



Tinjauan Literatur: Peran Kahoot dan Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA

Karina Zahra¹ Nur Haliza² Sumila Sari³ Khairuddin Ependi Tambunan⁴

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: karinazahra860@gmail.com¹ nhaliza065@gmail.com² sarisumila92@gmail.com³ pagaraji@unimed.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji peran penggunaan media digital interaktif Kahoot! dan strategi pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital yang menyukai teknologi, visualisasi menarik, serta pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, yaitu menelaah berbagai sumber ilmiah seperti artikel jurnal, hasil penelitian, dan laporan akademik yang relevan dengan topik. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi temuan-temuan penting dari berbagai penelitian sebelumnya yang membahas efektivitas penggunaan Kahoot! dan pembelajaran kolaboratif dalam konteks pendidikan, khususnya di tingkat SMA. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Di sisi lain, pembelajaran kolaboratif meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berdiskusi, serta mengembangkan pemahaman materi secara bersama-sama. Kombinasi kedua pendekatan ini terbukti memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar, motivasi, dan kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, integrasi antara teknologi dan kerja kelompok dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Kahoot!, Pembelajaran Kolaboratif, Keaktifan Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan diperlukan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta dituntut untuk berinovasi demi menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari siswa. Sayangnya, kenyataan di banyak sekolah menengah atas (SMA) masih menunjukkan adanya siswa yang cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi kelas, serta minimnya inisiatif dalam kegiatan belajar. Keaktifan siswa yang rendah ini menjadi salah satu kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Masalah ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, dan tidak sesuai dengan karakter generasi digital yang cenderung menyukai hal-hal yang visual, kompetitif, dan berbasis teknologi. Untuk menjawab tantangan tersebut, pendidik mulai mengadopsi media digital dalam proses pembelajaran, salah satunya Kahoot!, sebuah platform kuis interaktif yang bersifat menyenangkan dan memicu keterlibatan siswa secara real-time.

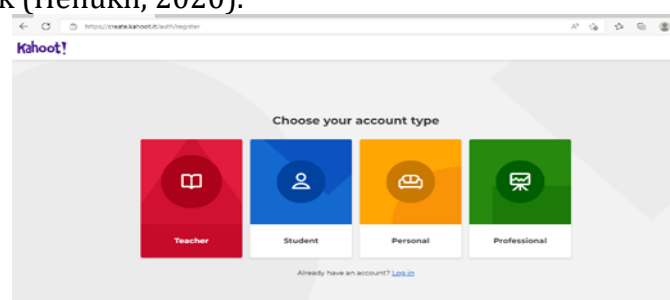
Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! maupun pembelajaran kolaboratif secara terpisah dapat memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa salah satunya penelitian oleh Sembiring dan Listiani (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode *pembelajaran berbasis permainan* berbantuan Kahoot! dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat setelah penggunaan Kahoot! dalam kelas. Selain itu, integrasi Kahoot! dalam model

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga telah menunjukkan hasil yang positif. Maulina (2023) menemukan penggunaan Kahoot! Di PBL, aspek penulisan dan aktivitas emosional telah mencapai persentase 91% dengan peningkatan kegiatan pembelajaran siswa. Di sisi lain, pembelajaran kolaboratif juga telah terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui kerja sama kelompok, diskusi, dan penyelesaian masalah secara kolektif. Melalui interaksi sosial dalam kelompok, siswa lebih didorong untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, dan terlibat dalam proses berpikir kritis. Namun, belum banyak literatur yang mengkaji secara mendalam bagaimana kombinasi keduanya bisa dapat saling mendukung untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya di tingkat SMA. Padahal, menggabungkan media interaktif digital dengan pendekatan pembelajaran berbasis kerja sama berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, penting dilakukan kajian literatur untuk menelaah sejauh mana peran Kahoot! dan pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan keaktifan siswa SMA. Tinjauan ini diharapkan dapat memberikan gambaran konsep sekaligus menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Kajian Teori

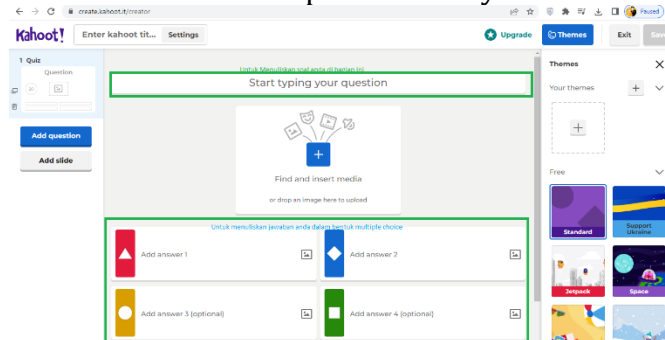
Kahoot

Aplikasi Kahoot pada dasarnya tersedia sebagai aplikasi pembelajaran gratis; namun, aplikasi ini juga memiliki layanan akun yang diperlukan untuk mendapatkan fitur layanan yang lebih rumit. Salah satu platform yang menggunakan gamifikasi adalah ini. Kahoot tidak dikhususkan untuk digunakan dalam bidang pendidikan karena pada dasarnya platform ini digunakan untuk permainan seperti tebak-tebakan, kuis adu cepat, dan permainan lainnya yang mungkin tidak memiliki unsur pendidikan (Pratolo & Lofti, 2021). Namun, pengguna juga dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran (Mada & Anharudin, 2019). Kahoot memiliki fitur yang bagus yaitu data hasil analisis deskriptif dari terjadinya sesi soal tanya jawab dapat diekstraksi, dan disimpan untuk diolah dikemudian hari. Untuk menggunakan platform ini, user dapat masuk ke web Kahoot (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun Kahoot (Syach, 2021), user dapat membuat pertanyaan dengan fitur-fitur yang tersedia. Kahoot menyediakan beragam fitur video, gambar, suara sebagai template gratis, atau ada juga fitur lain yang bisa diimport namun beberapa fitur yang lebih menarik dan lengkap biasanya didapat melalui akun berbayar. Setelah soal selesai dibuat, user akan mendapatkan kode unik sebagai identifikasi yang digunakan oleh seluruh member untuk masuk ke room (ruang) permainan. Siswa dapat mengakses Kahoot melalui smartphone android, ios dan pc dengan mengakses www.kahoot.it. Setelah masuk ke web tersebut, siswa harus memasukkan kode unik dan memasukkan nama masing-masing. Setelah permainan dimulai, para siswa akan mendapat score secara langsung dari jawaban yang benar, serta penilaian dari kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan. Dengan adanya skema kompetisi antar siswa dan cara penilaian kuis Kahoot seperti ini, berdasarkan penelitian sebelumnya, para siswa akan mendapatkan motivasi belajar yang lebih baik (Henukh, 2020).



Gambar 1. Tampilan awal Kahoot

Gambar diatas adalah tampilan awal setelah login menggunakan akun gmail, namun jika menggunakan aplikasi Kahoot sebagai peserta permainan tidak memerlukan log in. Setelah berhasil log in, user akan diarahkan untuk menggunakan template pertanyaan yang sudah ada di aplikasi Kahoot. Dapat kita lihat tampilan dashboard Kahoot. Kita bisa membuat pertanyaan dalam bentuk kuis pilihan ganda, menjawab pertanyaan benar atau salah, polling, puzzle, dengan fitur gambar suara video dan beberapa fitur lainnya.



Gambar 2. Platform Kahoot

Fleksibilitas platform Kahoot yang dapat memasukkan fitur berupa gambar, video, suara ke dalam kuis untuk menambah variasi bagi peserta permainan dapat membangkitkan kesan yang menarik dan interaktif bagi penggunaannya. Selain itu, adanya kuis secara realtime perlu dukungan koneksi internet yang stabil, walaupun tidak menggunakan kuota yang besar dibandingkan dengan online meeting seperti zoom atau google meet, namun kecepatan koneksi internet menjadi salah satu aspek yang penting pada saat menggunakan Kahoot. Media yang disampaikan dimaksudkan untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, menurut Titin dan Dara (2016). Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan pendekatan baru untuk menggunakan media dalam pembelajaran (Irfandi & Yuhelman, 2023). Salah satu media teknologi adalah Kahoot. Dengan bantuan teknologi, aplikasi ini dibuat sebagai media belajar yang lebih baik. Sangat cocok untuk siswa yang ingin belajar dan mengajar dengan metode modern (Ramadhana et al., 2020). Media membuat belajar lebih mudah bagi siswa dan guru (Irfandi et al., 2022). Siswa dapat menggunakan media ini kapan saja untuk meningkatkan kemampuan mereka. Mereka lebih tertarik untuk mengevaluasi pelajaran yang diberikan dan lebih termotivasi untuk mempelajari lagi. Selain itu, mereka lebih aktif mencari informasi dari berbagai sumber (Tafanoa, 2018).

Teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi pembelajaran online Kahoot adalah salah satu contoh penggunaan teknologi baru dalam pendidikan. Iwamoto et al. (2017) menyatakan bahwa Kahoot adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna membuat dan mempresentasikan soal-soal dalam format "game-show". Namun, Graham (2015) menyatakan bahwa Kahoot adalah media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis atau gratis yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Salah satu penyebab miskonsepsi siswa adalah penggunaan media yang tidak variatif dan interaktif. Menurut Ramadhana et al. (2020), aplikasi ini memiliki kemampuan untuk memasukkan gambar atau video ke dalam tampilan soal. Kahoot adalah game yang sangat sederhana untuk dimainkan. Itu mudah digunakan karena tersedia melalui aplikasi dan situs web. Aplikasi game Kahoot, menurut Graham (2015), memungkinkan guru melacak kemajuan siswa mereka secara instan. Ini karena poin yang dikumpulkan siswa dapat ditampilkan segera setelah mereka menjawab pertanyaan dalam sistem evaluasi. Soal-soal Kahoot disajikan dalam waktu yang terbatas, memungkinkan peserta didik berpikir secara cepat dan tepat, yang merupakan salah satu keunggulan dari alat pembelajaran Kahoot. Selain itu, memungkinkan guru untuk memasukkan teks, video, dan gambar dalam kuis, diskusi, dan pertanyaan (Ningrum, 2018). Irwan dan Zaky

Farid Luthfi menemukan dalam penelitian lain pada tahun 2019 bahwa Kahoot membantu siswa belajar lebih baik. Studi mereka menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki $M=13,33$, $SD=3.30$. Jadi, Kahoot membantu siswa belajar lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan aplikasi Kahoot sebagai sarana untuk membantu siswa belajar harus dikaji secara teoritis.

Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif, yang menekankan pada interaksi aktif antar siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas bersama, telah lama dikenal sebagai metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan ini (Akhmadi, 2021). Namun, implementasi pembelajaran kolaboratif sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu pertemuan tatap muka, dan keterbatasan akses terhadap sumber daya. Teknologi menawarkan berbagai solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan ini dan meningkatkan efektivitas pembelajaran kolaboratif dengan cara yang lebih efisien, fleksibel, dan menarik. Dalam pembelajaran kolaboratif, teknologi memungkinkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Siswa dapat secara aktif membangun pemahaman satu sama lain dan saling mendukung untuk menyelesaikan tantangan akademik (Rahmawati et al., 2024). Namun, sejumlah studi juga menunjukkan bahwa beberapa penggunaan teknologi dalam pembelajaran kolaboratif tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi dapat dipengaruhi oleh hal-hal seperti kemampuan digital siswa, kompatibilitas teknologi dengan kebutuhan pembelajaran, dan dukungan dari institusi. Terbukti bahwa teknologi membantu banyak aspek pembelajaran kolaboratif, seperti evaluasi, aksesibilitas, dan komunikasi. Semua aspek ini sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2024). Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), aplikasi berbasis cloud seperti Google Workspace dan Microsoft 365, dan perangkat lunak kolaboratif yang mendukung interaksi secara real-time seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Slack adalah beberapa teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran kolaboratif (Hanafiah, 2024). Setiap teknologi ini meningkatkan kolaborasi siswa, komunikasi yang lebih mudah, dan umpan balik secara langsung.

Namun, meskipun teknologi menunjukkan potensi yang besar, beberapa kendala juga teridentifikasi. Faktor-faktor seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya literasi digital di kalangan mahasiswa, serta kurangnya dukungan teknis dari institusi dapat menghambat efektivitas pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi (Melati et al., 2023). Literatur juga mencatat bahwa tanpa pedoman penggunaan yang jelas, teknologi dapat menjadi gangguan dan menurunkan fokus belajar mahasiswa. Pembelajaran kolaboratif yang didukung teknologi tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif tetapi juga meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber daya (Ulimaz, 2021). Dalam banyak penelitian, ditemukan bahwa mahasiswa merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran ketika mereka memiliki akses ke platform yang memungkinkan diskusi dan penyelesaian tugas secara bersama-sama. Selain itu, integrasi teknologi juga memungkinkan dosen untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan efisien, serta mengidentifikasi kelemahan atau kebutuhan khusus dari setiap mahasiswa (Zain et al., 2023). Hal ini sangat penting, karena umpan balik yang cepat dan tepat sasaran dapat membantu mahasiswa memperbaiki kelemahan mereka secara langsung, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar (Papanastasiou et al., 2019).

Meskipun demikian, temuan dari studi literatur juga mengungkapkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran kolaboratif tidak selalu berjalan mulus. Kendala

seperti keterbatasan akses terhadap perangkat atau jaringan internet, kurangnya keterampilan digital pada siswa, serta minimnya pelatihan terkait penggunaan aplikasi kolaboratif masih menjadi tantangan (Ulimaz, 2021). Tanpa adanya dukungan penuh dari institusi, baik dalam bentuk infrastruktur maupun pelatihan, efektivitas teknologi dalam mendukung pembelajaran kolaboratif dapat terhambat. Oleh karena itu, institusi pendidikan tinggi perlu mengambil langkah proaktif dalam memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi yang diperlukan. Pelatihan literasi digital juga penting untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga kolaborasi berbasis teknologi dapat mencapai hasil yang diinginkan (Indahsari & Sumirat, 2023). Pembelajaran kolaboratif mengacu pada kemampuan guru untuk memilih bahan ajar dan media pendukung untuk mempermudah dan meningkatkan penguasaan materi siswa. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat penting dalam proses pembelajaran ini (Ulfa et al., 2018).

1. Guru membagi siswa di kelas menjadi kelompok kecil secara acak.
2. Dia memastikan bahwa setiap siswa memiliki perangkat seluler.
3. Dia menyiapkan perangkat yang dikonfigurasi khusus untuk melacak kemajuan proses, dan kemudian membagikan satu set pertanyaan kepada setiap siswa.
4. Anggota kelompok harus menanggapi pertanyaan secara individu, dengan demikian bertanggung jawab untuk melakukan dan menilai pekerjaan mereka sendiri.
5. Jawaban-jawaban tersebut kemudian dipresentasikan kepada anggota kelompok lainnya, dimana mereka akan menjalani penilaian sejawat atau kelompok lainnya.
6. Jika para anggota tidak mencapai konsensus, system akan mengingatkan mereka bahwa mereka harus berkumpul pada satu tanggapan, yang memaksa mereka untuk melakukannya dengan tidak mengizinkan mereka melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
7. Jika suatu kelompok memilih tanggapan yang salah sebagai jawaban konsensusnya, sistem memberi tahu mereka tentang kesalahan mereka dan memerintahkan mereka untuk mempertimbangkan alternatif lain.
8. Perulangan ini berakhir saat grup akhirnya memilih alternatif respons yang tepat, yang berarti mereka akan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya dan mengulangi prosedur yang baru saja dijelaskan sampai mereka mencapai akhir dari set pertanyaan.

Langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran kolaboratif. Dalam penerapan pembelajaran kolaboratif kelompok kecil dengan metodologi Eduinnova ini, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Penentuan kelompok beserta anggotanya dilakukan secara acak dan berubah setiap pertemuannya.
2. Anggota kelompok berusaha untuk mencapai jawaban konsensus melalui diskusi, proses yang difasilitasi oleh interaksi tatap muka dan ukuran kelompok yang kecil.
3. Semua anggota harus berkontribusi dan berbagi gagasan terlepas dari apa yang mereka pikirkan tentang kebenaran mereka, perubahan konseptual harus berkembang dari pemahaman pelajar yang sudah ada sebelumnya dan keterlibatan aktif dalam wacana kelompok.
4. Saling mendukung adalah kunci dari proses ini, karena melalui diskusi kolaboratif anggota kelompok menemukan kesalahan mereka, mengklarifikasi gagasan mereka, dan bertemu dengan jawaban baru berdasarkan pengetahuan individu dan pengalaman umum mereka.

Pembelajaran kolaboratif ini menekankan keaktifan siswa secara mandiri, sehingga dengan pembelajaran ini siswa akan mengalami perubahan dalam dirinya baik secara langsung maupun tidak langsung. Siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran akan mengalami perubahan peran selama kegiatan kolaboratif menjadi agen aktif dalam proses

pembelajarannya sendiri. Pemimpin dan pengawas muncul secara spontan sehingga dengan adanya pola pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman konsep materi pada siswa (Siri, 2020). Dengan pembelajaran ini, siswa juga mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosio-afektif.

Manfaat Pembelajaran Kolaboratif pada Guru

Dengan adanya pembelajaran kolaboratif dengan ini, para guru akan memperoleh beberapa manfaat. Manfaat yang pertama terkait dengan peran guru di dalam kelas yang awalnya ekspositor belajar berubah menjadi fasilitatornya. Dengan menerapkan pembelajaran ini, guru mengurangi dominasi dan intensitasnya dalam pembelajaran. Guru dalam hal ini hanya berperan sebagai mediator antar siswa dan memantau proses belajar mengajar, mengawasi kelompok siswa dan mendampingi mereka saat belajar, sehingga siswa secara mandiri berusaha berinteraksi dan menghidupkan suasana diskusi, baik dalam kelompok kecil mereka masing-masing, maupun kelompok besar diskusi dengan kelompok lain. Hal ini mampu meningkatkan kecerdasan sosial mereka dan menekan sifat egois dan merasa paling benar sendiri karena berusaha mendengarkan pendapat atau komentar orang lain mengenai kesalahan berpikir mereka. Selain aspek kecerdasan sosial, pembelajaran kolaboratif akan menghantarkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar mereka (Marhamah et al., 2017). Manfaat lain dari pembelajaran kolaboratif adalah guru lebih mudah menentukan intervensi terhadap problematika dalam pembelajaran kolaboratif. Penggunaan metodologi Eduinova dijadikan alat untuk mendukung dan mendampingi tugas pedagogik. Dikarenakan ciri yang paling ditekankan adalah kemampuan mengikuti proses belajar siswa dan menerima penyampaian langsung hasil kegiatan. Hal ini memungkinkan untuk melakukan intervensi jika diperlukan dan memberikan umpan balik kepada siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Manfaat Pembelajaran Kolaboratif pada Siswa

Pembelajaran kolaboratif dengan ini menekankan keaktifan siswa secara mandiri, sehingga dengan pembelajaran ini siswa akan mengalami perubahan dalam dirinya baik secara langsung maupun tidak langsung. Siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran akan mengalami perubahan peran selama kegiatan kolaboratif menjadi agen aktif dalam proses pembelajarannya sendiri. Pemimpin dan pengawas muncul secara spontan sehingga dengan adanya pola pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman konsep materi pada siswa (Siri, 2020). Dengan pembelajaran ini, siswa juga mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosio afektif. Dalam pembelajaran ini dijadikan sebagai alat yang memfasilitasi dinamika kolaboratif dan mendorong interaksi yang toleran dan berkomitmen antara anggota kelompok. Pembentukan kelompok-kelompok beserta penentuan anggota masing-masing kelompok tersebut dibentuk secara acak, akan mendorong integrasi antara siswa yang sebelumnya tidak mengenal dan belajar antar teman sebaya (Ulfa et al., 2018). Dengan kata lain, siswa tidak hanya pandai berinteraksi dengan teman tertentu atau hanya dengan anggota kelompok mereka. Penerapan sistem acak pada gilirannya mendorong interaksi di antara mereka secara menyeluruh. Pembelajaran ini menciptakan iklim yang berbeda dari model pembelajaran sebelumnya yang didominasi model ceramah atau techer center meskipun berbantuan media pembelajaran. Pembelajaran ini juga termasuk disiplin baru yang membutuhkan percakapan, diskusi, dan siswa untuk bertindak sebagai protagonis. Menurut Hasanuddin et al. (2019) dalam penelitiannya, adanya diskusi dan adu argumen antar siswa melatih siswa untuk berpikir secara logis, kritis dan positif. Semua hal tersebut akan menghasilkan integrasi yang lebih baik dari para siswa, yang kemudian dibawa oleh kelompok ke mata pelajaran mereka yang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis literatur. Analisis literatur adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik tertentu. Metode ini melibatkan analisis mendalam terhadap teori, temuan, dan konsep yang telah dipublikasikan dalam bentuk artikel jurnal, laporan riset, dan sumber literatur lainnya. Metode penelitian kualitatif ini dapat digunakan untuk mengeksplorasi pembelajaran kolaboratif terhadap keaktifan siswa SMA di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menggunakan media interaktif digital seperti Kahoot! Ini memberi warna baru di dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah menengah. Keberadaannya sebagai media berbasis permainan (game-based learning) memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif, antusias, dan menyenangkan. Dari berbagai hasil penelitian yang dijelaskan, diketahui bahwa Kahoot! memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, dari antusiasme hingga menjawab pertanyaan, interaksi antara teman sekelas, dan motivasi untuk memahami sesuatu yang lebih dalam. Kahoot! Ini tidak hanya menyajikan pertanyaan dengan cara yang menarik, tetapi juga menginspirasi siswa untuk berpikir dengan cepat, membuat keputusan dan bersaing dengan cara yang sehat melalui sistem peringkat yang ditampilkan secara real time. Kahoot! lebih dari sekadar media edukasi, Kahoot! Ini juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama untuk orang-orang visual dan kinestetik. Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Semburing dan Listiani (2023), siswa menjadi lebih tertarik dan aktif ketika proses pembelajaran melibatkan permainan digital seperti Kahoot!, yang tidak hanya menampilkan soal, tetapi juga elemen-elemen visual yang atraktif dan efek suara yang memicu semangat. Respon emosional positif ini mendorong keterlibatan siswa tidak hanya dalam menjawab soal, tetapi juga dalam memahami konteks materi yang disampaikan. Bahkan, dalam beberapa penelitian lain seperti Prasetyani dan Sukirman (2024), disebutkan bahwa penggunaan Kahoot! dapat mengubah dinamika kelas yang semula pasif menjadi aktif dan kooperatif.

Sementara itu, strategi pembelajaran kolaboratif menjadi pendekatan pendidikan yang efektif dalam mempromosikan aktivitas siswa melalui interaksi sosial. Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas, membahas pertanyaan, dan bekerja bersama dalam proyek. Strategi ini tidak hanya mempromosikan pembelajaran, tetapi juga membentuk kepribadian siswa dalam hal tanggung jawab, toleransi dan keterampilan komunikasi. Penelitian Suwandi (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran kolaboratif meningkatkan rasa percaya diri siswa karena mereka merasa tidak belajar sendirian, melainkan bersama rekan satu kelompok. Kelompok diskusi juga memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya, mengonfirmasi pemahaman, dan memberikan penjelasan, yang pada gilirannya memperkuat daya serap materi. Integrasi antara Kahoot! Dan pembelajaran kolaboratif adalah sinergi yang menjanjikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bijaksana. Kombinasi ini tidak hanya meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara individual, tetapi juga mengundang anggota kelompok untuk berdiskusi sebelum memutuskan jawaban terbaik. Proses ini memungkinkan pertukaran ide, diskusi logis, dan kontekstualisasi. Semua ini adalah plat nomor untuk belajar abad ke-21. Yani dan Febriani (2023) menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu Kahoot! dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan karena siswa belajar sambil bermain dan bekerja sama dalam tim. Siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan untuk berbicara, mendengarkan, dan membuat keputusan kelompok.

Selain meningkatkan keaktifan, kombinasi antara Kahoot! dan pembelajaran kolaboratif juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Siswa merasa kagum karena pendapat mereka didengarkan dalam diskusi kelompok, sekaligus termotivasi untuk berkontribusi agar kelompoknya meraih skor tertinggi di Kahoot!. Maulina (2023) menemukan bahwa model Problem Based Learning yang dipadukan dengan Kahoot! meningkatkan aktivitas menulis dan keterlibatan siswa dalam proses berpikir kritis. Bahkan siswa yang awalnya pasif dan tidak percaya diri mulai menunjukkan perubahan sikap belajar yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif tidak hanya berdampak pada kognisi, tetapi juga afeksi dan sikap sosial siswa. Namun, ada banyak tantangan dalam menerapkan strategi ini, terutama karena aspek infrastruktur dan kemauan untuk mengajar. Tidak setiap sekolah memiliki jaringan internet yang cukup dan tidak setiap siswa memiliki perangkat digital yang cukup. Selain itu, masih ada guru yang tidak menggunakan media digital seperti Kahoot! secara maksimal, apalagi dalam merancang pembelajaran kolaboratif yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru dan dukungan kebijakan sekolah untuk mendorong integrasi teknologi dan pedagogi secara menyeluruh. Dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang tepat, integrasi Kahoot! dan pembelajaran kolaboratif dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa SMA, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran digital interaktif terbukti mampu membangkitkan semangat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sifatnya yang kompetitif dan berbasis permainan membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Di sisi lain, pendekatan pembelajaran kolaboratif menumbuhkan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kerja sama dalam kelompok. Kombinasi antara Kahoot! dan pembelajaran kolaboratif menunjukkan potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis, kooperatif, dan menyenangkan. Meski demikian, penerapannya masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan kedua metode ini. Oleh karena itu, dukungan infrastruktur dan pelatihan guru menjadi aspek penting untuk menjamin keberhasilan implementasi strategi pembelajaran ini secara optimal di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman, et al. "Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2.01 (2022): 92-102.
- Chandra, Maya Febriani, Irfandi Irfandi, and Nofri Yuhelman. "Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 4.1 (2023): 42-46.
- Irawan, Irawan, et al. "Analisis Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Kolaboratif Di Lingkungan Perguruan Tinggi." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7.4 (2024): 16192-16197.
- Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, A. W. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8.
- Mahsus, Muhammad, and Eva Latipah. "Metodologi Eduinnova: Pembelajaran kolaboratif yang diintegrasikan dengan teknologi untuk meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran daring." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8.1 (2021): 1-8.
- Marhamah, M., Mustafa, M., & Melvina, M. (2017). Pengaruh model pembelajaran kolaboratif berbasis Lesson Study Learning Community (LSLC). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*

- Fisika (JIMPF), 2(3), 277–282. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-fisika/article/view/4426>
- Maulina, V. (2023). *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot!* J-SES: Jurnal Sains, Pendidikan dan Studi, 3(3), 52–58. <https://journal.um-surabaya.ac.id/J-SES/article/view/24757>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9(1), 22–27.
- Prasetyani, DR, & Sukirman. (2024). *Analisis Penggunaan Kahoot! dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi dan Teknologi, 6(1), 37–48. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/jpvt/article/view/6768>
- Sembiring, EHB, & Listiani, T. (2023). *Pembelajaran Berbasis Game Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 59–68. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/5708>
- Siri, A. (2020). Implementasi model kolaboratif learning dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam, 5(2), 146–186. <http://ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah/article/view/108>
- Suwandi. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 11(2), 84–91. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jip/article/view/5171>
- Syach, M. F. (2021). Kahoot quiz: interactive media in knowing the increase in understanding of the numerical method of oceanographic physics based on Matlab programming, Gravity: Jurnal Ilmu
- Ulfa, I. S. K., Trapsilasiwi, D., & Yudianto, E. (2018). Profil berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal fungsi komposisi melalui model pembelajaran kolaboratif. Jurnal Didaktik Matematika, 5(1), 40–53. <https://doi.org/10.24815/jdm.v5i1.9972>
- Yani, S., & Febriani, EA (2023). *Model Penerapan TGT Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik*. Naradidik: Jurnal Pendidikan dan Pedagogi, 3(1), 103–112. <https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/187>