

Utilization of Kahoot Application as Interactive and Fun Learning Media in Private High Schools in Bandung

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Di SMA Swasta Bandung

Parlindungan Sitorus¹, Eliza Crystiani Harianja², Iin Melinda Simatupang³, Suryani Silitonga⁴, Yusmedina Sianturi⁵

Universitas HKBP Nommensen^{1,2,3,4,5}

parlindungansitorus@uhn.ac.id¹, elizacrystiani.harianja@student.uhn.ac.id²,
iimelinda.simatupang@student.uhn.ac.id³, suryani.silitonga@student.uhn.ac.id⁴,
yusmedina.sianturi@student.uhn.ac.id⁵

Disubmit : 26 Februari 2025, Diterima : 19 April 2025, Terbit: 20 April 2025

ABSTRACT

This study is to find out the interactive and fun learning mode based on kahoot. Kahoot is a single media application that can be used in online learning that contains quizzes and games. Interactive learning media such as kahoot can be used in teaching and learning activities such as practicing questions to master the material, and so on. The purpose of this study is to find out students understanding by applying kahoot as an interactive learning media. This study uses a qualitative method design using a location setting which is a private high school in Bandung.

Keywords: Learning Kahoot, Interactive.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis kahoot. Kahoot adalah aplikasi satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Media pembelajaran interaktif misalnya kahoot bisa dipakai pada aktivitas belajar mengajar misalnya latihan soal, penguasaan materi dan lain sebagainya. Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengetahui pemahaman siswa dengan penerapan kahoot menjadi media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini memakai desain metode kualitatif menggunakan setting lokasi merupakan sekolah SMA swasta Bandung.

Kata kunci: Pembelajaran, Kahoot, Interaktif.

1. Pendahuluan

Menurut Darmawan (2020), kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan berbagai sistem dan metode kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien. Salah satu sistem ini adalah sistem pendidikan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran. Teknologi lebih menekankan bahwa teknologi dapat digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam pendidikan untuk membantu guru mengajar siswa. Teknologi juga telah menjadi penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan membantu menyelesaikan masalah belajar siswa (Chandra and Yuhelman 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting pada proses pembelajaran karena adanya media dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang diterangkan oleh guru. Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian (*attentional role*), komunikasi (*communication role*) dan peran retensi (*retention role*) (Hermawati and Solihin 2023).

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi dan kemampuan berpikir kritis. Media interaktif seperti

kahoot dapat membantu belajar. Tujuan tersebut ialah supaya siswa memperoleh literasi teknologi. Pembelajaran interaktif dalam suatu pembelajaran sangat penting dan mengembangkan media interaktif yang telah dikembangkan dapat menabuh variasi media pembelajaran (Rukmana et al. 2024).

Kahoot adalah sebuah permainan daring yang telah dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran. Penggunaan kahoot memungkinkan adanya platform permainan edukatif yang dapat diakses secara gratis, dengan syarat harus terhubung melalui internet dalam keadaan online. Mereka dapat melakukan beberapa tindakan, seperti mendaftar (sign-up), masuk ke akun pribadi (log-in), memilih fitur-fitur yang tersedia seperti kuis, diskusi dan survei. Selanjutnya, guru dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan dan melihat skor yang diperoleh oleh siswa yang menjawab dengan benar (Zulkhi, Yulistranti, and Damayanti 2023).

Media kahoot adalah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot merupakan game sederhana tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran. Kahoot juga merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun guru karena aplikasi kahoot ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Lestari and Masitah 2022).

Pemanfaatan platform kahoot ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu dijadikan pilihan utama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Fisika karena aplikasi kahoot ini mampu menciptakan proses belajar mengajar yang sangat menyenangkan dan juga tidak membuat peserta didik merasa bosan ataupun jenuh. Keberhasilan proses pembelajaran ini pada dasarnya merupakan hal yang positif selama proses pembelajaran itu dilaksanakan. Sehingga keberhasilan tersebut dapat dilihat dari bagaimana peserta didik ini secara aktif mengikuti proses pembelajaran pelajaran Fisika ini berlangsung dan semangatnya dalam mengikuti pembelajaran yang sedang dilaksanakan (Puspaningrum et al. 2021).

Kahoot memiliki beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan belajar siswa serta memberikan respons kognitif dan afektif secara komprehensif. Berikut ini adalah beberapa keunggulan aplikasi kahoot sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran :

1. Memiliki tampilan yang menarik dan beragam
2. Menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan memungkinkan eksplorasi
3. Berbasis teknologi dan dapat diakses melalui smartphone sehingga lebih praktis
4. Guru dapat memilih konten soal yang sesuai dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai
5. Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (feedback) setelah evaluasi
6. Guru dapat dengan cepat mengontrol dan memantau jawaban siswa
7. Aplikasi ini berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Rabiatul et al. 2024).

Metode pembelajaran dan media pembelajaran semuanya tidak ada yang sempurna. Semua mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Seperti halnya media pembelajaran Kahoot! Juga ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut dipaparkan kelebihan dan kekurangan Kahoot. Menurut Aan Budianto (2019) berikut kelebihanannya yaitu, (1) suasana kelas dapat lebih menyenangkan, (2) anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, (3) anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot!, (4) tidak Mudah Disconnect, (5) sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa, (6) semua orang bisa membuat kuis baik itu guru ataupun orang tua, (7) bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone atau pun laptop, (8) menarik

untuk belajar, (9) banyak pilihan kategori, (10) dapat digunakan bersama-sama, (11) mudah dalam pendaftaran. Sedangkan

Kekurangannya adalah (1) tidak semua guru yang update dengan teknologi, (2) fasilitas sekolah yang kurang memadai, (3) anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain, (4) terbatasnya jam pertemuan di kelas, (5) tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot!, (6) orang lain bisa melihat jawaban pemain lain (mencontek), (7) harus diperlihatkan di infocus, (8) berbasis online dan tidak ada yang offline, (9) terdapat batasan kata saat membuat soal.

2. Metode

Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk mencapai tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan beberapa langkah:

Metode penggunaan media pembelajaran

Metode ini ialah suatu cara yang ditempuh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah didesain dan terencana untuk kepentingan pembelajaran atau strategi dalam merancang media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.

Metode kuis

Kuis merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, itelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok

Langkah - langkah Pelaksanaan

Penerapan media pembelajaran dengan kahoot yaitu mahasiswa pkm memberikan suatu materi yang akan di pelajari peserta didik dengan membaca serta memahami materi sesuai arahan dari mahasiswa pkm..Game terdiri dari beberapa unsur pertanyaan dan jawaban yang sangat sederhana sekali yang disusun sedemikian rupa dalam pengujian pengetahuan yang di dapat dari peserta didik.Peserta didik akan melakukan suatu kompetisi dengan peserta didik yang lainnya dalam penjawaban pertanyaan dari kuis yang di sajikan oleh mahasiswa pkm dalam kahoot.Hasil perangkingan dapat di lihat langsung oleh mahasiswa pkm sebagai penyaji kuis di aplikasi kahoot,mahasiswa pkm mengumumkan dari lima peringkat teratas .

Sebelum peserta didik menggunakan aplikasi Kahoot, mahasiswa pkm harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebagai pengajar (teacher) dengan mengakses link <https://www.Kahoot.com>.

a. Tampilan halaman utama kahoot

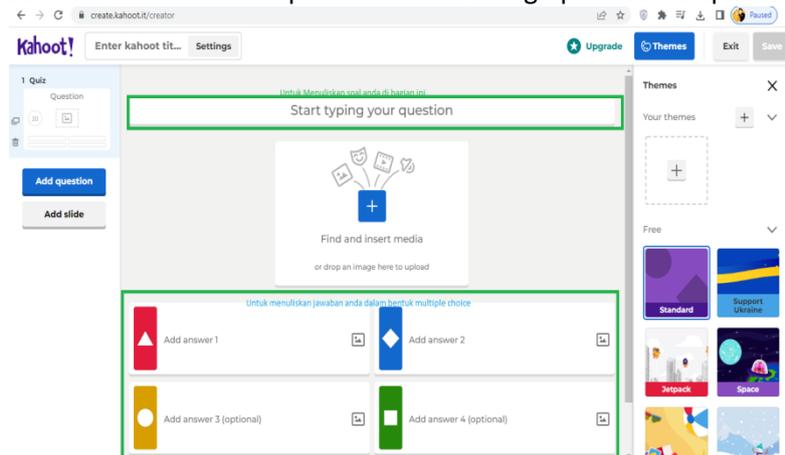
Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama kali saat pengunjung mengakses website Kahoot.com



Gambar 1. Halaman utama aplikasi kahoot

b. Menu Kahoot

Tampilan pada saat membuat kuis pada saat mau menginput soal ke aplikasi kahoot.



Gambar 2. Tampilan awal pembuatan soal kuis peserta didik



Gambar 3. Penginputan soal



Gambar 4. Tampilan kahoot di ponsel peserta didik

3. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan cara tatap muka dan langsung dilaksanakan Didalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot berjalan dengan lancar meski ditemukan beberapa kendala. Adapun detail kegiatan adalah sebagai berikut:

Observasi Sekolah

Pada tanggal 1 Februari 2025 kami satu team mengadakan survey ke sekolah SMA Swasta Bandung yang dimana keadaan sekolahnya bersih. Sekolah tersebut memiliki 1 kantor guru, ruangan Kepala sekolah, dan ruangan tata usaha. Jumlah kelas SMA Swasta Bandung yaitu terdiri dari 8 rombel yaitu kelas X : 3 Rombel, kelas XI : 2 Rombel, Kelas XII : 3 Rombel. Sekolah nyaman dan bersih.



Gambar 1. Lingkungan Sekolah

Tahapan Persiapan

Pada tanggal 10 Februari 2025 dosen melakukan pengantaran mahasiswa PKM Universitas HKBP Nommensen kepada Pihak sekolah SMA Swasta Bandung, di tahapan ini seluruh anggota team bertanggung jawab dalam persiapan pelaksanaan PKM seperti pembuatan spanduk, menyediakan materi pembelajaran, dan membantu sekolah yang sesuai dengan kebutuhannya. Tim dan DPL melakukan dokumentasi di depan sekolah SMA Swasta Bandung, seperti terlihat di gambar berikut.



Gambar 2. Pengantaran Dan Penerimaan Mahasiswa Pengabdian Kepada Masyarakat Di SMA Swasta Bandung.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan PkM dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2025 sampai 28 Februari 2025 dimana pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas dan menggunakan bantuan media kahoot sesuai dengan judul yang ditentukan. Ada pun pelaksanaan yang kami lakukan di Sekolah yaitu 2 kali.

Pelaksanaan pada tanggal 11 februari 2025

Kegiatan yang kami lakukan pada hari ini yaitu melakukan piket dan membantu administrasi sekolah di ruang perpustakaan.

Pelaksanaan pada tanggal 12 februari

Kegiatan kami diawali di sekolah jam 07.00 wib , lalu kami melaksanakan kegiatan yaitu senam pagi, setelah selesai senam kami mengurus ruang piket ,ketika siswa /guru yang ingin izin dan terlambat kami akan mencatat nama nya di buku piket yang tersedia. Pada jam 13.00 wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang, seperti gambar dibawah ini.

Pelaksanaan pada tanggal 13 februari

Kegiatan kami diawali jam 07.00 wib, kegiatan yang kami lakukan yaitu membuat sebuah poster berupa rumus fisika untuk kelas X-1, X-2, X-3 dan XI-IPA. Rumus fisika yang kami buat tentang besaran pokok dan turunan. Pada jam 13.00wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.

Pelaksanaan pada tanggal 14 februari

Kegiatan kami diawali jam 07.00 wib, kegiatan yang kami lakukan yaitu membuat sebuah poster tentang manfaat dari perpustakaan, tata tertib dan tips menjadi siswa berprestasi. Pada jam 11.00wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.

Pelaksanaan pada tanggal 15 februari

Kegiatan kami diawali jam 07.00 wib, kegiatan yang kami lakukan yaitu menggantikan guru yang tidak masuk dikelas XI-IPA. Mereka melakukan presentasi mata pelajaran sosiologi pada les ke 2. Pada jam 13.00 wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.

Pelaksanaan pada tanggal 17 februari

Kegiatan kami diawali dengan berangkat ke sekolah jam 07.00 wib, lalu kami melaksanakan Upacara Bendera bersama dengan Kepala sekolah dan rekan rekan guru semuanya. Selanjutnya kami memasuki ruang kelas XI IPS untuk menggantikan guru yang berhalangan kegiatan ini dilakukan sampai dengan selesai. Pada jam 13.00 wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.

Pelaksanaan pada tanggal 18 februari

Kegiatan kami diawali disekolah jam 07.00 wib. Kegiatan yang kami lakukan yaitu membantu bagian perpustakaan untuk menyusun buku baru di perpustakaan SMA Swasta Bandung. Pada jam 13.00 wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.

Pelaksanaan pada tanggal 19 februari penerapan aplikasi

Kegiatan kami diawali disekolah jam 07.00 wib. Kegiatan yang kami lakukan yaitu menerapkan aplikasi *kahoot* dikelas X-3 pada mata pelajaran Fisika untuk mengasah kemampuan siswa dalam mata pelajaran fisika kami memberikan waktu untuk mempelajari materi setelah itu kami membuat kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot dan selanjutnya menanyakan pendapat peserta didik terkait aplikasi *kahoot*.



Gambar 3. Melakukan kegiatan Penerapan aplikasi kahoot

Pelaksanaan pada tanggal 20 februari monitoring

Kegiatan kami diawali disekolah jam 07.00 wib, pada tanggal 20 februari DPL melakukan monitoring PKM di SMA Swasta Bandung



Gambar 4. Melakukan monitoring oleh DPL

Pelaksanaan pada tanggal 21 februari

Kegiatan kami diawali disekolah jam 07.00 wib. Kegiatan yang kami lakukan yaitu menerapkan aplikasi *kahoot* dikelas X-1 pada mata pelajaran Fisika untuk mengasah kemampuan siswa dalam mata pelajaran fisika kami memberikan waktu untuk mempelajari materi setelah itu kami membuat kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot dan selanjutnya menanyakan pendapat peserta didik terkait aplikasi *kahoot*. Pada jam 11.00 wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.



Gambar 5. Melakukan Kegiatan Penerapan Aplikasi Kahoot Di Kelas X-1

Pelaksanaan pada tanggal 22 februari

Kegiatan kami diawali disekolah jam 07.00 wib. Kegiatan yang kami lakukan yaitu menggantikan guru yang berhalangan pada mata pelajaran agama.

Pelaksanaan pada tanggal 24 februari

Kegiatan kami diawali disekolah jam 07.00 wib, pada tanggal 24 februari kami melakukan piket pagi dan setelah itu melakukan upacara pengibaran bendera. Pada jam 13.00 wib kegiatan disekolah berakhir dan kami segera pulang.



Gambar 6. Upacara Pengibaran bendera

Pelaksanaan pada tanggal 25 februari

Kegiatan kami diawali dengan berangkat ke sekolah jam 07.00 wib, hari ini kami melaksanakan acara perpisahan untuk mahasiswa PkM di Sekolah SMA Swasta Bandung serta Penjemputan mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan yaitu Pak Parlindungan Sitorus, S.si.,Msi. Bersama dengan kegiatan acara perpisahan, kami juga sekalian melakukan promosi Kampus Universitas HKBP Nommensen medan. Rangkaian acara perpisahan yang kami laksanakan yaitu diawali dengan kata sambutan dari Dosen Pembimbing Lapangan, selanjutnya Kepala sekolah . Kegiatan acara kami pada hari ini disambut dengan baik oleh Para Guru di sekolah SMA Swasta Bandung,harapan kami kepada sekolah semoga Sekolah semakin maju dan mendunia serta menciptakan generasi masa depan yang berkarakter, seperti gamabar dibawah ini



Gambar 7. Promosi Kampus Universitas HKBP Nomensen



Gambar 8. Penjemputan tim PKM FKIP oleh DPL yang diikuti guru dan Kepala Sekolah

5. Penutup

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan :

1. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan platform kuis Kahoot dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar
3. Platform Kahoot kuis sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran
4. Pengajar dan Pengembang
5. Teknologi Pembelajaran diperlukan kreatifitas dalam menciptakan inovasi teknologi pembelajaran.

Penelitian ini hanya baru membahas penggunaan Aplikasi platform kuis Kahoot. Diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat dikembangkan untuk pembelajaran pemanfaatan platform Kahoot lainnya yaitu survey, diskusi dan jumble/ campuran. Selain itu Kahoot hanya dapat dipergunakan dalam lingkungan yang terfasilitasi terhubung jaringan internet yang lancar. Lingkungan yang tidak memadai fasilitasnya akan menghadapi gangguan dalam proses kegiatan pembelajaran, untuk itu diperlukan media alternatif pembelajaran interaktif lainnya sesuai fasilitas yang dimiliki

Daftar Pustaka

- Chandra, Maya Febriani, and Nofri Yuhelman. 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>.
- Hermawati, Mercy, and Ade Kurnia Solihin. 2023. "Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa." *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)* 6(2): 158. doi:10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477.
- Lestari, Fitri, and Widya Masitah. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai." *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4(1): 39–52. doi:10.51672/jbpi.v4i1.73.
- Puspaningrum, Eva Yulia, Fakultas Ilmu Komputer, Data Sains, Fakultas Ilmu Komputer, and Media Pembelajaran. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media." *Prosiding SNP2M UMAHA* 1(1): 102–5.
- Rabiatul, Rana Siti, Muhammad Thariq, Penilaian Di, and Smpn Warungkiara. 2024. "MEDIA." 7: 13242–49.
- Rukmana, Rukmana, Husni Wakhyudin, Nuruliarsih Nuruliarsih, and Mira Azizah. 2024. "Memperkuat Literasi Teknologi Melalui Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Media Kahoot Di Kelas V Sekolah Dasar." *Madaniya* 5(3): 790–96.
- Zulkhi, Muhammad Dewa, Amanda Eka Yulistranti, and Latipia Damayanti. 2023. "Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 8(2): 253–61. doi:10.22437/gentala.v8i2.30625.