

# Penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot: Pada mata pelajaran akidah akhlak kelas 7 di SMP NU Bulawang

**Tsalisa Miftah Nur Na'im**

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;  
email: 230104110002@student.uin-malang.ac.id

**Kata Kunci:**

laporan; pembelajaran kahoot!; hasil belajar

**Keywords:**

report; kahoot!; learning outcomes

## ABSTRAK

Penggunaan teknologi dan basis data dalam proses pembelajaran kini semakin populer di kalangan pendidik. Kemajuan teknologi mengharuskan guru untuk beradaptasi, belajar, dan menguasai perangkat teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Diharapkan, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan penggunaan teknologi digital adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu inovasi teknologi yang memudahkan pembelajaran, membuatnya lebih interaktif dan menarik, serta membantu guru dalam menilai siswa adalah penggunaan platform Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi implementasi aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan dan penelitian lapangan, dengan subjek penelitian yaitu SMP NU Bululawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di SMP NU Bululawang secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membantu mereka mencapai kinerja belajar yang diharapkan.

## ABSTRACT

The use of technology and databases in the learning process is now increasingly popular among educators. Technological advances require teachers to adapt, learn and master technological devices to support the learning process. It is hoped that digital technology can be used to improve the quality of learning. The aim of using digital technology is to increase student learning motivation. One technological innovation that makes learning easier, makes it more interactive and interesting, and helps teachers in assessing students is the use of the Kahoot platform. This research aims to identify the implementation of the Kahoot application in increasing student learning motivation. The method used in this research is qualitative research with a literature study and field research approach, with the research subject being NU Bululawang Middle School. The research results show that the application of the Kahoot application as a learning medium at NU Bululawang Middle School significantly increases students' interest and motivation in learning and helps them achieve the expected learning performance.

## Pendahuluan

Di era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mempermudah proses belajar mengajar, tetapi juga meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa (Hidayat et



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

al., 2023). Salah satu media pembelajaran interaktif yang semakin populer adalah Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis, survei, dan diskusi interaktif yang dapat diakses secara online. Platform ini menawarkan cara yang menyenangkan dan menarik untuk menguji pengetahuan siswa, membuat pembelajaran lebih dinamis dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Tujuan dari laporan ini adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Ayuningtyas & Zulfah, 2021). Laporan ini akan membahas latar belakang penggunaan Kahoot, metodologi penelitian yang digunakan, hasil yang diperoleh, dan analisis data yang telah dikumpulkan. Diharapkan, laporan ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang manfaat dan tantangan dalam mengimplementasikan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran di era digital saat ini.

## Metode

Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat, terutama jika ingin mengetahui pengaruh atau perlakuan tertentu terhadap suatu masalah. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan gejala, fakta, peristiwa, atau kejadian yang sedang atau telah terjadi. Penelitian ini juga melibatkan studi lapangan yang dimulai dengan menyusun desain penelitian dan menguji alat atau instrumen penelitian lapangan. Tahap selanjutnya adalah menentukan lokasi penelitian serta memilih responden dan informan yang akan dimasukkan ke dalam data penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen kualitatif yang meliputi pengamatan, dokumentasi, dan wawancara terhadap sampel, yaitu kelas VIII. Observasi juga dilakukan di lapangan terkait dengan media kegiatan belajar mengajar sehari-hari, menggunakan media pembelajaran gamifikasi digital melalui aplikasi Kahoot.

## Pembahasan

Dalam kehidupan sehari-hari, kita mungkin sudah sering mendengar istilah "media" yang digunakan dalam konteks tertentu seperti media massa, media televisi, media sosial, dan lainnya. Dalam dunia pendidikan, media berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kahoot adalah platform pembelajaran online berbasis soal yang gratis, digunakan dalam kegiatan belajar untuk menilai persiapan siswa, mengulang materi pelajaran, dan meningkatkan minat siswa dalam diskusi, baik secara kelompok maupun klasikal. Dengan Kahoot, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan (Hidayat et al., 2023). Selain teks, kuis di Kahoot juga bisa mencakup video dan gambar yang mendukung kurikulum yang bertujuan untuk mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Kahoot bisa menjadi alat pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan, serta memungkinkan penyesuaian materi oleh pengguna. Sebagai

media pembelajaran visual, Kahoot menarik perhatian siswa untuk fokus pada konten pelajaran yang disajikan secara visual. Ini bisa menjadi aset dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia (Wibowo et al., 2022). Kahoot adalah media yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Kesimpulannya, media pembelajaran adalah elemen yang dapat mendorong terjadinya pembelajaran, seperti teks, video, dan animasi yang membantu merealisasikan pembelajaran. Siswa dapat bersaing dalam permainan kuis untuk meningkatkan poin dan meraih nilai tinggi. Aplikasi ini bisa diakses melalui smartphone atau laptop, serta fleksibel digunakan oleh guru dan siswa (Bunyamin et al., 2020).

**Gambar 1.1** Registrasi Aplikasi Kahoot



**Gambar 1.** Tampilan awal aplikasi Kahoot

Setelah itu, masuklah dengan menggunakan akun email Google atau akun email lainnya, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

**Gambar 1.2** Registrasi aplikasi kahoot



**Gambar 2.** Membuat akun

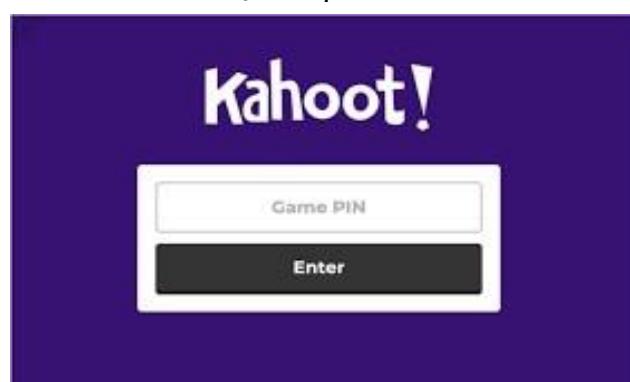
Setelah masuk ke aplikasi Kahoot dengan login, guru bisa membuat kuis permainan yang nantinya dapat dijawab oleh siswa, seperti yang terlihat pada gambar berikut:

**Gambar 1.3** Bagian Kuis**Gambar 3.** Membuat soal pertanyaan kuis Kahoot

Setelah guru menyusun pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuis untuk siswa, simpanlah semua pertanyaan tersebut. Kemudian, siswa akan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Selanjutnya, akan muncul kode, barcode, atau link yang digunakan sebagai akses bagi siswa untuk mengikuti permainan kuis tersebut.

**Gambar 1.4.** Akses**Gambar 4.** Akses peserta didik dengan kode pin atau scan barcode

Setelah game pin, barcode, atau tautan muncul, siswa dapat mengikuti kuis di aplikasi Kahoot dengan masuk menggunakan game pin tersebut. Caranya adalah dengan membuka tautan <https://www.Kahoot.it/> melalui ponsel mereka.

**Gambar 1.5** Tampilan Game PIN**Gambar 5.** Tampilan kode pin peserta didik

Setelah itu, siswa dapat mengikuti kuis di aplikasi Kahoot dan menjawab semua pertanyaan yang diberikan dengan memilih bentuk (shapes) yang benar dalam permainan menebak bentuk tersebut.

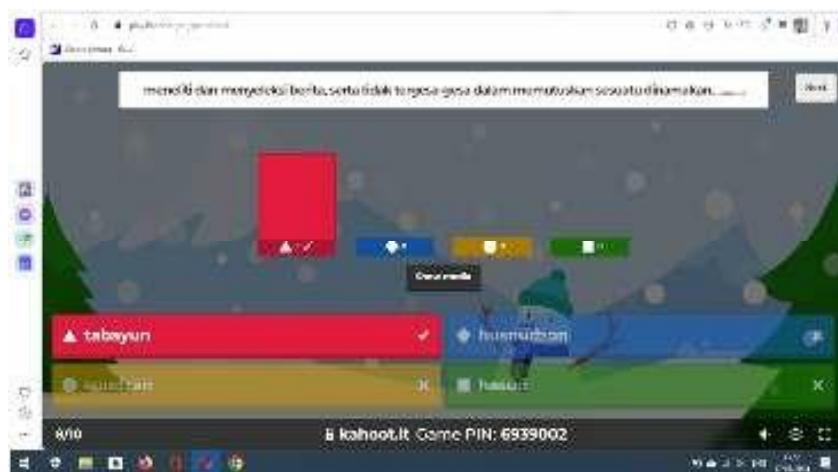
**Gambar 1.6** Tampilan Game



**Gambar 6.** Tampilan game kuis di layar hp peserta didik

Jika jawabannya benar, maka akan diberikan skor, sedangkan jika jawabannya salah, tidak akan mendapatkan skor.

**Gambar 1.7** Tampilan Score



**Gambar 7.** Tampilan skor peserta didik

Setelah menyelesaikan semua permainan, aplikasi Kahoot akan memberikan peringkat kepada peserta.

**Gambar 1.8 Tampilan Peringkat****Gambar 8.** Tampilan peringkat peserta didik

Dari implementasi game kuis menggunakan aplikasi Kahoot untuk siswa SMP NU Bululawang, Kahoot berperan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang praktis dan mudah digunakan dalam berbagai keperluan pembelajaran. Kahoot dapat menjadi media pembelajaran yang utuh dengan model gamifikasi digital, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, partisipatif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, Kahoot juga melatih siswa dalam penggunaan teknologi digital, meningkatkan hardskill dan softskill mereka, serta mengasah kemampuan motorik melalui penggunaan aplikasi ini.

### **Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Kahoot**

#### **Kelebihan**

- 1) Fitur-fitur seperti papan peringkat dan batasan waktu untuk menjawab pertanyaan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Kahoot menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis yang menarik dan kompetitif.
- 3) Setelah kuis selesai, guru dapat mengakses laporan yang menunjukkan bagaimana setiap siswa menjawab pertanyaan, membantu dalam mengevaluasi pemahaman kelas secara keseluruhan dan pemahaman individu.

#### **Kekurangan**

- 1) Meskipun Kahoot memberikan wawasan tentang jawaban siswa, platform ini mungkin tidak memberikan gambaran yang lengkap tentang pemahaman konsep secara menyeluruh.
- 2) Seperti platform pembelajaran digital lainnya, Kahoot rentan terhadap gangguan teknis atau masalah koneksi internet yang dapat mengganggu pengalaman belajar.
- 3) Kahoot terutama menggunakan pertanyaan pilihan ganda dengan jawaban terbatas, yang mungkin tidak cocok untuk semua jenis materi pembelajaran atau gaya pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi digital seperti Kahoot di kelas VII SMP NU Bululawang menunjukkan banyak kelebihan. Kahoot sangat menarik dan mengasyikkan, menciptakan suasana belajar yang efektif dan aktif. Siswa menjadi

lebih partisipatif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran ini juga menciptakan rasa nyaman, menarik, dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot juga meningkatkan kepercayaan diri siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Pengalaman pribadi saya dalam membuat, mengembangkan, dan mempraktikkan Kahoot di kelas VII sangat menyenangkan. Awalnya, saya mencoba Kahoot pada teman dekat sebelum mengujikannya kepada beberapa siswa karena keterbatasan perangkat. Setelah berkonsultasi dengan dosen mata kuliah, saya menambahkan pertanyaan HOTS dan memperluas kuis menjadi 10 soal. Kuis ini kemudian diterapkan pada pelajaran akidah akhlak dengan topik iman kepada malaikat serta ghibah dan tabayyun. Setelah mendapatkan izin dari guru pamong dan pihak kesiswaan, siswa diminta membawa ponsel untuk berpartisipasi. Ternyata, banyak siswa yang tertarik dan termotivasi, terutama dengan adanya hadiah bagi yang meraih peringkat tertinggi.

## Kesimpulan dan Saran

Kahoot adalah platform pembelajaran online berbasis kuis yang gratis, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menilai hasil belajar siswa, mengulang materi pelajaran, dan membangkitkan minat siswa dalam berdiskusi, baik secara berkelompok maupun klasikal, mengenai soal-soal yang diberikan. Kuis di Kahoot tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga mencakup video dan gambar yang mendukung kurikulum pemerintah, yang bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang mengutamakan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS.

Menggunakan fitur lanjutan Kahoot seperti mode permainan tim dan tantangan untuk mendorong kolaborasi antar siswa. Menggabungkan Kahoot dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok dan proyek, untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyeluruh dan holistik.

## Daftar Pustaka

- Ayuningtyas, K. W., & Zulfah, N. (2021). Analisi peran media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28-32.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permaianan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Christiani, N., Adrianto, M. P. H., & Anggraini, M. K. T. L. D. (2019). Modul teknologi pembelajaran: Kahoot. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.

Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis pemanfaatan media kahoot sebagai inovasi pembelajaran. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 5(1).