

MENERAPKAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI TIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ardi Rahmawan^{1*}, Muslimin², Try Supryanto³

^{1,2,3} STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

* Email: Ardi.rahmwan2019@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa tahun terakhir telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis, adaptif, dan berbasis teknologi. Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu ironi yang terjadi adalah metode pengajaran mata pelajaran TIK yang masih bersifat konvensional, padahal materi ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Untuk menjawab tantangan tersebut, inovasi strategi pengajaran menjadi penting, salah satunya melalui penerapan gamifikasi. Penggunaan platform Kahoot! sebagai alat pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengevaluasi efektivitas Kahoot! dalam pembelajaran TIK di tingkat SMP. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan efisien, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pengajaran TIK di sekolah SMP.

Kata kunci: Kahoot!; Media Interaktif; pembelajaran TIK

Abstract

Advances in information and communication technology (TIK) in recent years have had a significant impact on various aspects of life, including education. Digital transformation has enabled the creation of more dynamic, adaptive, and technology-based learning environments. However, the use of technology in the learning process, particularly at the junior high school (SMP) level, still faces various obstacles. One irony is the still-conventional teaching methods for TIK subjects, even though this material aims to equip students with 21st-century skills. This has resulted in low student engagement and enthusiasm in the learning process. To address this challenge, innovative teaching strategies are essential, one of which is through the implementation of gamification. The use of the Kahoot! platform as an interactive gamification-based learning tool has been proven to increase student motivation, active participation, and understanding. This study aims to implement and evaluate the effectiveness of Kahoot! in IT learning at the junior high school level. The results of this study are expected to contribute to the development of more engaging and efficient technology-based learning methods, as well as provide practical recommendations for educators in improving the quality of IT teaching in schools SMP.

Keywords: Kahoot!; Interactive Media; ICT Learning

PENDAHULUAN

Sejumlah aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah sangat terdampak oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi

(TIK) dalam beberapa tahun terakhir. Lingkungan belajar yang lebih dinamis, adaptif, dan berbasis teknologi dapat diciptakan dalam pendidikan berkat transformasi digital (Nadzeri

et al., 2023). Namun pada kenyataannya, masih terdapat sejumlah kendala dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses belajar mengajar, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Altawalbeh, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang secara langsung berkaitan dengan perkembangan teknologi adalah mata pelajaran TIK. Ironisnya, meskipun materi pelajaran ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, metode penyampaian yang digunakan di banyak sekolah masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah dan latihan-latihan tertulis yang kurang memanfaatkan potensi teknologi itu sendiri. Hal dapat ini menyebabkan siswa kurang antusias, kurang aktif terlibat pada proses belajar, serta rendahnya retensi terhadap materi yang diajarkan (Pendidikan, Pendidikan and Makassar, 2024).

Inovasi dalam strategi pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa selain memberikan pengetahuan diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan merupakan salah satu strategi yang semakin populer (Ayuningtias and Hajaroh, 2024). Penggunaan aspek permainan dalam lingkungan non-permainan, termasuk prosedur pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar dikenal sebagai gamifikasi. Gamifikasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang dengan memasukkan aspek-aspek seperti tantangan, penghargaan, kompetisi, dan skor (Hidayat *et al.*, 2023).

Kahoot! adalah perangkat lunak berbasis gamifikasi yang telah banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan. Guru dapat menggunakan platform ini untuk membuat tes interaktif yang dapat diikuti siswa secara daring menggunakan perangkat digital. Karena Kahoot! bersifat kompetitif, real-time,

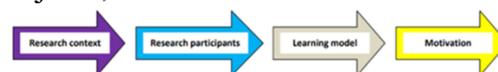
dan visual, ia tidak hanya menawarkan variasi dalam pendekatan pengajaran tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi kursus berkat umpan balik instan platform ini terhadap respons siswa (Indah, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan kompetitif secara sehat. Namun, penelitian tentang penerapan Kahoot! khususnya pada materi TIK di jenjang SMP masih relatif terbatas, terutama dalam konteks kurikulum nasional di Indonesia (Rizky *et al.*, 2025).

Mengingat konteks ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan dan mengevaluasi Kahoot! sebagai alat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah TIK sekolah menengah pertama (Pokhrel, 2024). Diharapkan penelitian ini akan membantu dalam penciptaan metode pengajaran berbasis teknologi baru dan menawarkan saran yang berguna bagi para pendidik tentang cara memfasilitasi pengajaran yang lebih menarik (Zaini, 2025)(Rochmat *et al.*, 2025).

METODE PENELITIAN

Seperti terlihat pada Gambar 1, metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan : Konteks penelitian, Partisipan penelitian, Model pembelajaran, Motivasi.

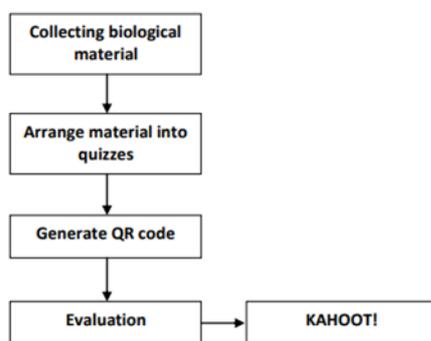


Gambar 1. Metode Penelitian.

Konteks penelitian mencakup luasnya lokasi penelitian, partisipan penelitian memberikan gambaran singkat tentang partisipan penelitian, termasuk jumlah, usia, dan latar belakang pendidikan mereka, model pembelajaran menyelidiki lebih dalam model

pembelajaran yang disediakan dalam penelitian ini, dan motivasi mengkaji tingkat antusiasme siswa dalam belajar baik sebelum maupun sesudah gamifikasi..

(1). Research context. Pada penelian ini penulis hanya berfokus pada materi TIK, yang berpatokan pada kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan) **(2). Research participants.** Tiga puluh siswa berpartisipasi dalam penelitian ini. Para siswa tersebut berasal dari SMPN 8 Kota Bima di Indonesia. Dengan menggunakan kode QR, setiap siswa akan menyelesaikan proses pembelajaran berbasis gamifikasi yang diakhiri dengan penggunaan "KAHOOT!" sebagai metode penilaian pembelajaran. Setiap peserta berusia antara 12 dan 14 tahun. **(3). Learning model.** Gamifikasi merupakan dasar pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Proses gamifikasi dalam penelitian ini melibatkan langkah-langkah berikut: mencari sumber daya TIK berdasarkan standar Kurikulum Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), Menyusun sumber daya tersebut menjadi tes, membuat kode QR untuk URL situs web pembelajaran, dan memanfaatkan "KAHOOT!" sebagai alat penilaian. Gambar 2 memberikan informasi tambahan tentang model pembelajaran.



Gambar 2. Learning Model.

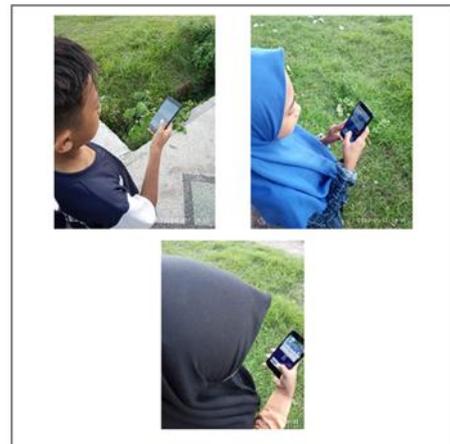
(4). Motivasi. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari siswa tentang motivasi mereka dalam belajar guna mengukur tingkat motivasi mereka. Sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah gamifikasi proses pembelajaran TIK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran siswa dilakukan dalam beberapa tahap, sebagai berikut:

1. Pembelajaran bertema gamifikasi menggunakan kode QR

Dalam pembelajaran ini siswa akan disuruh untuk membawa smartphone yang dilengkapi dengan fitur untuk memindai kode QR. Kode QR dilakukan untuk membuat siswa lebih mengenali dan paham dengan bentuk software sebenarnya. Kode QR tersebut berikan alamat Uniform Resource Locator (URL) ke website pembelajaran. Materi pembelajaran yang pada website disusun berdasarkan Standar Kurikulum tingkat Sekolah Menengah Pertama. Kuis pembelajaran akan tampil ketika siswa mengakses website seperti pada Gambar 3.



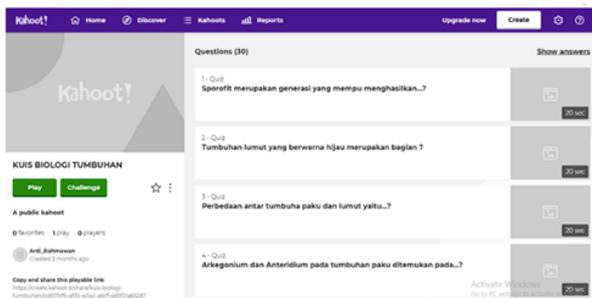
Gambar 4. Students answer quizzes

2. Evaluasi pembelajaran menggunakan KAHOOT!

Aplikasi praktis diperlukan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan keaktifan belajar siswa KAHOOT! merupakan salah satu dari banyak aplikasi pembelajaran yang sering digunakan. Dengan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, KAHOOT! menawarkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Dalam penelitian ini KAHOOT! digunakan hanya sebagai alat evaluasi belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran sebelumnya. Pada aplikasi KAHOOT! dibuat kuis-kuis sederhana yang disusun berdasarkan materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya

seperti terlihat pada Gambar 5. Setelah kuis-kuis selesai dikerjakan, sistem pada aplikasi KAHOOT! akan memberikan penghargaan dan peringkat seperti pada permainan umumnya. Pemberian penghargaan dan peringkat digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menanamkan sikap kompetitif siswa.



Gambar 5. Evaluation quiz with KAHOOT!

3. Motivasi

Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, kuesioner digunakan untuk mendapatkan data siswa mengenai motivasi belajar mereka. Tabel 1 menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan gamifikasi dan sebelum menggunakan gamifikasi untuk proses pembelajaran materi pelajaran TIK.

Tabel 1. Student's motivation to study

Before applying gamification	After applying gamification
12%	88%

Dari total koresponden yang dikumpulkan, motivasi belajar siswa menunjukkan lebih besar setelah menggunakan gamifikasi pada metode pembelajarannya. Siswa merasa tertarik, tertantang, dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga merasakan kemudahan dalam memahami materi-materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap susah untuk dipahami.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran merupakan tahap manusia untuk meraih pengetahuan yang lebih luas. Gamifikasi sering kali digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran

menggunakan gamifikasi digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Gamifikasi juga memberikan beberapa dampak positif pada proses pembelajaran dikelas, diantaranya meningkatnya keaktifan siswa, menanamkan sikap kompetitif, dan pembelajaran lebih menarik.

Setelah proses pembelajaran dilakukan kuesioner digunakan untuk melihat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan gamifikasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, 88% menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan gamifikasi. Siswa juga merasakan kemudahan pemahaman dalam memahami materi pelajaran dibandingkan proses pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan dari kesimpulan pada penelitian ini, ada beberapa penelitian lebih lanjut yang perlu dilakukan di masa depan untuk mendukung usulan pembelajaran ini agar menjadi lebih baik, seperti:

- Masalah ketersediaan alat bantu belajar, seperti gadget.
- Kesiapan sekolah, guru, siswa dan orang tua dalam penerapan metode belajar baru.
- Analisis dampak positif maupun negatif terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran.
- Peningkatan metode usulan pembelajaran dengan menggabungkan gamifikasi dengan teknologi lain..

DAFTAR PUSTAKA

Altawalbeh, K. (2023) 'Game-Based Learning: The Impact of Kahoot on a Higher Education Online Classroom', *Journal of Educational Technology and Instruction*, 2(1), pp. 30–49. doi: 10.70290/jeti.v2i1.13.

Ayuningtyas, V. and Hajaroh, S. (2024) 'Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih', *Al-Mau'izhoh*, 6(1), pp. 829–838. doi: 10.31949/am.v6i1.9587.

Hidayat, I. et al. (2023) 'Implementasi aplikasi

- kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam', *Journal on Education*, 6(1), pp. 6933–6942.
- Indah, D. Y. (2025) 'PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA', 8, pp. 1951–1956.
- Nadzeri, M. B. *et al.* (2023) 'Interactive Mobile Technologies', *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), pp. 135–154.
- Pendidikan, A., Pendidikan, F. I. and Makassar, U. N. (2024) 'PENINGKATAN KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH Artikel info Artikel history : Received ; Oktober Revised : Nopember', 3(2), pp. 93–101.
- Pokhrel, S. (2024) 'No TitleEΛENH', *Ayan*, 15(1), pp. 37–48.
- Rizky, M. *et al.* (2025) 'Rancang Bangun Gamifikasi Latihan Mandiri Siswa SMA dengan Genre RPG', 5(Mdlc), pp. 5209–5228.
- Rochmat, C. S. *et al.* (2025) 'Using Kahoot ! learning game media to improve students ' learning results in 5th grade on Islamic Education and Character Lesson', 14(1), pp. 54–67. doi: 10.32832/tadibuna.v14i1.18022.
- Zaini, M. (2025) 'Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTS No 32 Lamasi', 5(2), pp. 998–1009.