

# ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN

Hindra Panji Wibowo<sup>1</sup>, Ega Nurliana<sup>2</sup>, Dina Fitri Aryanis<sup>3</sup>, Oktian Fajar Nugroho<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara no.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510  
oktian.fajar@esaunggul.ac.id

## ABSTRACT

The world has entered the Industrial Revolution 4.0 or rather technology has taken over the world so that it has become the basis for every field of human life, one of which is education. Now, technology has greatly alleviated all problems in the world of education, from the preparation of learning to the evaluation of learning in schools. Kahoot can be an innovative and creative medium for teachers in using learning methods and assessing student learning outcomes in class. Kahoot is an online application in the form of a game or quiz questions that have been designed by the teacher. This research is a literature study by making leading research as a reference and research material. Furthermore, this research also aims to provide information about the benefits and systems of using Kahoot as a medium for learning and evaluating students who are creative and innovative.

**Keywords:** *Learning Innovation, Kahoot, Learning Media*

## ABSTRAK

Dunia sudah memasuki masa Revolusi Industri 4.0 atau tepatnya teknologi telah menguasai dunia sehingga menjadi dasar dalam setiap bidang kehidupan manusia, satu diantaranya yaitu bidang pendidikan. Kini, teknologi sangat meringankan seluruh persoalan di dunia pendidikan sejak dari persiapan belajar hingga evaluasi pembelajaran di sekolah. Kahoot bisa menjadi media yang inovatif dan kreatif untuk guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik di kelas. Kahoot merupakan aplikasi online yang berbentuk permainan atau kuis-kuis pertanyaan yang sudah dirancang oleh guru. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan menjadikan penelitian terdahulu sebagai referensi dan bahan penelitian. Selanjutnya penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan informasi mengenai manfaat dan sistem penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dan evaluasi siswa yang kreatif dan inovatif.

**Kata Kunci:** Inovasi Pembelajaran, Kahoot, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Dunia sudah menempuh era revolusi industri 4.0 atau bisa dinyatakan sebagai industri dunia ke empat yang di mana teknologi telah menjadi asas dalam kehidupan manusia. Dari mulai menyampaikan informasi, sampai menjadi media alat untuk menunjang kegiatan perekonomian. Perkembangan teknologi yang semakin maju telah memberikan perubahan terhadap pola, perilaku dan di sekitar masyarakat dan disegala bidang. Perubahan tersebut memberikan kemudahan pada masyarakat dalam pekerjaan dan seluruh kegiatan mereka sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Eratersebut telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, hingga sampai ke bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga berkaitan dengan era revolusi industri 4.0 yang di mana pendidikan diwajibkan harus mengikuti perkembangan yang sudah maju pada saat ini, tidak sekedar mengikuti akan tetapi harus memanfaatkan teknologi tersebut.

Berkembangnya sistem teknologi ini memiliki posisi yang penting dalam bidang pendidikan. Sistem teknologi dapat memberikan pengaruh terhadap pola dan sistem kerja para tenaga pengajar seperti guru dan

siswa di area sekolah. Indonesia harus mengembangkan kualitas keterampilan untuk dimiliki tenaga kerja dengan teknologi digital, termasuk pada bidang pendidikan (Nurfalah, 2019). Bagian yang utama dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia terampil yaitu dengan melalui pendidikan. Memaksimalkan penggunaan teknologi di dunia pendidikan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sehingga hal ini memberikan inovatif dan kreatif pada sistem pendidikan dan pembelajaran. Khususnya dapat memberikan perubahan pada sistem pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran yang konvensional.

Sistem pendidikan yang masih menerapkan pembelajaran secara konvensional, baik dari metode pembelajaran, sering kali menyebabkan anak menjadi bosan, kurangnya interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi yang dilaksanakan hanya satu arah. Oleh karena itu dibutuhkan adanya upaya pembaharuan dari segi metode dan media pembelajaran di sekolah (Irwan, 2019). Pembaharuan dan inovasi kegiatan belajar serta evaluasi siswa dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi teknologi. Upaya ini dapat memberikan peningkatan kualitas serta perkembangan teknologi. Agar siswa tidak hanya memiliki kecakapan intelektual, akan tetapi dapat menguasai keterampilan softskill dan penguasaan teknologi. Hal ini dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak cenderung membosankan. Pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa komponen yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar yaitu seperti guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian. Pembelajaran dapat memberikan berbagai perubahan perilaku siswa terdiri sikap kognitif, emosional dan psikomotorik (Kelas & Sdi, 2022). Pemerintah terus mengupayakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat

membangkitkan pikiran, perasaan serta minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Bagian dari metode dan inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan evaluasi siswa adalah menggunakan aplikasi Kahoot!. Kahoot! adalah sebuah web tool yang memberikan fasilitas layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini dapat memberikan kemudahan guru untuk melaksanakan ujian atau kuis secara efektif dan efisien. Guru hanya memperlihatkan soal kuis/ujian yang ditampilkan melalui layar LCD, sementara siswa dapat memberikan jawaban melalui telepon genggam atau laptop masing-masing. Aplikasi Kahoot! merupakan aplikasi online yang melandaskan permainan interaktif dalam gawai diantaranya, laptop, komputer, ponsel dan tablet. Kahoot! sebagai media pembelajaran yang diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk guru dan siswa dalam membangun suasana belajar menjadi lebih aktif dan menarik untuk diikuti. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi web yang dirilis pada Maret 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik bekerja sama dengan Universitas Teknologi Norwegia. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi online yang memungkinkan Anda untuk mengubah pertanyaan kuis menjadi dalam format permainan interaktif. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan siswa yang berpartisipasi dapat langsung melihat skor atau skor mereka (Sumarso, 2019).

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan gambaran ke dalam bentuk deskriptif, gambaran secara sistematis, mengenai fakta-fakta yang berhubungan dengan fenomena yang diteliti. Penelitian ini didasarkan hasil pada studi literatur sebagai sumber yang berkenaan dengan suatu fenomena atau permasalahan yang ingin dibahas. Teknik pengumpulan data terdiri dari kajian pustaka dan analisis data secara kualitatif berdasarkan sumber-sumber dan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menjadikan penelitian terdahulu sebagai referensi dan bahan penelitian.

## Pembahasan

### Media Pembelajaran

Dalam kehidupan sehari-hari mungkin kita sudah terbiasa mendengar kata-kata “media” yang telah digunakan untuk kondisi tertentu seperti media masa, media televisi, media sosial, dll. Pada dunia pendidikan peran media sebagai alat bantu keberlangsungan proses pembelajaran. Terdapat beberapa pandangan para ahli yang menjelaskan mengenai pengertian media itu sendiri. Berikut contoh pendapat dari ahli mengenai media pembelajaran :

- 1) Media menurut Gegne (1970)  
Media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada di lingkungan pelajar yang dapat merangsang pelajar untuk belajar.
- 2) Media menurut Briggs (1970)  
Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar terjadi.
- 3) Media menurut Tay Vaughan (2006)  
Media merupakan kombinasi dari teks, foto, suara, animasi, dan elemen-elemen lainnya yang dimanipulasi secara digital yang digunakan untuk tujuan pendidikan.  
(Oka, 2021, hal. 12).

Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk mengirimkan pesan atau informasi kepada siswa yang dapat merasakan perasaan, pikiran, dan minat siswa (Herliandry et al., 2020). Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu membuat suasana belajar yang menarik dan dapat membuat pembelajaran yang abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit (Novita & Harahap, 2020)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen (elemen) yang dapat mendorong terjadinya pembelajaran seperti teks, video, animasi-animasi yang berguna membantu dan merealisasikan pembelajaran.

### Media pembelajaran Kahoot!

Kahoot! merupakan platform *game* edukatif yang dapat diakses oleh siapa saja bersifat gratis. Kahoot! menyediakan layanan fitur yang bertujuan membuat *quis* yang menarik dan dapat membuat pelajar lebih aktif lagi dalam belajar. Kahoot! mengarahkan

pelajar untuk dapat bersaing dalam permainan *quis* yang telah dibuat untuk meningkatkan point supaya mendapatkan nilai tinggi. Pada aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone ataupun laptop dan fleksibel untuk digunakan pada guru dan siswa. Cara kerja kahoot! dengan guru membuat beberapa soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda dengan desain yang menarik pada halaman <https://kahoot.com/>. Selanjutnya siswa sebagai peserta dapat masuk pada halaman <https://kahoot.it/> untuk dapat mengerjakan sesuai waktu yang telah ditentukan oleh guru (Rizkasari, 2022).

Kahoot! bisa menjadi salah satu media pembelajaran visual. Sebagai media pembelajaran visual, sebagai menarik dan mengkoordinasikan pertimbangan pembelajar untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau sesuai dengan isi materi pelajaran. Kahoot! dapat menjadi aset pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat memenuhi permintaan era digitalisasi. Kahoot! juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digitalisasi. Penggunaan aplikasi Kahoot! juga diharapkan dapat membuat siswa lebih bersemangat dan memacu mereka dalam belajar bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot merupakan media yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan (Mustikawati, 2019).

Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis soal gratis yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka menilai hasil persiapan pembelajaran siswa, mengulang materi pelajaran dan membangkitkan minat siswa dalam mengadakan diskusi baik secara berkelompok maupun secara klasikal mengenai soal-soal yang diberikan. Kahoot dapat menjadi tahap pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan untuk belajar dan membuat Objek Pembelajaran atau bahan pembelajaran yang dapat disesuaikan oleh klien (Hartanti, 2019)

### Langkah-langkah mengoperasikan Kahoot!

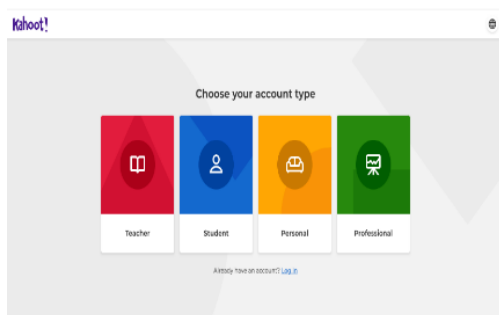
- A. Untuk pendidik – mendaftar akun

Gambar 1.1 Logo Kahoot!



1. Mendaftar pada platform kahoot.com – kemudian klik sign up pada pojok kanan atas
2. Silahkan pilih teacher pada kolom yang telah disediakan pada gambar dibawah ini.

Gambar 1.2 pendaftaran



3. Kemudian mendaftar dengan menggunakan akun google atau email yang aktif.
4. Data berupa nama sekolah dan username. Klik No pada pertanyaan Have you played Kahoot! Before dan beri centang pada I have read and agree... terakhir klik joint
5. Akun kahoot! Sudah selesai.
6. B. Untuk pendidik – untuk membuat soal

1. Selanjutnya pada halaman dashboard klik create seperti pada gambar dibawah ini

Gambar 1.3 Dashboard



2. Pada halaman Create, kamu dapat membuat sebuah kuis mulai dari awal atau menggunakan template
3. Selanjutnya kamu akan dihadapkan pada pilihan jenis kuis yang dapat dibuat (kuis, benar atau salah, menjawab pertanyaan, teka-teki, polling, slide, dan world cloud)
4. Pada halaman Create, kamu dapat membuat pertanyaan, memasukkan gambar tambahan, menentukan waktu untuk menjawab, pilihan jawaban, dan menambahkan pertanyaan
5. Setelah kuis selesai dibuat, maka tekan tombol Done di bagian atas kanan Pada halaman pengaturan kuis, kamu akan dihadapkan pada pilihan Classic atau Team Mode
6. Selanjutnya halaman PIN Game akan muncul

### C. Untuk pendidik dan siswa – menjalankan kuis

1. Bagi kamu yang menjadi peserta kahoot, maka dapat mengunjungi kahoot.it pada browser (Chrome, Firefox, Opera) di smartphone
2. Selanjutnya, masukkan PIN Game yang telah dibagikan oleh panitia
3. Setelah permainan dimulai, kamu dapat menjawab pertanyaan dari panitia dengan menggunakan smartphone
4. Kamu cuma cukup memilih jawaban dari pilihan jawaban yang tampil di layar smartphone
5. Apabila kamu menjawab dengan benar, maka mendapatkan skor. Namun jika menjawab salah, maka tidak mendapatkan skor
6. Kamu dapat terus menjawab pertanyaan hingga kuis berakhir
7. Di akhir kuis, kamu akan dihadapkan pada tiga pemenang di podium dengan skor tertinggi.

### Kelebihan dan Kekurangan media Kahoot!

Kelebihan Kahoot! Sebagai berikut :

- 1) lingkungan pembelajaran dapat lebih menyenangkan

- 2) anak dipersiapkan untuk memanfaatkan inovasi sebagai media pembelajaran
  - 3) Tidak Mudah Disconnect
  - 4) penilaian sejauh mana siswa mendapatkannya
  - 5) Setiap orang dapat mengikuti tes, baik itu guru atau wali
  - 6) Dapat diakses di mana saja dan kapan saja baik melalui ponsel atau laptop,
  - 7) Menarik untuk belajar,
  - 8) banyak pilihan kategori,
  - 9) dapat digunakan bersama,
  - 10) mudah untuk mendaftar
- (Sulistiyawati et al., 2021).

Selain itu, keunggulan Kahoot adalah kemudahan penggunaan dan akses melalui smartphone dan komputer pribadi (PC). Kahoot tidak memerlukan penginstalan aplikasi, karena dibuat dengan program berbasis web, menyertakan alokasi waktu untuk membalas pertanyaan dan dapat diakses secara gratis (Nurfadila et al., 2022)

Kekurangan Kahoot! Sebagai berikut :

Sedangkan kekurangannya adalah :

- 1) tidak semua guru dapat menggunakan teknologi,
  - 2) kurangnya infrastruktur sekolah,
  - 3) anak-anak tergodanya untuk membuka hal-hal lain,
  - 4) jam perakitan terkendala dalam pelajaran,
  - 5) tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur pelajaran menyusun dengan Kahoot!,
  - 6) individu lain dapat melihat jawaban pemain lain,
  - 7) harus tampil infocus,
  - 8) berbasis online dan tidak ada yang offline,
  - 9) kesulitan membuat soal
- (Sulistiyawati et al., 2021).

### **Manfaat Kahoot!**

Kahoot adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1. Dapat membantu dalam mengkaji materi yang telah diberikan. 2. Menambah semangat belajar 3. Menambah inspirasi dalam belajar 4.

Menambah rasa ingin tahu dalam belajar 5. Dapat menambah informasi tentang materi yang diberikan (Nasution, 2019). Dengan menggunakan media kahoot, siswa akan lebih terbujuk karena dapat terjadi tantangan antar siswa dalam pembelajaran. Dalam perkembangannya, media Kahoot akan menawarkan bantuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat utuh baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Penggunaan Kahoot membuat proses belajar menjadi lebih mudah bagi pengajar karena tampilannya yang menarik dengan adanya efek gambar, suara dan berbagai macam pertanyaan yang membuat siswa merasa belajar itu menyenangkan. Sehingga inspirasi belajar siswa meningkat (Alfansyur & Mariyani, 2019).

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media kahoot dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran. di era revolusi industri 4.0. penggunaan media kahoot dapat membangkitkan minat siswa dalam berdiskusi dengan baik. Dengan penggunaan media kahoot sebagai inovasi pembelajaran memberikan peningkatan kualitas teknologi agar siswa tidak hanya memiliki kemampuan intelektual tetapi dapat menguasai kemampuan softskill dan menguasai penggunaan teknologi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216.  
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia*, 1(1), 78–85.  
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Irwan. (2019). IMPLEMENTASI KAHOOT! SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *Journal of Civic Education*.
- Kelas, M., & Sdi, D. (2022). Arus Jurnal Pendidikan ( AJUP ) Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran. 2.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra*, 0(0), 99–104. <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semba/Semiba/schedConf/presentations>
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id/2549-435x>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK. *Informatika*, 8(1), 36–44. <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/1532>
- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.
- Nurfadila, Usman, M., & Achmad, A. K. (2022). Penerapan Kahoot dalam peningkatan kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Celebes Global School. *Journal of Foreign Language Studies, Linguistics, Education, Literatures, and Cultures*, 1(2), 137–145.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi e-learning berbasis virtual class dengan google classroom sebagai media pembelajaran Fisika. *Journal walisongo*.
- Oka, G. P. A. (2021). *Media dan Multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Rizkasari, E. (2022). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 4, 591–596.
- 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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*. CV BUDI UTAMA.