

ANALISIS PENGGUNAAN KAHOOT OLEH GURU DAN SISWA SMA SANTA MARIA 1 CIREBON

Oktavianus Yopi Wardana
SMA Santa Maria 1 Cirebon, Indonesia
oktavianuswardana50@guru.sma.belajar.id

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran dalam dunia pendidikan senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan media yang beragam. Penggunaan media dapat mendukung untuk terciptanya proses pembelajaran yang baik. Kahoot menjadi salah satu pilihan media yang dapat digunakan oleh guru. Interaksi antara guru dan siswa juga penting dalam mendukung pembelajaran. Media yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media Kahoot oleh guru dan siswa penting untuk dikaji lebih dalam. Penelitian ini secara khusus mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran. Penekanan dalam penelitian ini terkait antara interaksi guru dan siswa lewat media pembelajaran Kahoot. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran dengan pengalaman pembelajaran siswa. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara. Sumber data berasal dari informan guru dan siswa. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling. Dan analisis kualitatif menggunakan model Miles & Huberman. Hasil menunjukkan ada 4 aspek yang disorot, yaitu: 1) impresi, 2) motivasi, 3) partisipasi, dan 4) pemahaman materi. Impresi yang ada menunjukkan hal yang baik. Tingkat motivasi siswa meningkat. Partisipasi dalam pembelajaran juga tinggi. Namun dalam pemahaman materi, tidak semua jenis materi pelajaran dan mata pelajaran cocok menggunakan Kahoot.

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Motivasi, Partisipasi, Pemahaman.

Abstrack: *Learning in the world of education continues to develop in line with the development of various media. The use of media can support the creation of a good learning process. Kahoot become one of the media choices that can be used by teachers. Interaction between teachers and students is also important in supporting learning. The right media can support the achievement of expected learning goals and increase student motivation. Use of Kahoot by teachers and students is important to study in more depth. This research specifically examines in more depth the use of Kahoot in the learning process. The emphasis in this research is related to teacher and student interaction through the Kahoot learning media. The goal to be achieved in this research is to determine the relationship between the use of Kahoot as a learning medium with student learning experiences. The method in this research is qualitative, with data collection techniques in the form of interviews. The instrument used was an interview guide. Data sources come from teacher and student informants. The selection of informants used purposive sampling technique. And qualitative analysis uses the Miles & Huberman model. The results show that there are 4 aspects highlighted, namely: 1) impression, 2) motivation, 3) participation, and 4) understanding of the material. The impression obtained shows a good thing. Students' motivation levels increase. Participation in learning is also high. However, in understanding the material, not all types of learning material and subjects are suitable for using Kahoot.*

Keywords: Kahoot, Learning Media, Motivation, Participation, Understanding.

Article History:

Received: 28-08-2024

Revised : 27-09-2024

Accepted: 30-10-2024

Online : 30-11-2024

A. LATAR BELAKANG

Proses pendidikan di sekolah tidak akan pernah terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa serta didukung oleh adanya sumber belajar (Putri, 2023). Selain sumber belajar, ada aspek lain yang turut

mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran yang baik, yaitu: strategi, metode dan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik bertujuan untuk memengaruhi keragaman kegiatan pembelajaran di dalam kelas serta dapat meningkatkan prestasi siswa (Niama et al, 2023). Seiring dengan berkembangnya zaman, media pembelajaran juga senantiasa berkembang. Ada banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran bermakna. Mulai dari media konvensional sampai pada media berbasis teknologi dan digital. Dari banyaknya media pembelajaran berbasis digital yang sudah ada, media pembelajaran yang dapat direkomendasikan kepada guru adalah Kahoot (Afriani et al, 2022). Kahoot adalah sistem respon siswa berbasis permainan yang dapat mengubah sejenak kelas ke dalam game show (Wang, 2015).

Kegiatan pembelajaran akan optimal jika siswa berinteraksi dengan guru dan didukung oleh media pembelajaran yang sesuai (Afriani et al, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berdampak baik untuk keberhasilan belajar siswa (Perdana et al, 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien, membuat materi pembelajaran lebih jelas serta meningkatkan proses dan hasil belajar (Chandra & Yuhelman, 2023). Media pembelajaran yang sesuai juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta mengevaluasi tingkat pemahaman di dalam pembelajaran (Rosdy & Yunus., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat memberikan banyak hal positif untuk guru, siswa maupun kegiatan pembelajaran itu sendiri. Pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot di SMA Santa Maria 1 Cirebon penting untuk dikaji lebih dalam.

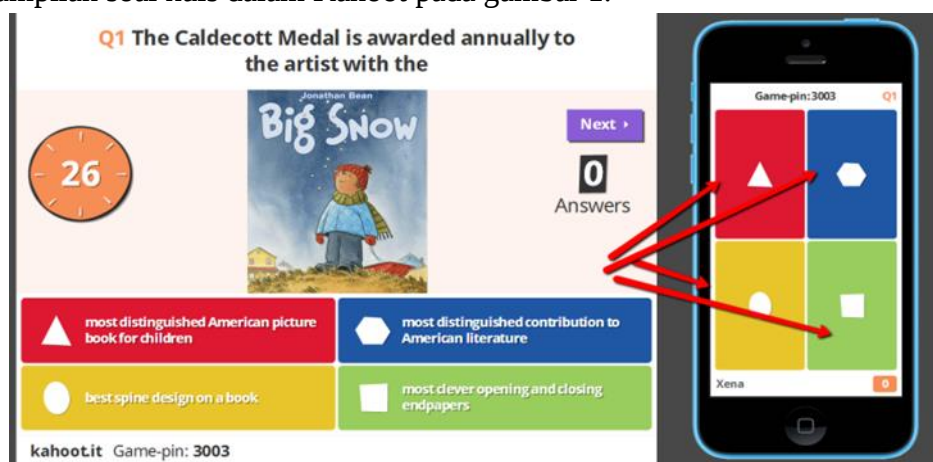
Media pembelajaran sistem respon siswa berbasis permainan seperti Kahoot bisa memicu partisipasi siswa, meningkatkan dinamika kelas serta pengalaman belajar secara komprehensif (Licorish et al, 2018). Pengalaman bermakna dalam kegiatan pembelajaran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena suatu hal yang memiliki impresi yang baik dalam kegiatan pembelajaran akan tersimpan di dalam memori jangka panjang siswa. Pengalaman-pengalaman yang baik hendaknya harus hadir dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Guru banyak melakukan variasi pemanfaatan media di dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa pemanfaatan media memiliki dampak yang beragam untuk siswa. Selain digunakan untuk mencapai tujuan utama pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dapat berdampak kepada motivasi, interaksi dan partisipasi siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Sudut pandang dari siswa ketika mereka mengalami proses di dalam kegiatan pembelajaran juga penting untuk dijadikan bahan pertimbangan guru dalam mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik. Penelitian ini secara spesifik berfokus pada pengalaman-pengalaman guru dan siswa di dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot.

Wang pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sistem respon siswa berbasis permainan seperti Kahoot berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pembelajaran siswa (Wang, 2015). Dalam penelitian Wang yang lain, pendekatan gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan di dalam motivasi, partisipasi, kesenangan dan konsentrasi siswa, meskipun tidak menemukan peningkatan pembelajaran yang signifikan (Wang et al, 2016). Temuan yang dilakukan oleh Licorish

et al menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti Kahoot di kelas akan meminimalisir gangguan, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran melebihi apa yang disediakan di ruang kelas biasa (Licorish et al, 2018). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Artika, hasil menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang baik dalam penggunaan Kahoot serta pengaruhnya memberikan manfaat dan pengalaman baru di dalam proses pembelajaran untuk guru dan siswa (Artika et al, 2024). Penelitian oleh Sembiring et al menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan berbantuan Kahoot meningkatkan partisipasi aktif di dalam pembelajaran (Sembiring & Listiani., 2023). Supriyaddin et al dalam penelitiannya menemukan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa (Supriyaddin et al, 2022). Penelitian yang dilakukan Abdillah et al menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran (Abdillah et al, 2022). Koppitsch et al dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Kahoot menghasilkan tingkat partisipasi siswa yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan metode tradisional (Koppitsch & Meyer., 2022). Rajabpour dalam penelitiannya menunjukkan bahwa meskipun para guru percaya bahwa Kahoot memenuhi syarat dengan beberapa fitur-fiturnya yang positif, masih terdapat beberapa kelemahan yang pasti dapat ditingkatkan seperti keterbatasan karakter dalam soal dan opsi jawaban, masalah akses, dan lainnya (Rajabpour, 2021).

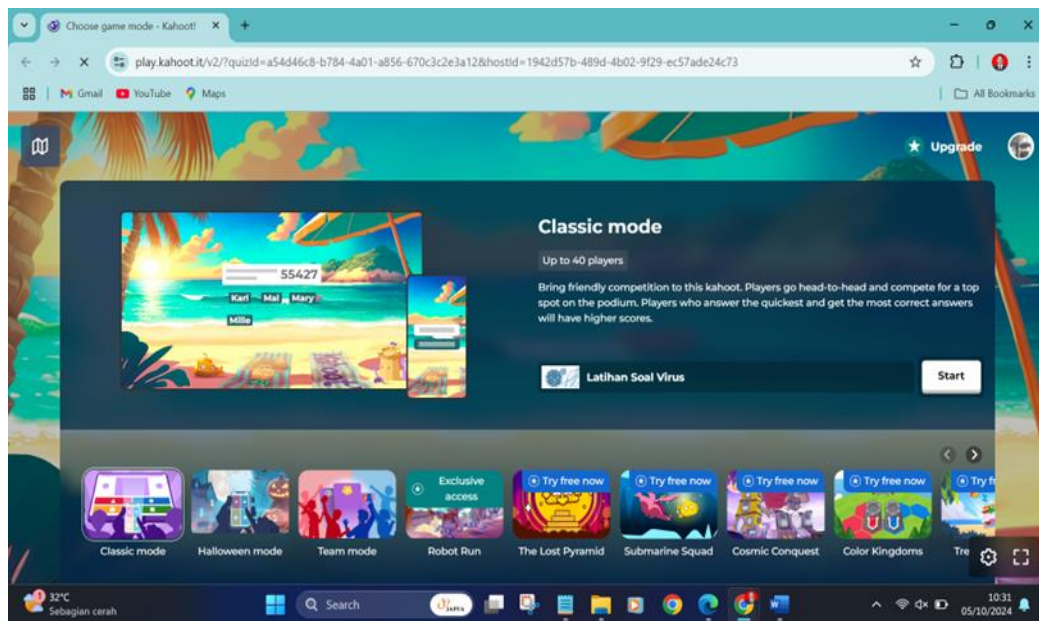
Kahoot adalah Sistem Respon Siswa Berbasis Permainan atau disebut juga Game-based Student Response System (GSRS). Fitur utama dalam Kahoot adalah pengguna dapat membuat kuis yang dapat berupa pilihan ganda dan *true or false* pada versi gratis/basic dari Kahoot. Kahoot dapat diakses via aplikasi pada sistem operasi IOS, android atau melalui browser. Sebelum dapat menggunakan Kahoot, kita harus mendaftar dulu sebagai pengguna. Role pengguna akan ditanyakan terlebih dahulu ketika baru mendaftar. Pilihan role pengguna ada siswa, guru, personal dan profesional. Sebagai guru, kita dapat mendaftar untuk membuat akun Kahoot sebagai guru. Jika sebagai siswa, maka dapat memilih pilihan siswa. Pilihan masing-masing role akan membuat perbedaan fitur-fitur yang dapat diakses. Salah satu contohnya adalah, ketika akun yang digunakan adalah siswa, maka peserta yang dapat mengikuti kuis yang kita adakan ada batasannya, yaitu hanya 10 peserta. Sementara guru lebih banyak, yaitu 40 peserta untuk 1x kuis. Kita dapat melihat tampilan soal kuis dalam Kahoot pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan soal pilihan ganda Kahoot! pada Web di layar komputer dan smartphone.

(Sumber: <https://popupedublog.wordpress.com/2016/08/28/cara-membuat-kuis-dengan-kahoot/>)

Di dalam Kahoot juga, guru dapat memilih mode game yang akan diberikan kepada siswa dalam hal menjawab kuis. Jadi tidak hanya mode kuis classic menjawab pilihan ganda atau *true or false* biasa, tetapi ada mode game yang dapat digunakan dengan tujuan-tujuan khusus. Misalnya mode team dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kerjasama tim. Mode *game the lost pyramid*, selain untuk kerjasama, juga membantu siswa dalam menentukan strategi kelompok. Beberapa mode yang terdapat pada Kahoot yaitu: 1) *classic*, 2) *team*, 3) *robot run*, 4) *the lost pyramid*, 5) *submarine squad*, 6) *cosmic conquest*, 7) *color kingdoms*, 8) *treasure trove*, 9) *tallest tower* dan 10) *chill art*. Untuk versi basic atau gratis dengan akun umum, pengguna hanya dapat menggunakan mode classic dan team. Kita dapat melihat tampilan berbagai macam mode pada Kahoot pada gambar 2.



Gambar 2. Berbagai macam mode pada Kahoot
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Di dalam penelitian ini secara khusus mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan Kahoot di dalam proses pembelajaran. Ada dua sudut pandang yang dipakai, yaitu guru sebagai pembuat soal, pengelola dan host dalam Kahoot serta siswa sebagai peserta yang mengerjakan soal-soal kuis di dalam Kahoot. Penekanan dalam penelitian ini terkait interaksi antara guru dengan siswa melalui media pembelajaran Kahoot. Pengalaman sebagai guru yang menggunakan media pembelajaran Kahoot dan siswa yang mengalami kegiatan pembelajaran jadi sorotan utama di dalam penelitian ini.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara lebih dalam hubungan antara pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran oleh guru dengan pengalaman pembelajaran siswa. Darinya diharapkan dapat dilihat impresi, motivasi, tingkat partisipasi dan pemahaman materi yang dimiliki oleh siswa. Manfaat penelitian ini secara khusus memberikan gambaran mengenai dampak dari penggunaan media pembelajaran yang tepat, khususnya Kahoot di dalam memberikan pengalaman pembelajaran bermakna untuk para siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan analisis penggunaan kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Sappaile, 2024) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Arifudin, 2021) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai analisis penggunaan kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Ramli, 2024).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis penggunaan kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Arifudin, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Rifky, 2024).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Kartika, 2022) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan analisis penggunaan kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Nuary, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam

literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Djafri, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Ulimaz, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Arifudin, 2020). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis penggunaan kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Arifin, 2024).

Pedoman wawancara merupakan instrumen penelitian yang digunakan. Ada sedikit perbedaan aspek yang ditanyakan kepada guru dan siswa. Beberapa aspek tentang Kahoot! yang ditanyakan kepada guru yaitu: 1) pengenalan Kahoot, 2) proses implementasi, 3) dampak terhadap pembelajaran, 4) interaksi dengan siswa, 5) potensi pengembangan, dan 6) saran penggunaan. Sementara itu aspek yang ditanyakan kepada siswa meliputi: 1) frekuensi penggunaan, 2) pengalaman belajar, 3) efektivitas penggunaan, 4) perbandingan dengan metode lain, 5) kendala penggunaan, 6) motivasi yang timbul.

Sumber data berasal dari informan yang terdiri dari guru dan siswa. Jumlah guru yang diwawancarai ada 3 orang, dan jumlah siswa sebanyak 3 orang. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling. Guru yang menjadi informan memiliki masa kerja 2, 4 dan 13 tahun dan tentunya menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Sedangkan siswa yang menjadi informan berasal dari kelas X, XI dan XII. Masing-masing terdapat 1 orang siswa untuk setiap level kelasnya.

Informan yang diwawancarai pada penelitian ini terdiri dari 3 guru dan 3 siswa. 3 guru memiliki variasi umur dan lama kerja yang berbeda. Sementara informan siswa berasal dari kelas X, XI dan XII dengan variasi umur yang berbeda juga. Hal detail terkait informan wawancara dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Detail Informan Wawancara

Informan	Detail Informan	Usia Informan
Guru A	Lama kerja 4 tahun	26 tahun
Guru B	Lama kerja 2 tahun	27 tahun
Guru C	Lama kerja 13 tahun	39 tahun
Siswa D	Kelas XII SMA	17 tahun
Siswa E	Kelas XII SMA	17 tahun
Siswa F	Kelas X SMA	15 tahun
Siswa G	Kelas X SMA	15 tahun
Siswa H	Kelas XI SMA	16 tahun
Siswa I	Kelas XI SMA	16 tahun

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Paturochman, 2024). Dokumentasi berasal dari kata

dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Kartika, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Nasem, 2018) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu analisis penggunaan kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon.

Menurut Muhadjir dalam (Rusmana, 2020) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Analisis data kualitatif menggunakan model Miles & Huberman. Tahapan dalam analisis data kualitatif ini terdiri dari: 1) reduksi data, 2) penyajian data, 3) kesimpulan/verifikasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Wawancara dilakukan dalam periode 3-4 Oktober 2024. Total ada 9 informan yang terdiri dari 3 guru dan 3 siswa. 3 guru memiliki variasi umur dan lama kerja yang berbeda, dan siswa berasal dari kelas X, XI dan XII dengan masing-masing 2 orang. Hasil wawancara dengan guru dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Koding Wawancara dengan Guru

Aspek	Guru A	Guru B	Guru C
Pengenalan Kahoot!	6 tahun Interaktif	7 tahun Fitur banyak, mode game	6 tahun Interaktif, kompetitif
Proses Implementasi	Review materi, di akhir pembelajaran Kendala: terbatasnya fitur pembuat soal, solusi: soal dan opsi jawaban diringkas	<i>Pre-Test</i> , di awal pembelajaran Kendala: Tidak ada	<i>Pre-Test</i> , <i>Ice Breaking</i> , <i>Post Test</i> , Evaluasi Kendala: jaringan dan <i>device</i> , solusi penggunaan <i>device</i> bersama
Dampak terhadap Pembelajaran	Tertarik, senang, fokus (motivasi meningkat) Pemahaman meningkat Pemahaman siswa tidak sepenuhnya terlihat, karena bisa ada siswa asal jawab	Motivasi meningkat Pemahaman meningkat Pemahaman meningkat, terlihat dari hasil	Motivasi meningkat, aktif Pemahaman meningkat Pemahaman meningkat terlihat dari skor yang diperoleh
Interaksi Siswa	Antusias Fitur yang disukai: <i>True or false</i> Partisipasi meningkat	Antusias Mode <i>classic</i> , team dan game Partisipasi meningkat	Antusias Fitur skor (lebih kompetitif) Partisipasi meningkat
Potensi Pengembangan	Fitur soal menjodohkan Kahoot! hanya salah satu pilihan	Mode game diperbanyak Fitur bisa lebih banyak	Penggunaan offline Potensinya pada interaksinya
Saran untuk Guru	Menyarankan untuk menggunakan	Menyarankan untuk menggunakan	Menyarankan untuk menggunakan

Sumber: diolah peneliti, 2024.

Berdasarkan tabel 2, hasil analisis dapat diuraikan menjadi hal-hal berikut. Aspek pertama dalam wawancara yang ditanyakan kepada guru itu terkait pengenalan Kahoot. Pertanyaan ke-1 menanyakan tentang sejak kapan menggunakan Kahoot. Sedangkan pertanyaan ke-2 menanyakan tentang hal menarik dari Kahoot sehingga menggunakannya. Hasil menunjukkan jika guru sudah mengenal Kahoot lebih dari 6 tahun yang lalu, bahkan sejak masih kuliah dan masih menggunakannya setelah jadi guru. Beberapa poin yang menarik penggunaan Kahoot yaitu: interaktif, banyak fitur & game, mudah digunakan, memicu kompetisi dan meningkatkan partisipasi siswa.

Aspek kedua yang dikaji adalah tentang proses implementasi Kahoot di dalam pembelajaran. Pertanyaan ke-3 tentang cara implementasi di dalam pembelajaran, pertanyaan ke-4 tentang kendala saat penggunaan dan cara mengatasinya. Hasil menunjukkan jika guru menggunakan di bagian-bagian tertentu dalam pembelajaran. Ada yang menggunakan di bagian awal sebagai pre-test, bagian tengah sebagai *ice breaking* dan di akhir sebagai kuis, review maupun tes sumatif. Sedangkan kendala yang dialami diantaranya; 1) terbatasnya karakter untuk menulis soal dan opsi jawaban pada kuis, serta 2) tidak semua siswa memiliki kuota atau sinyal yang baik. Solusi dari keduanya yaitu 1) meringkas bentuk pertanyaan sesuai dengan batasan karakter soal dan opsi jawaban, dan 2) perangkat smartphone dapat digunakan bersama-sama dengan teman siswa lain.

Aspek ketiga dalam wawancara terkait dengan dampak Kahoot Terhadap pembelajaran. Pertanyaan ke-5 tentang pengaruh Kahoot Terhadap motivasi siswa, pertanyaan ke-6 tentang peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan Kahoot. Dan pertanyaan ke-7 tentang evaluasi pemahaman siswa. Hasil menunjukkan bahwa media Kahoot yang berbasis teknologi membuat siswa menjadi lebih termotivasi. Hal ini sesuai penelitian yang dilakukan oleh (Wang, 2015). Media yang menyenangkan juga membuat pemahaman siswa lebih meningkat. Untuk evaluasi pemahaman, ada hal menarik yang ditemukan, guru menemukan jika pemahaman materi baik karena skor bisa langsung terlihat, tetapi guru lain berkata jika ada beberapa siswa yang menjawab secara asal, hal ini dikarenakan ada batasan waktu dalam menjawab sehingga siswa dikatakan paham bisa jadi karena memang dia paham atau hanya karena kebetulan menjawab benar. Pemahaman yang meningkat sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rosdy & Yunus., 2021).

Aspek keempat dalam wawancara terkait dengan interaksi siswa dalam penggunaan Kahoot. Aspek ini memuat 3 pertanyaan, yaitu tentang respon siswa terhadap penggunaan Kahoot, fitur yang paling disukai siswa dan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan jika siswa memiliki tingkat antusiasme yang tinggi ketika dalam pembelajaran menggunakan Kahoot. Beberapa fitur yang disukai yaitu: 1) tipe soal *true or false*, 2) mode team dan game, dan 3) fitur skor yang secara *realtime* dapat dilihat. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran pun meningkat, siswa jadi lebih aktif. Hal ini dikarenakan penggunaannya yang seru.

Aspek kelima terkait dengan potensi pengembangan Kahoot, hal ini perlu diungkapkan karena menyoroti harapan dari Guru dan kelemahan yang dimiliki Kahoot sebagai sebuah media pembelajaran. Aspek ini memuat 2 pertanyaan yaitu terkait fitur yang perlu ditambahkan dan potensi pengembangan di masa depan. Hasil menunjukkan bahwa fitur jenis soal perlu ditambahkan, mode game dibuat lebih banyak dan dapat diakses secara offline.

Dan aspek keenam yaitu terkait saran penggunaan untuk guru lain. Hasil menunjukkan bahwa semua informan guru menyarankan guru-guru yang lain untuk bisa menggunakan Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran interaktif agar mampu membuat siswa antusias dalam pembelajaran.

Selain guru, wawancara juga dilakukan kepada siswa. Jumlah siswa yang menjadi informan dalam penelitian ini sebanyak 3 orang yang berasal dari kelas X, XI dan XII. Masing-masing kelas berjumlah 1 orang dengan variasi usia yang berbeda untuk masing-masing level kelas. Ada 6 aspek yang menjadi bahan wawancara, yaitu: 1) frekuensi penggunaan, 2) pengalaman belajar, 3) efektivitas penggunaan, 4) perbandingan dengan metode lain, 5) kendala penggunaan, 6) motivasi yang timbul. Hasil wawancara dengan siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Data Koding Wawancara dengan Siswa

Aspek	Siswa D	Siswa E	Siswa F
Frekuensi Penggunaan	Cukup sering	Cukup sering	Tidak cukup sering
	Biologi, PKn	Informatika, Sosiologi	Biologi, Ekonomi, Sosiologi
Pengalaman Belajar	Cukup membantu, review materi	Membantu, review materi	Review materi
	Mode game	Avatar	Avatar
Efektivitas Pembelajaran	Lebih menarik	Lebih menarik	Bermain dan belajar
	Membantu review	Membantu review	Lebih mudah mengingat
Perbandingan dengan Metode Lain	(+) Bermain dan belajar, (-) pemahaman tidak dalam	(+) Seru, (-) tidak ada hasil yang dapat diakses	(+) pengulangan menjawab soal, (-) harus diakses via hp
	Metode tradisional, lebih dalam	Kahoot, sesuai gaya belajar	Kahoot, lebih menarik
Kendala Penggunaan	Kendala dua tampilan	Auto logout	Kendala perangkat
	Soal dan jawaban dalam satu tampilan	Jaringan internet	Sudah cukup
Motivasi terhadap Pembelajaran	Motivasi meningkat, bermain dan belajar	Motivasi meningkat, untuk persiapan ulangan	Motivasi meningkat, belajar dari kesalahan
	Kahoot! kurang dalam pendalaman materi	Motivasi dalam belajar meningkat	Termotivasi, kompetitif

Berdasarkan tabel 3, hasil analisis dapat diuraikan menjadi hal-hal berikut. Aspek pertama untuk wawancara kepada siswa itu terkait frekuensi penggunaan Kahoot di dalam pembelajaran. 2 dari 3 informan mengatakan jika frekuensi penggunaannya cukup sering, sementara 1 informan mengatakan jika penggunaannya tidak terlalu sering, namun frekuensinya akan meningkat menjelang ulangan harian, dan sebagai media pembelajaran menggunakan modul. Selain itu dari jawaban siswa, mata pelajaran yang sering menggunakan Kahoot! di dalam pembelajaran yaitu: Biologi, PKn, Informatika, Sosiologi, Sejarah, Ekonomi, dan Bahasa Inggris. Dari sini terlihat belum semua mata pelajaran menggunakan Kahoot.

Aspek kedua yang ditanyakan terkait pengalaman belajar. Ada 2 pertanyaan untuk aspek kedua ini. Pertanyaan pertama tentang bagaimana Kahoot membantu memahami materi pelajaran dan yang kedua tentang fitur dalam Kahoot yang paling disukai. Berdasarkan hasil wawancara, Kahoot dapat membantu siswa dalam memahami materi

pelajaran dalam hal: 1) sebagai bahan review, 2) interaktif, 3) menyenangkan, 4) adanya pengulangan menjawab soal, 5) tampilan yang menarik. Sedangkan fitur yang disukai oleh siswa adalah: 1) mode game, 2) mode classic, 3) mode team, dan 4) fitur pilih karakter avatar.

Aspek ketiga dalam wawancara dengan siswa adalah efektivitas Kahoot di dalam pembelajaran. Aspek ketiga terdiri dari dua pertanyaan tentang alasan Kahoot! lebih menarik, dan Kahoot membantu dalam memahami materi pelajaran. Semua informan siswa menjawab jika Kahoot! lebih menarik dengan alasan karena dapat belajar sambil bermain bersama. Dalam memahami materi, siswa terbantu karena kuis di dalam Kahoot membuat review materi pelajaran lebih menyenangkan.

Aspek keempat terkait dengan perbandingan media pembelajaran Kahoot dengan yang lain. Ada dua pertanyaan spesifik, 1) tentang kelebihan dan kekurangan Kahoot, dan 2) cara belajar dengan Kahoot atau konvensional. Secara umum siswa melihat kelebihan Kahoot dari: 1) tampilan visual yang menarik, 2) mode game yang beragam. Walaupun begitu, ada hal kurang, yaitu hasil siswa menjawab Kahoot tidak bisa siswa diterima secara langsung, hanya tampilan di guru saja yang bisa dilihat. 1 orang siswa menyukai penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran, 2 orang siswa menyukai media campuran di dalam pembelajaran.

Aspek kelima yaitu terkait kendala dan saran dalam penggunaannya. Untuk kendala ada beberapa hal yang terungkap, yaitu: 1) dua tampilan (*smartphone* dan proyektor) membuat siswa menjadi kesulitan, 2) kendala sistem dan jaringan membuat akun logout sendiri, dan 3) tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan Kahoot, materi hitungan seperti matematika kurang cocok. 2 orang menjawab penggunaan Kahoot di sekolah sudah cukup, 1 orang menjawab hasil review siswa dapat diakses.

Aspek terakhir yang ditanyakan adalah tentang motivasi siswa. 2 dari 3 siswa menjawab jika Kahoot meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran secara keseluruhan, 1 siswa berpendapat motivasinya juga dipengaruhi oleh tingkat kesukaran materi pelajaran, jika terlalu sulit, Kahoot kurang cocok dan tidak menaikkan motivasi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Wawancara dengan tiga guru menunjukkan bahwa mereka telah mengenal Kahoot lebih dari enam tahun. Alasan utama mereka menggunakan Kahoot adalah karena sifatnya yang interaktif, fitur yang beragam, dan kemampuannya untuk meningkatkan partisipasi siswa. Kahoot diimplementasikan dengan variasi yang berbeda, seperti *pre-test*, *ice-breaking*, *post-test*, hingga evaluasi. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan fitur untuk menulis soal dengan karakter panjang dan masalah jaringan internet. Untuk mengatasi hal ini, guru meringkas soal agar sesuai dengan batasan karakter dan mendorong siswa menggunakan perangkat secara bersama-sama. Dampaknya, Kahoot terbukti meningkatkan motivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu pemahaman materi. Meski demikian, guru mengungkapkan bahwa skor Kahoot tidak selalu mencerminkan pemahaman siswa secara mendalam karena ada siswa yang menjawab asal akibat tekanan waktu.

Dari sisi siswa, wawancara dengan tiga siswa dari kelas X, XI, dan XII menunjukkan bahwa Kahoot sering digunakan pada mata pelajaran seperti Biologi, PKn, Informatika,

dan Sosiologi, terutama saat review materi atau menjelang ujian. Siswa menilai Kahoot membantu memahami materi karena sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Mereka menyukai fitur seperti mode game, avatar, dan skor real-time. Namun, beberapa kendala ditemukan, seperti kesulitan dengan dua tampilan (*smartphone* dan proyektor), masalah jaringan, dan kurangnya akses langsung ke hasil evaluasi siswa. Meski Kahoot meningkatkan motivasi belajar, beberapa siswa menilai metode tradisional masih diperlukan untuk pendalaman materi, terutama untuk mata pelajaran dengan konten kompleks seperti Matematika.

Guru dan siswa juga memberikan masukan terkait pengembangan Kahoot, seperti penambahan jenis soal (misalnya menjodohkan), pengayaan mode game, dan kemampuan akses offline. Secara keseluruhan, guru merekomendasikan Kahoot kepada rekan-rekan mereka karena platform ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Meski memiliki beberapa kekurangan, Kahoot dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan interaktivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang ada, terlihat bahwa penelitian ini mengacu pada berbagai literatur untuk mendukung temuan. Kahoot terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh (Wang, 2015), yang menyatakan bahwa platform berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan meskipun penggunaannya dapat menurun jika tidak divariasikan. Hal ini sejalan dengan temuan (Rosdy & Yunus., 2021) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dari data-data yang sudah diambil melalui wawancara guru dan siswa, ada 4 aspek utama yang menjadi sorotan untuk dapat disimpulkan. Pertama tentang impresi dalam penggunaan Kahoot, baik guru maupun siswa memiliki impresi yang baik ketika menggunakan Kahoot. Hal ini dikarenakan tampilan visual yang menarik dan mode yang variatif. Hal kedua adalah tentang motivasi. Motivasi siswa meningkat ketika menggunakan Kahoot di dalam pembelajaran. Ini sangat berkaitan erat dengan impresi mereka menggunakan Kahoot. Ketiga berkaitan dengan tingkat partisipasi di dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Kahoot meningkatkan partisipasi aktif siswa karena keseruan yang dialami. Dan yang keempat tentang pemahaman materi. Tidak sepenuhnya Kahoot dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi dari mata pelajaran tertentu. Pemahaman materi khususnya mata pelajaran hafalan akan mudah terbantu, sementara untuk materi dengan tingkat kesukaran tinggi dan hitung-hitungan, Kahoot belum cocok untuk digunakan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar kajian lebih mendalam mengenai berbagai fitur dapat dilakukan, tidak hanya fitur kuis saja. Karena ada fitur *course* dan *activities* yang dapat dibuat guru untuk dapat membuat pembelajaran lebih baik lagi. Kelemahan yang terlihat dari penggunaan Kahoot sebelumnya ada pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran tinggi dan mata pelajaran dengan hitung-hitungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Akhirnya terlaksananya penelitian ini tidak akan pernah terlepas dari bantuan pihak-pihak yang mendukung. Puji serta syukur utamanya saya panjatkan Allah Bapa Yang Maha Baik karena saya masih diberikan kekuatan dan kesehatan. Ucapan terima kasih saya berikan untuk Sr. M. Natalia, OP., selaku Kepala Yayasan Santo Dominikus Kantor Cabang Cirebon yang telah mensponsori untuk dapat terselesaikannya penelitian ini. Bapak Drs. Ongko Sumedi yang telah memberikan support untuk menyelesaikan penelitian. Staf Yayasan Santo Dominikus Kantor Cabang Cirebon, staf guru dan karyawan SMA Santa Maria 1 Cirebon, para informan guru dan siswa, serta tidak lupa kepada istri dan buah hati terkasih, Chatarina Dety Aprilia dan Josaphat Ganesha Averino Wardana yang telah secara penuh mendukung untuk dapat terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah et al. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 92-102.
- Afriani et al. (2022). Efektivitas Kahoot! dalam Peningkatan Daya Mengajar Tematik Mahasiswa Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 14130-14135.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Artika et al. (2024). Kahoot!: Alternatif Media Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia pada Materi Koloid. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2579-2589.
- Chandra & Yuhelman. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 42-46.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.

- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Koppitsch & Meyer. (2022). Do Points Matter? The Effects of Gamification Activities With and Without Points on Student Learning and Engagement. *Marketing Education Review*, 45-53.
- Licorish et al. (2018). Student`s Perception of Kahoot!`s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 1-23.
- Nasem, N. (2018). Pengaruh Pelatihan dan Motivasi terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan Stit Rakeyan Santang Karawang. *Jurnal Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(3), 209–218.
- Niama et al. (2023). Pemanfaatan Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 11250-11256.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society ReviewS*, 2(3), 564–573.
- Perdana et al. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 290-306.
- Putri. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot! terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 252-261.
- Rajabpour. (2021). Teacher`s Perception of Advantages and Disadvantages of Kahoot! *English Linguistics Research*, 49-61.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Rosdy & Yunus. (2021). A Systematic Review of Kahoot: Perceptions and Challenges among English Learners and Teachers. *Human Resource Management Academic Research Society*, 377-391.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional Dan Transaksional Dengan Kinerja Karyawan BRI Syariah Subang. *Jurnal Makro Manajemen*, 5(2), 157–163.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sembiring & Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 26-40.
- Supriyaddin et al. (2022). Pengaruh Penggunaan Kahoot! terhadap Motivasi Belajar

- Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 18-24.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Wang. (2015). The Wear Out Effect of a Game-Based Student Response System. *Computers & Education*, 217-227.
- Wang et al. (2016). The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing in Classrooms. *Academic Conferences and Publishing International*, 729-737.