



**Jurnal PGMI UNIGA (JPU)**  
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan  
Universitas Garut  
e-ISSN: 2828-6723

## **STUDI LITERATUR KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF**

**Sopa Siti Marwah<sup>1</sup>, Nadza Na'imatul Mahmudah<sup>2</sup>,**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan  
Universitas Garut, Indonesia  
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.

**email:** [sopa@uniga.ac.id](mailto:sopa@uniga.ac.id), [nadzanaimatulmahmudah@gmail.com](mailto:nadzanaimatulmahmudah@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*In this digital era, the use of technology has become a necessity in the world of education. The use of active, creative and interactive technology-based learning media can help deliver material in a more conducive manner and increase student motivation and learning outcomes. A learning medium that is quite well-known and easy to use is the Kahoot application. Kahoot is a quiz game-based learning platform and allows the learning process between teachers and students to be interactive and interesting. This Kahoot can be accessed and used by students either individually or in groups. The methods used in this research include literature studies, experiments, surveys, data analysis, and learning media development.*

*The results of this research are based on application studies, there is an influence on increasing learning motivation, learning outcomes, student engagement in class, technology learning skills and effectiveness in various subjects.*

### **ABSTRAK**

Dalam era digital ini, penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang aktif kreatif dan interaktif berbasis teknologi dapat membantu menyampaikan materi dengan dengan lebih kondusif dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang cukup terkenal dan mudah digunakan adalah aplikasi Kahoot, kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis kuis game dan memungkinkan proses pembelajaran antara guru dan siswa menjadi interaktif dan menarik. Kahoot ini dapat diakses dan digunakan oleh siswa baik secara individu atau kelompok. metode yang digunakan dalam penelitian ini, seperti studi literatur, eksperimen, survei, analisis data, dan pengembangan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini berdasarkan studi aplikasi terdapat pengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar, hasil belajar, keterlibatan siswa di kelas, keterampilan belajar teknologi dan efektivitas dalam berbagai mata pelajaran.

### **PENDAHULUAN**

Dalam era digital ini, penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang aktif kreatif dan interaktif berbasis teknologi dapat membantu menyampaikan materi dengan dengan lebih kondusif dan meningkatkan motivasi juga hasil belajar siswa. Media pembelajaran sudah banyak jenis dan cirinya, sehingga teknologi

modern dalam Pendidikan harus lebih di dikenalkan kepada siswa. Maka hal ini berdampak pada sistem pembelajaran yang memudahkan Guru untuk memberikan pengajaran yang lebih baik bagi siswa.

Media pembelajaran yang cukup terkenal dan mudah digunakan adalah aplikasi Kahoot, kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis kuis game dan memungkinkan proses pembelajaran antara guru dan siswa menjadi interaktif dan menarik. Kahoot ini dapat diakses dan digunakan oleh siswa baik secara individu maupun kelompok. “Media pembelajaran merujuk pada berbagai bentuk yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, dengan maksud untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar.”(Siburian, 2023)

Perkembangan media pembelajaran berbasis kuis game kahoot ini menjadikan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi, hasil dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui kahoot yang interaktif. Kahoot! merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya(Riantimun et al., 2024). Selain itu juga, dengan Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama dalam proses pembelajaran, sehingga menunjukkan hasil yang positif dalam keterampilan akademiknya. Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai Digital Game Based Learning bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran(Azmia & Kasduri, 2023).

Sudah banyak peneliti yang melakukan riset dan menemukan hasil positif dari sebuah media pembelajaran berbasis online yang efektif dan edukatif terhadap siswa. Maka dari itu, salah satu kelebihan Aplikasi Kahoot ini yakni dapat digunakan oleh berbagai macam mata pelajaran di sekolah, baik Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Arab dan lain sebagainya. Sehingga mata pelajaran yang dirasa sulit pun bisa diatasi oleh siswa dengan Adanya aplikasi Kahoot yang mudah dan menyenangkan. Dan Platform ini merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi.(Abdillah et al., 2022)

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut manfaat dan tantangan dalam implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan dan penggunaan yang lebih efektif di masa depan.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan jurnal – jurnal yang digunakan sebagai referensi, ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitiannya, seperti studi literatur, eksperimen, survei, analisis data, dan pengembangan media pembelajaran.

Pertama, Metode Studi Literatur digunakan peneliti untuk memahami konsep dan teori yang mendasari kajian penggunaan media pembelajaran Kahoot yang Interaktif dalam konteks pendidikan. Selain itu, dengan metode ini dapat diketahui bagaimana perbedaan dan bagaimana hasil proses belajar siswa berdasarkan studi yang ada. Menurut Firmansyah (2019), literatur

review biasanya bertujuan untuk menjelaskan tujuan tinjauan, menyarankan cara artikel tersebut dievaluasi, dan menemukan kesalahan umum.(Chandra & Yuhelman, 2023)

Kedua, Metode Eksperimen dilakukan bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Dan mengukur perbandingan hasil belajar siswa dan motivasi siswa sebelum menggunakan aplikasi Kahoot dengan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajarannya. Desain penelitian eksperimen ini adalah desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.(Azmia & Kasduri, 2023)

Ketiga, Survey digunakan dalam proses penelitian guna untuk mengumpulkan data dari siswa mengenai pengalaman, persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot. Metode survei ini menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan skala likert untuk mengukur tingkat kepuasan, keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Seperti dalam gambar 1 di uraikan tahapan pelaksanaan Survey.



Gambar 1. Pendekatan Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Sumber: (Nugraha & Nugraha, 2022)

Keempat, Analisis data merupakan metode yang dilakukan setelah studi literatur, eksperimen, dan survei yang di analisis menggunakan metode Statistik deskriptif inferensial yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola, hubungan dan pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kelima, Pengembangan Media Pembelajaran merupakan metode yang melibatkan pengembangan dan evaluasi media pembelajaran berbasis Kahoot. Hal ini mencakup desain kuis interaktif, uji coba di kelas, dan revisi berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru. Seperti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot dan menguji efektivitasnya di kelas

Dengan menggunakan berbagai metode penelitian ini, penelitian ini berusaha untuk memberikan gambaran komprehensif tentang manfaat dan tantangan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan bagaimana hasil dan pembahasan berdasarkan referensi Jurnal yang di analisis. Hasil analisis diketahui bahwa penggunaan aplikasi Kahoot merupakan pembelajaran Interaktif, yakni dimana adanya hubungan timbal balik yang baik dan menyenangkan antara guru dan murid. Sehingga di dalam proses pembelajaran sangat banyak dampak positifnya. Pemanfaatan platform Kahoot! sebagai media pembelajaran mampu memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, khususnya sebagai media asesmen yang interaktif, menarik dan menyenangkan(Rizkasari, 2022).

Studi pengajaran aplikasi Kahoot ini dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, keterlibatan siswa di kelas, keterampilan belajar teknologi dan efektivitas dalam berbagai mata pelajaran. Menumbuhkan suasana belajar yang asik dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa yang aktif, produktif dan inovatif yaitu memilih media yang sesuai seperti yang terdapat pada aplikasi mobile yaitu kahoot(Sakdah et al., 2021).

Adapun beberapa penelitian yang menyajikan pembahasan tentang Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang Interaktif. Disajikan dalam Tabel 1.2

No	Peneliti	Judul
1	Maya Febrian, Chandra Irfandi, Nofri Yuhelman	Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa (2023)
2	Andi Fauzi Riantimun, Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, & Okita Fatma Marlina	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif (2024 )
3	Dwi Hartanti	Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia ( 2019 )
4	Lailatul fitriani, Achmad Buchori, Farida Nursyahidah	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot dengan Model Pembelajaran computer Assisted Instruction ( CAI ) terhadap hasil belajar siswa ( 2019 )
5	Mercy Hermawati, Ade Kurnia Solihin	Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media pembelajaran Interaktif siswa ( 2023 )
6	Nunu Nugraha	Pelatihan penggunaan Platform Kahoot sebagai Media pembelajaran interaktif di SDIT Al- Imam Kuningan ( 2022 )

7	Melani Etika Siburian, Apiek Gandamana	Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung ( 2024 )
8	Irza Azmia, Mario Kasduri	Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. (2023 )
9	Rahman Abdillah, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, Vicky Ramdhan	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. ( 2022 )
10	Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, Nirwana Anas	Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. ( 2022 )
11	Irwan Hidayat, Anik Supriani, Agung Setiawan, Adyanata Lubis	Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. ( 2023 )
12	Elinda Rizkasari	Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. ( 2022 )
13	Halimatussakdiah , Ahmad Zaki, Syarifah	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Fiqih Kelas VII di MTs. Babussalam Besilam. ( 2023 )

Pertama, Peningkatan motivasi belajar menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis hypermedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran karena format permainan yang menarik dan kompetitif. Hal ini juga didukung oleh temuan Rizkasari dalam artikelnya yang menyebutkan bahwa mahasiswa pendidikan guru mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan Kahoot (Rizkasari, 2022).

Kedua, Keterlibatan Siswa melaporkan bahwa implementasi Kahoot di SMP Negeri 1 Kunto Darussalam dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih berpartisipasi dalam diskusi kelas dan lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan kuis. (Hidayat et al., 2023). Selain itu pelatihan penggunaan Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Ketiga, Hasil Belajar menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang kompleks seperti matematika dan sains. Eksperimen yang dilakukan di beberapa sekolah menunjukkan peningkatan skor tes siswa setelah menggunakan Kahoot. Dalam artikel penelitian juga menemukan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot (Hermawati & Solihin, 2023).

Keempat, Pengembangan Keterampilan Teknologi menunjukan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknologi di kalangan guru dan siswa. Dan penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan peserta didik sekarang lebih termotivasi untuk belajar jika menggunakan alat teknologi(Halimatussakdiah et al., 2023).

Kelima, Efektivitas di Berbagai Mata Pelajaran berdasarkan penelitian dalam pembahasannya menunjukkan bahwa Kahoot terbukti efektif digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Arab. Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika diajarkan melalui permainan interaktif seperti Kahoot(Hartanti, 2019).

Tetapi ada salah satu tantangan yang harus segera diselesaikan yaitu masalah infrastruktur dan fasilitas di beberapa sekolah yang belum memadai untuk pembelajaran berbasis internetsama terhadap perangkat teknologi dan internet yang stabil. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama agar penggunaan Kahoot dapat berjalan dengan efektif. Selain itu, pelatihan bagi guru juga sangat penting. Guru perlu memahami cara menggunakan Kahoot secara efektif dalam pengajaran dan bagaimana mengintegrasikannya dengan kurikulum yang ada. Pelatihan yang memadai akan membantu guru memaksimalkan manfaat dari penggunaan Kahoot dan mengatasi tantangan yang mungkin timbul.

Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan dukungan infrastruktur yang memadai dan pelatihan yang tepat, Kahoot dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Keterampilan pendidik atau guru sangatlah penting dalam berinovasi dan untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi(Hermawati & Solihin, 2023).

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran berbasis teknologi Kahoot ini memiliki dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Dimana untuk mendapatkan hasil proses belajar yang baik dan benar dengan Kahoot ini harus di imbangi dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolahnya. Kemudian berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot yang bersifat interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan siswa

yang lebih aktif, keterampilan teknologi yang meningkat, efektivitas di dalam berbagai mata pelajaran, dan tantangan infrastruktur dan pelatihan.

Hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot dengan model pembelajaran Computer Assisted Instruction menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media Kahoot dengan model pembelajaran Computer Assisted Instruction lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional (Fitriani et al., 2019). Dimana siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran berkat format yang interaktif dan kompetitif sehingga berhasil menarik minat belajar siswa, membuat guru dan siswa lebih aktif, kreatif sehingga menunjang pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

Secara keseluruhan, Kahoot merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan yang tepat bagi guru, Kahoot dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran di era digital ini.

## REFERENSI

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Azmia, I., & Kasduri, M. (2023). Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 451–456. <https://jpion.org/index.php/jpi451> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Chandra, M. F., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th Senatik) Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPATI - Universitas PGRI Semarang*, 4, 292–300.
- Halimatussakdiah, Zaki Ahmad, & Syarifah. (2023). JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Jmi: Jurnal Millia Islamia*, 02(1), 252–265.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- 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.
- Nugraha, N., & Nugraha, D. (2022). Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sdit Al Imam Kuningan. *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.52250/p3m.v7i1.566>
- Riantimun, A. F., Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, & Okita Fatma Marlina. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 352–369. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>
- Rizkasari, E. (2022). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jote*, 4(1), 591–596.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Siburian, M. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot pada Tema 7 Sub Tema 1 di Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9112–9125.