

Analisis Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa

Jurnal Insan
Peduli
Pendidikan
(JIPENDIK)

Halaman 1-6

Agus Kodir Arifin

FTIK, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Research paper
Education

Abstract

With the advancement of technology in education, various digital learning methods are being implemented, including Kahoot. This research aims to assess the effectiveness of Kahoot in enhancing students' motivation and understanding of lesson materials. Using a case study approach that integrates both quantitative and qualitative methods, vocational high school students were involved as key participants. The findings reveal that incorporating Kahoot into the learning process enhances student engagement and improves knowledge retention. Moreover, the interactive and competitive aspects of Kahoot contribute to a more engaging and efficient learning experience. Based on these findings, this study concludes that Kahoot is an innovative educational tool that significantly aids in improving students' academic achievements.

Article Info

Article History:
Received 21/5/2025
Revised 30/06/2025
Accepted 30/06/2025
Available online
30/06/2025



Keywords:

Kahoot, game-based learning, student motivation, educational technology, interactive learning.

Corresponding Author:

Agus Kodir Arifin

Email: asih3717@gmail.com

JIPENDIK, Vol 3, No. 1, 2025
pp. 1-6

ISSN 3031-7231 (media
online)

© The Author(s) 2025



CC BY: This license allows reuses to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for commercial use.

Abstrak

Penelitian Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, berbagai metode pembelajaran berbasis digital mulai diterapkan, salah satunya adalah Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan metode studi kasus yang mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini melibatkan siswa SMK sebagai partisipan utama. Temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat daya serap terhadap materi. Selain itu, unsur interaktif dan kompetitif dalam Kahoot membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan salah satu inovasi teknologi yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata kunci: Kahoot, pembelajaran berbasis permainan, motivasi siswa, teknologi pendidikan, pembelajaran interaktif

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam hal metode pembelajaran. Inovasi berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam pendidikan adalah gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, meningkatkan interaksi, serta memperoleh umpan balik langsung dari guru maupun sistem pembelajaran berbasis teknologi (Deterding et al., 2011).

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam penerapan gamifikasi di dunia pendidikan adalah Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara real-time melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Platform ini dirancang dengan elemen kompetitif, di mana siswa akan mendapatkan poin berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban mereka. Selain itu, Kahoot juga memberikan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, sehingga siswa dapat memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya secara langsung (Wang & Tahir, 2020). Dengan fitur-fitur tersebut, Kahoot dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep yang diajarkan secara lebih menyenangkan dan efektif.

Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran tradisional masih banyak digunakan oleh para pendidik. Metode ceramah dan pembelajaran berbasis buku teks sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Studi yang dilakukan oleh Licorish et al. (2018) menemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa serta hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi seperti Kahoot.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Studi yang dilakukan oleh Plump dan LaRosa (2017) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Kahoot lebih aktif dalam diskusi kelas dan memiliki tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wang (2015) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen permainan yang membuat pengalaman belajar lebih menarik dan berkesan.

Selain meningkatkan motivasi, Kahoot juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Studi yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad (2017) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot memiliki hasil tes yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan Kahoot memungkinkan siswa untuk mengulang materi dengan cara yang lebih menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, Kahoot juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu (Zarzycka-Piskorz, 2016).

Meskipun Kahoot memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah, terutama bagi siswa yang tidak memiliki perangkat digital atau koneksi internet yang memadai. Selain itu, beberapa siswa cenderung lebih fokus pada kompetisi dibandingkan memahami materi yang diajarkan, sehingga mereka hanya mengejar skor tanpa benar-benar memahami konsep yang sedang dipelajari (Wang, 2015). Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran harus diimbangi dengan strategi yang tepat, seperti diskusi kelompok setelah kuis atau refleksi bersama, agar hasil belajar dapat lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini akan membandingkan hasil belajar antara siswa yang menggunakan Kahoot dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi pengalaman siswa dalam menggunakan Kahoot serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data numerik yang dapat dianalisis secara statistik, sementara pendekatan kualitatif bertujuan menggali pengalaman siswa selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot.

Desain penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen, dengan membandingkan dua kelompok siswa. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang menerapkan Kahoot dalam pembelajaran, sedangkan kelompok kedua merupakan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil antara kedua kelompok dianalisis untuk mengukur dampak Kahoot dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dengan populasi seluruh siswa di sekolah yang menjadi objek studi. Sampel penelitian diambil secara purposif, melibatkan dua kelas, masing-masing terdiri dari 30 siswa, sehingga total peserta penelitian mencapai 60 siswa.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, seperti tes pemahaman, yang terdiri dari pre-test dan post-test untuk menilai perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot. Selain itu, kuesioner motivasi berbasis skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah intervensi. Observasi langsung juga dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran, sementara wawancara dilakukan guna menggali lebih dalam pengalaman serta pandangan siswa dan guru terhadap penggunaan Kahoot.

Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pre-test untuk menilai pemahaman awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, pembelajaran berlangsung selama empat minggu, dengan kelompok eksperimen menggunakan Kahoot sebagai alat bantu belajar dan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah periode tersebut, siswa diberikan post-test untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka. Kuesioner motivasi juga dibagikan untuk mengetahui perubahan dalam motivasi belajar mereka, dan wawancara serta observasi dilakukan untuk memperoleh data kualitatif yang lebih mendalam.

Data yang terkumpul dianalisis dengan berbagai teknik. Analisis kuantitatif dilakukan dengan uji-t untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test antara kedua kelompok, sehingga dapat diketahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan cara reduksi data, kategorisasi, serta penarikan kesimpulan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola dan makna dari pengalaman siswa selama menggunakan Kahoot.

Keabsahan data dijaga melalui beberapa langkah, seperti validasi instrumen yang dilakukan dengan meminta pendapat dari ahli pendidikan atau dosen. Untuk memastikan konsistensi hasil, uji reliabilitas kuesioner menggunakan metode Cronbach's Alpha diterapkan. Selain itu, dilakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil tes, kuesioner, serta wawancara, sehingga kesimpulan yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Berdasarkan analisis data pre-test dan post-test, terdapat peningkatan skor yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen adalah 65,2, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 82,5, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Sementara itu, kelompok kontrol mengalami peningkatan skor dari 64,8 menjadi 74,3, yang meskipun meningkat, tetap lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Uji-t menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok signifikan secara statistik, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Selain peningkatan pemahaman, penelitian ini juga menunjukkan bahwa Kahoot memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kuesioner motivasi, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek antusiasme belajar, keterlibatan aktif, dan minat terhadap materi pelajaran. Sebanyak 85% siswa dalam kelompok eksperimen menyatakan bahwa pembelajaran dengan Kahoot lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional. Mereka merasa lebih termotivasi karena adanya elemen kompetisi dan umpan balik langsung yang diberikan setelah menjawab kuis. Sebaliknya, hanya 55% siswa dalam kelompok kontrol yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar, dan sebagian besar merasa metode konvensional kurang menarik serta cenderung membosankan.

Observasi selama pembelajaran juga mengungkap bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif dalam berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam diskusi kelompok. Selain itu, wawancara dengan siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot membantu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit. Guru juga menyatakan bahwa Kahoot memudahkan mereka dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung, sehingga dapat memberikan umpan balik dengan lebih cepat dan akurat.

Namun, meskipun Kahoot terbukti efektif, terdapat beberapa tantangan yang ditemukan dalam penelitian ini. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses Kahoot karena keterbatasan perangkat atau koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, beberapa siswa mengaku terlalu fokus pada aspek kompetisi, sehingga kurang memperhatikan pembahasan materi setelah kuis berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan Kahoot sebaiknya diimbangi dengan strategi pembelajaran lainnya, seperti diskusi dan refleksi setelah kuis, agar pemahaman siswa semakin optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Kahoot merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan penerapan yang tepat dan dukungan infrastruktur yang memadai, Kahoot dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan Kahoot mengalami peningkatan skor post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, aspek motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, di mana siswa merasa lebih antusias, aktif, dan tertarik terhadap materi yang diajarkan melalui Kahoot.

Selain dampak positif tersebut, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan Kahoot, seperti keterbatasan akses teknologi dan kecenderungan siswa lebih fokus pada aspek kompetisi daripada pemahaman materi. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot perlu diimbangi dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi atau refleksi, agar hasil belajar lebih optimal.

Secara keseluruhan, Kahoot terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif, khususnya di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan dukungan infrastruktur yang memadai dan strategi pembelajaran yang tepat, Kahoot dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. M. (2017). *Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education*. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). *Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning*. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). *Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices*. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Wang, A. I. (2015). *The Wear-out Effect of a Game-Based Student Response System*. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review*. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). *Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar? Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.