

DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Muh. Rizal Mattawang¹, Edy Syarif²

^{1,2}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 27-Jun-2023

Disetujui : 30-Jun-2023

Diterbitkan : 30-Jun-2023

Kata Kunci:

Gamifikasi

Kahoot

Media Pembelajaran

Korespondensi:

Muh. Rizal Mattawang

Program Studi Teknologi

Pendidikan, Universitas Terbuka

Email:

041344633@ecampus.ut.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, digunakan metode kajian pustaka atau library research, di mana lima belas artikel yang dipilih dari jurnal terakreditasi dalam negeri yang terbit antara Januari 2018 hingga April 2023 menjadi sumber data utama. Melalui proses pengumpulan dan analisis data, penelitian ini mencoba untuk mengungkapkan berbagai dampak yang mungkin terkait dengan pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran di tingkat SMA. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA memiliki dampak yang signifikan. Terdapat peningkatan prestasi belajar siswa. Melalui interaksi yang interaktif dan menarik dalam format permainan kuis, Kahoot mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang diajarkan. Kesimpulannya, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA memiliki dampak positif. Dengan meningkatkan prestasi belajar, membangkitkan motivasi belajar, memudahkan penguasaan materi, dan menarik minat belajar siswa, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran di kelas SMA.

Abstract: This study aims to determine the impact of using Kahoot in high school student learning. In an effort to achieve this objective, a literature review or library research method was employed, where fifteen articles selected from accredited domestic journals published between January 2018 and April 2023 served as the primary data sources. Through the process of data collection and analysis, this research seeks to uncover various potential impacts associated with the utilization of Kahoot in high school learning. The results of the analysis indicate that the use of Kahoot in high school student learning has significant effects. There is an improvement in student learning achievement. Through interactive and engaging interactions in a quiz game format, Kahoot is capable of enhancing students' understanding of the subject matter and their ability to retain the taught information. In conclusion, the use of Kahoot in high school student learning has a positive impact. By enhancing learning achievement, fostering learning motivation, facilitating mastery of the material, and capturing students' interest in learning, Kahoot can be an effective tool to enhance learning in high school classrooms.

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin marak dan beragam. Salah satu inovasi yang menonjol dalam bidang pendidikan adalah penggunaan gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengadopsi unsur-unsur permainan dan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran yang bukan permainan itu sendiri (Iberahim & Noor, 2022). Dengan kata lain, gamifikasi melibatkan penggunaan konsep dan mekanisme permainan dalam aktivitas pembelajaran. Penerapan gamifikasi dalam pendidikan bertujuan untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa dalam proses belajar-mengajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunita & Indrajit (2022), gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merasakan kegembiraan serta tantangan seperti dalam permainan. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat motivasi mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran (Akhriza, 2020).

Model pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Selain memberikan efek yang menyenangkan, gamifikasi juga mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam belajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setianto (2021), gamifikasi membantu peserta didik untuk tetap terlibat dan konsentrasi pada tugas-tugas yang diberikan, sehingga meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar. Penggunaan gamifikasi sebagai salah satu pendekatan teknologi dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar siswa (Zahara et al., 2021). Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, pendekatan gamifikasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar (Jusuf, 2016).

Dalam era transformasi digital, perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam bidang pendidikan (Danuri, 2019). Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran adalah gamifikasi, di mana aplikasi dan platform pendidikan seperti Kahoot menjadi populer. Kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis jaringan yang memungkinkan pembuatan kuis-kuis interaktif yang menarik perhatian siswa. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran menghadirkan situasi kuis yang meriah dan heboh, menciptakan suasana yang tidak membosankan dan membuat siswa terlibat secara aktif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Christiani et al. (2019), Kahoot terbukti dapat memunculkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pendidikan oleh para guru. Melalui Kahoot, guru dapat merancang tes atau kuis yang menarik secara visual, menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa, dan memberikan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sinaga et al., 2022). Kahoot juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi atau asesmen daring, baik secara individu maupun dalam bentuk kerja kelompok. Aplikasi ini memberikan fleksibilitas dalam melakukan pengukuran kemajuan siswa, serta memudahkan guru dalam melacak dan menganalisis pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sunhaji (2022) menunjukkan bahwa Kahoot telah digunakan di berbagai tingkat pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Guru menggunakan Kahoot sebagai alat untuk memeriksa pemahaman siswa, merencanakan sesi pembelajaran yang menarik, dan mendorong partisipasi aktif dalam kelas (Iman, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak penggunaan gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA berdasarkan penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang dampak penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran siswa SMA dan mengidentifikasi manfaat serta kendala potensial yang terkait dengan pemanfaatannya. Penelitian ini akan menganalisis dampak penggunaan Kahoot dalam memfasilitasi penguasaan materi siswa SMA. Gamifikasi melalui Kahoot memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan repetisi dan interaksi yang melibatkan

pertanyaan dan jawaban. Penelitian ini akan melihat sejauh mana penggunaan Kahoot dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan memfasilitasi penguasaan yang lebih baik. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang dampak penggunaan gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA. Dengan menganalisis penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi baru dan pemahaman yang lebih komprehensif tentang manfaat dan kendala penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran siswa SMA.

METODE

Penelitian ini adalah sebuah kajian pustaka atau library research yang bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis dampak penggunaan gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA berdasarkan penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam kajian pustaka, penulis melakukan proses pencarian, pemilihan, dan analisis terhadap literatur yang relevan, seperti artikel jurnal, buku, dan dokumen lainnya, untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik yang diteliti (Fitrah & Luthfiyah, 2017).

Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan sumber-sumber literatur yang diperoleh melalui portal Google Scholar dan Garuda. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian adalah "Kahoot dalam pembelajaran SMA", "dampak Kahoot bagi siswa SMA", dan "manfaat Kahoot bagi siswa SMA". Penelitian-penelitian yang terpilih kemudian disaring berdasarkan kriteria tertentu, seperti tahun publikasi antara Januari 2018 hingga April 2023 dan berasal dari jurnal yang terakreditasi di Sinta. Data yang relevan dari penelitian-penelitian yang dipilih dikumpulkan dalam bentuk tabel, mencakup informasi tentang judul penelitian, nama penulis, tahun terbit, metodologi yang digunakan, serta hasil yang berkaitan dengan dampak penggunaan gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA. Selanjutnya, data-data tersebut dianalisis secara menyeluruh untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampak penggunaan gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelusuran di Google Scholar dan Garuda, penulis mendapatkan penelitian-penelitian relevan yang memenuhi kriteria sebanyak lima belas artikel dari jurnal terakreditasi dalam negeri.

Tabel 1. Penelitian-Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian dan Jurnal	Peneliti dan Tahun	Metode	Hasil
1	Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi di SMAN 1 Blitar. <i>Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.</i>	Setiawati et al. 2018	<i>Quasi eksperimen design</i>	Hasil belajar kelompok eskperimen meningkat pesat. Kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata nilai tes awal sebesar 51,57, setelah diberikan intervensi dan dilakukan tes akhir, didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,80
2	Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar	Halimah & Maulidya, 2021	<i>True eksperimental design</i>	Kahoot efektif membangkitkan motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan skor kelompok eksperimen (78,29%) lebih tinggi daripada

	siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas xi ips di SMAN 3 pasuruan. <i>Jurnal Al Murabbbi.</i>			kelompok control (64,52%).
3	Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. <i>Phonologie Journal of Language and Literature.</i>	Zamsinar et al. 2021	Penelitian Tindakan Kelas	Sebagai media pembelajaran, Kahoot membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Dibuktikan dengan nilai siklus II meningkat mencapai 85% dari nilai siklus I yang hanya 65%.
4	Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. <i>Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS.</i>	Purwanto et al. 2021	<i>Pre experimental design</i>	Kahoot mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran. Rata-rata nilai tes akhir sebesar 60,14 sementara rata-rata nilai tes awal sebesar 45,0
5	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X. <i>Jurnal Bio Educatio.</i>	Nurbaetina & Roviati, 2021	<i>Research and development</i>	Kahoot dapat menarik minat siswa pada pembelajaran yang tidak membosankan.
6	Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. <i>Jurnal As-Sabiqun.</i>	Ma'ruf & Alfurqan, 2022.	Studi kasus	Penggunaan aplikasi Kahoot di SMAN 2 Padang menjadi daya tarik pada proses penilaian pembelajaran.
7	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. <i>Buletin Ilmiah Pendidikan.</i>	Rahmawati, 2022	Kualitatif	Kahoot memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, dan mampu membuat siswa bersemangat.
8	Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada	Yuwono et al. 2022	Eksperimen	Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMAN 51 Jakarta. Hasil belajar siswa pada kelompok

	Hasil Belajar Sejarah di SMAN 51 Jakarta. <i>Historiography: Journal of Indonesian History and Education.</i>			eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelompok control, 89,53 : 76,7.
9	Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa yang Dibelajarkan dengan Media Kahoot dan Media Powerpoint pada Materi Laju Reaksi di SMA. <i>Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan.</i>	Sari & Silitonga, 2022	<i>Pre test and post test control group design</i>	Hasil belajar siswa yang diberikan <i>treatment</i> dengan media Kahoot lebih tinggi dibandingkan siswa yang diberikan <i>treatment</i> dengan media PowerPoint.
10	Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. <i>JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran).</i>	Santoso & Widiyanti, 2022	Eksperimen	Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol.
11	Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8 Pontianak. <i>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK).</i>	Elsa et al. 2022	<i>True experimental design</i>	Kahoot memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah
12	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. <i>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.</i>	Puspitasari et al. 2022	Quasi eksperimental	Kahoot mempunyai pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X MIPA SMAN 1 Plampang
13	Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Kahoot di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. <i>Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan.</i>	Permatasari et al. 2023	Studi Pustaka, survey, dan eksperimen	100% dari 38 responden tertarik dengan Kahoot, 96% setuju penggunaan Kahoot dalam evaluasi belajar lebih efektif dibandingkan evaluasi konvensional.
14	Pengaruh <i>Blended Learning</i> Tipe <i>Flipped Classroom</i> dengan Media Kahoot Terhadap	Sari et al. 2023	Kuantitatif desain kuasi eksperimen	penggunaan model pembelajaran <i>blended learning</i> tipe <i>flipped classrom</i> dengan media <i>Kahoot</i>

	Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Sukoharjo. <i>Journal on Education.</i>			mempunyai dampak terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI SMAN 1 Sukoharjo.
15	Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. <i>GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika.</i>	Hannawita & Listiani, 2023	Kualitatif deskriptif	Metode pembelajaran berbasis game dengan bantuan Kahoot! dapat merangsang aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari meningkatnya aktivitas siswa dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat dan berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa.

Membantu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Setiawati et al. (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi di SMAN 1 Blitar" mendapatkan adanya peningkatan kasil belajar pada kelompok eksperimen. Pada saat diberikan tes awal, rataaan nilai hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 51,57. Setelah diberikan intervensi dan dilakukan tes akhir, didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,80. Sementara pada kelompok kontrol didapatkan rataaan nilai tes awal sebesar 51,87, dan rataaan nilai tes akhir sebesar 74,33. Peningkatan hasil belajar siswa lebih besar pada kelompok eksperimen.

Hasil serupa didapatkan oleh Purwanto et al. (2021) yang melakukan penelitian pengaruh Kahoot pada mata pelajaran Geografi pada siswa kelas XI IIS SMAN 3 Tebas Kab. Sambas. Rataan hasil belajar siswa saat diberikan tes awal sebesar 45,00 dan rataaan nilai hasil belajar pada tes akhir meningkat menjadi 60,14. Yuwono et al. (2022) pada penelitiannya di SMA Negeri 51 Jakarta mendapatkan hasil nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 89,53, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 76,7. Kondisi ini menunjukkan bahwa Kahoot mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Silitonga (2022), Santoso & Widiyanti (2022), Puspitasari et al. (2022), dan Sari et al. (2023) mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan Kahoot dan PowerPoint. Dalam penelitian tersebut, siswa yang menggunakan Kahoot secara konsisten menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan PowerPoint. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai yang lebih tinggi pada kelompok siswa yang menggunakan Kahoot mengindikasikan bahwa penggunaan alat gamifikasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa dalam pembelajaran. Kahoot memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Selain itu, temuan serupa yang ditemukan oleh penelitian lain, seperti Santoso & Widiyanti (2022), Puspitasari et al. (2022), dan Sari et al. (2023), memberikan kekuatan pada hasil penelitian ini. Konsistensi temuan ini menegaskan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti PowerPoint. Dalam konteks pendidikan saat ini, penting bagi guru dan lembaga pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan Kahoot sebagai

alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman materi, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Halimah & Maulidya (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS di SMA 3 Pasuruan, di mana kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 menjadi kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi belajar siswa. Dalam kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot, ditemukan nilai mean N-Gain Score sebesar 78,29%, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai nilai mean sebesar 64,52%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa intervensi penggunaan Kahoot mampu memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan Kahoot sebagai alat gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi positif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini penting bagi para guru dan lembaga pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas.

Selain itu, Hannawita & Tantri (2023) pada penelitiannya terhadap 17 siswa kelas X IPA mendapatkan hasil penggunaan media Kahoot dapat mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Terlihat dari empat indikator yang diukur terjadi perubahan pada saat guru menggunakan Kahoot dibandingkan pada saat guru menggunakan media konvensional. Empat indikator tersebut yaitu: siswa bersemangat, siswa bertanya, siswa menjawab, dan siswa berinteraksi dengan guru dan sesama siswa.

Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zamsinar dkk. (2021), Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siklus II siswa meningkat menjadi 85% dari nilai siklus I yang hanya mencapai 65%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Jerman secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati (2022) juga mendukung temuan tersebut. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Melalui interaksi yang interaktif dan menarik dalam format permainan kuis, Kahoot membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Kahoot juga mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan berusaha mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif memiliki manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman. Dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dan memudahkan pemahaman materi, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam

meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman di kelas. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Menarik Minat Belajar Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Nurbaetina & Roviati (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X" menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Kahoot memberikan suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Temuan serupa juga disampaikan oleh Ma'ruf & Alfurqan (2022), di mana penggunaan aplikasi Kahoot di SMA Negeri 2 Padang menjadi daya tarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Elsa dkk. (2022) terhadap siswa kelas XI IPS di SMAN 8 Pontianak menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berdampak pada peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dkk. (2022) terhadap siswa kelas X MIPA di SMAN 1 Plampang Kabupaten Sumbawa menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dari 38 responden yang menjadi bagian dari penelitian tersebut, 100% dari mereka tertarik dengan penggunaan Kahoot, dan 96% menyatakan setuju bahwa penggunaan Kahoot dalam evaluasi belajar lebih efektif dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional.

Temuan-temuan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan karakteristiknya yang interaktif dan kompetitif, Kahoot memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, penggunaan Kahoot juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi belajar secara efektif.

PENUTUP

Penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Berbagai mata pelajaran di SMA dapat memanfaatkan Kahoot sebagai alat pembelajaran yang efektif. Melalui Kahoot, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kahoot memberikan platform yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa, serta antara sesama siswa. Elemen permainan yang dimasukkan ke dalam Kahoot, seperti skor, leaderboard, dan penghargaan, memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Kahoot menjadi sarana yang relevan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang hidup di era teknologi. Dalam proses pembelajaran dengan Kahoot, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga aktor utama dalam permainan kuis yang menantang. Hal ini membantu meningkatkan minat belajar siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dan terlibat dalam proses belajar-mengajar. Dengan mengoptimalkan potensi Kahoot, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermanfaat. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, meningkatkan kemampuan mengingat informasi, dan mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akhriza, T. M. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Online Untuk Peningkatan Partisipasi Mahasiswa Di Masa Pandemi COVID-19. In *Prosiding Seminar SeNTIK* (Vol. 4, No. 1, pp. 83-91).

- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!* (R. Awahita, Ed.). CV Jejak.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Elsa, D., Aminuyati, A., & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>
- Fitrah, M., & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. CV Jejak.
- Halimah, S., & Maulidya, N. H. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al Murabbi*, 7(1), 20–30. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- Hannawita, E., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Iberahim, M. F., & Noor, N. M. (2019). Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahaan Guru-Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor (Gamification Practices in Teaching and Learning among Primary School Teachers in Johor). *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2).
- Iman, N. (2020). *PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN KIMIA TERHADAP KUIS BERBASIS PLATFORM ONLINE SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1276-1287.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61.
- Sari, T. M., Kristiani, K., & Noviani, L. (2023). Pengaruh Blended Learning Tipe Flipped Classroom Dengan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SAMA Negeri 1 Sukoharjo. *Journal on Education*, 5(4), 11361-11370.
- Nurbaetina, & Roviati, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X. *Jurnal Bio Educatio*, 6(1), 38–43.
- Permatasari, S., Darmawan, T. H., Azzahra, N., Zulaika, L., Asomah, U., Feronika Br Silaban, Y., Ashabil Yamin, M., Putri Widarti, S., Rahayu, A., & Puspita, D. (2023). Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Kahoot di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 274–279.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1–9. <https://Kahoot.com/>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Rahmawati, I. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1, 55–61. <https://kahoot.com/>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>

- Sari, A. F., & Silitonga, P. M. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa yang Dibelajarkan dengan Media Kahoot dan Media Powerpoint pada Materi Laju Reaksi di SMA. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 428–434.
- Setianto, B. D. (Ed.). (2021). *Masa Depan Pendidikan: "Suara Mahasiswa dari NUNI untuk Keberagaman dan Kesatuan Indonesia."* Universitas Katolik Soegijapranata.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, E., & Pramono, A. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 273–278.
- Sunhaji. (2022). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah / Madrasah*. Zahira Media Publisher.
- Yunita, P. N., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit ANDI.
- Yuwono, A., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2022). Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Hasil Belajar Sejarah di SMAN 51 Jakarta. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 2(1), 43–53.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.
- Zamsinar, Mannahali, M., & Rijal, S. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie Journal of Language and Literature*, 2(1), 39–46. <http://eprints.unm.ac.id/29590/>