pembelajaran yang tersedia untuk diunduh sebagai aplikasi untuk smartphone yang menjalankan sistem operasi Android. Di antaranya adalah perangkat lunak *Kahoot*. Semua kalangan dapat memanfaatkan *Kahoot*, sebuah platform aplikasi untuk belajar dengan fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan. Pengguna situs ini mulai dari peserta didik sekolah dasar hingga mahapeserta didik (Licorish et al., 2017).

Antusiasme peserta didik untuk belajar di kelas dapat ditingkatkan

dengan menggunakan program *Kahoot* untuk menghasilkan keterlibatan. *Kahoot* merupakan perangkat lunak permainan edukasi yang sederhana namun menghibur untuk anak-anak sekolah dasar. Siswa yang menggunakan *Kahoot* akan melihat sebuah pertanyaan muncul di komputer, tablet, atau perangkat Android mereka, dan mereka memiliki waktu tertentu untuk menjawabnya. Jawaban akan secara otomatis muncul di layar, menandainya sebagai akurat atau salah. Setiap jawaban akan menghasilkan poin bagi peserta, termasuk jawaban yang paling tepat. Di akhir permainan, *Kahoot* akan memberikan urutan tiga poin teratas. Sementara itu, *Kahoot* menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan visual animasi yang menarik. Semua respons peserta didik juga akan dirangkum oleh aplikasi *Kahoot*, dan hasilnya dapat disimpan dalam bentuk Microsoft Excel agar dapat digunakan sebagai masukan untuk direview di setiap pertemuan.

Ketertarikan penulis terhadap topik ini ialah karena faktor-faktor yang menarik bagaimana dunia pendidikan, khususnya di Indonesia, menggunakan perkembangan teknologi interaktif, seperti aplikasi *Kahoot*, dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik di era revolusi industri 4.0. Selain itu kurangnya kecakapan berpikir yang disebarluaskan tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kompetensi sumber daya manusia. Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi relevansi penggunaan teknologi interaktif berbasis media, seperti *Kahoot*, dalam efektivitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan pencapaian hasil akademik. Penulis akan membahas

apakah teknologi dapat digunakan untuk “merangsang” para peserta didik agar lebih aktif dan antusias di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dan tergolong studi literatur. Informasi tersebut dikumpulkan dari buku, jurnal, dan artikel yang dinilai sesuai dengan informasi yang dibutuhkan. Peneliti kemudian memberikan penjelasan atas data yang telah dikumpulkannya. Kumpulkan data yang diperlukan dan lihat makalah di publikasi online yang dapat dipercaya serta di perpustakaan. Peneliti akan mengkaji temuan penyelidikannya selanjutnya sebelum menarik kesimpulan dan memberikan penjelasan yang lebih menyeluruh dalam bentuk laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil dari penelitian yang berupa kajian literature, analisis dan rangkuman dari berbagai artikel terkait dengan media evaluasi pembelajaran dan disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Menggunakan Media *Kahoot*

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1	Peningkatan Prestasi Belajar PPKn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media <i>Kahoot</i> di Kelas V	(Safaat Zuhri, 2023)	Penelitian ini menunjukkan adanya keberhasilan pembelajaran metode Problem Based Learning dengan

	Sekolah Dasar		dukungan media <i>Kahoot</i> .
2	Implementasi <i>Kahoot</i> Sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0	(Maya Siti Sakdah Andi Prastowo, dan Nirwana Anas., 2021)	Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media <i>Kahoot</i> di kelas efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.
3	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau	(Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, dan Abdul Rahman Azahari., 2022)	Penelitian ini menunjukkan bahwa, peserta didik di kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang jauh lebih tinggi saat belajar matematika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan <i>Kahoot</i> .
4	Peranan Game Edukasi <i>Kahoot</i> Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika	(Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, dan Tomi Listiawan., 2021)	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Kahoot</i> Dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik,

			mempercepat pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi, kemandirian, minat belajar dan sikap positif peserta didik, serta membuat pembelajaran lebih interaktif.
5	Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD	(Fazriyah, Nurul Saraswati, Aas Permana, Jaka Indriani, Rina., 2020)	Penelitian menemukan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang menggunakan media aplikasi <i>Kahoot</i> dan yang tidak.
6	<i>The Implementation of Application Kahoot in Learning Process</i>	(Reni Rosita, 2022)	Penelitian menyimpulkan bahwa aplikasi <i>Kahoot</i> merupakan alat yang berguna untuk meningkatkan taraf pendidikan di era digital karena dapat digunakan untuk mengubah proses evaluasi dengan cara yang menarik dan

			menyenangkan sekaligus mendorong fokus dan konsentrasi peserta didik selama kelas.
--	--	--	--

Dari artikel ini menekankan betapa pentingnya menggunakan *Kahoot* sebagai alat permainan edukatif yang berguna untuk meningkatkan standar pengajaran di sekolah dasar. Menggunakan *Kahoot* meningkatkan hasil pembelajaran bagi para peserta didik dan juga berkontribusi secara signifikan terhadap motivasi yang lebih tinggi, keterlibatan, dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Penelitian mengungkapkan bahwa menggunakan *Kahoot* untuk meningkatkan pembelajaran sangat meningkatkan nilai dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan menggabungkan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan *Kahoot*, contohnya, nilai ujian peserta didik meningkat dari 55,5% menjadi 94,4%. Hal ini menunjukkan bahwa *Kahoot* adalah metode pembelajaran yang berguna selain sebagai alat permainan. Selain meningkatkan kinerja akademik, *Kahoot* juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bagaimana penggunaan *Kahoot* di kelas matematika menawarkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi para peserta didik, yang meningkatkan motivasi, kemandirian, dan tingkat keterlibatan mereka dalam mata pelajaran. Mereka belajar dan menyimpan informasi dengan lebih

efektif sebagai hasil dari partisipasi aktif mereka. Selain itu, *Kahoot* membuat penilaian menjadi lebih dinamis dan menarik. Hal ini membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan holistik dengan membantu peserta didik mempertahankan perhatian dan fokus mereka. Meskipun ada kesulitan, seperti pemadaman jaringan atau peserta didik yang terlalu bersemangat, hal tersebut dapat diatasi dengan manajemen yang efektif. Secara umum, *Kahoot* menunjukkan keampuannya dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang dinamis dan inventif, membantu para pengajar dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik di era digitalisasi. Di tengah Revolusi Industri 4.0, peserta didik dapat lebih mudah mewujudkan potensi penuh mereka dengan bantuan teknologi ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh penggunaan media *Kahoot* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Kahoot* tidak hanya berperan sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, memotivasi mereka, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Kahoot*, peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga hasil pembelajaran mereka meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Artika, A., Mahartika, I., & Irdamisraini, I. (2024). Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147.
- Hidayat Rahman. (2021). Optimalisasi Game Learning Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Matematika di SMKN 1 Singgahan Tuban. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 91–104.
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Latifah, N., & Lazulva. (2020). M 2 - 1,2-. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 1(2), 26–31.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go kahoot!” Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings, December, 755–764*.
- Mintorogo, J. M., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 13.
- Rosita, R. (2022). The Implementation of Application Kahoot in Learning Process. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 572–577.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Zuhri, S. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Ppkn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot Di

Kelas V Sekolah Dasar.
INOPENDAS: Jurnal Ilmiah

Kependidikan, 6(1), 18–26.