

Studi Kasus: Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru

Muhammad Luthfi Setyawan Anshory¹ Lulu Rahma Aulia² Putri Amelia Adhari³ M
Ridwan Sutisna⁴ Ranu Sudarmansyah⁵

Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Kota Bandung,
Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: muhammadluthfisa21@upi.edu¹ lulurahmaaulia@upi.edu²
putriameliaadhari@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan web Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 mata pelajaran TIK di SD Labschool UPI Cibiru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan web Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui unsur permainan yang menarik. Selain itu, Kahoot juga membantu siswa dalam memahami konsep TIK dengan lebih baik, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Namun, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat yang memadai. Penelitian ini menyimpulkan bahwa web Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kahoot, Pembelajaran, Siswa

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using Kahoot in improving the motivation and learning outcomes of fifth-grade students in Information and Communication Technology (ICT) subjects at SD Labschool UPI Cibiru. This research employs a qualitative approach using a case study method. Data was collected through observation, interviews with teachers and students, and document analysis. The results showed that the use of Kahoot was able to increase students' learning motivation through its engaging game elements. Furthermore, Kahoot also helped students better understand ICT concepts, thus positively impacting their learning outcomes. However, there are some limitations that need to be considered, such as limited internet access and adequate devices. This study concludes that Kahoot can be an effective alternative learning media to improve the quality of ICT learning in elementary schools.

Keywords: Kahoot, Learning, Students



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

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat, menuntut inovasi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan jauh lebih cepat. Perkembangan TIK sebagai media pembelajaran perlu benar-benar diperhitungkan dengan tepat, karena jika tidak tepat penggunaannya dapat memberikan dampak buruk pada manfaat pembelajarannya (Kuntarto et al., 2021). Penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya sekedar bertujuan dalam meningkatkan minat belajar siswa, namun juga untuk mendukung ketercapaian kompetensi abad ke-21, mulai dari berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, serta literasi digital. Platform digital yang populer digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah Kahoot, yang merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang di dalamnya menyediakan layanan kuis interaktif. Kahoot merupakan sebuah web yang sangat edukatif, dikarenakan mampu menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses

kegiatan belajar mengajar di sekolah (Irwan et al., 2019). Kahoot memungkinkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan serta menarik melalui kompetisi berbasis kuis. Selain itu, kahoot bisa digunakan di kelas dalam membuat pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar (Faznur et al., 2020). Fitur-fitur yang sederhana dan interaktif, Kahoot mampu diintegrasikan dalam pembelajaran TIK dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan Kahoot ini juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap pencapaian belajar pada diri mereka. Kahoot juga sangat membantu pembelajaran yang jauh lebih menarik, tidak membosankan, serta lebih meningkatkan konsentrasi dan keaktifan peserta didik (Putra & Afrilia, 2020). Penelitian ini bertujuan dalam memahami bagaimana penggunaan Kahoot yang diterapkan dalam pembelajaran tik pada siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru melalui pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Fokus penelitian ini adalah menggali pengalaman guru dan siswa selama menggunakan Kahoot, termasuk di dalamnya dampak keterlibatan siswa, kendala yang dialami, serta suasana pembelajaran pada saat penggunaan Kahoot.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan data yang dihasilkan bersifat alami. Menurut Ramdhan (2021), penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan umumnya melibatkan analisis yang lebih menekankan pada proses dan makna. Dalam metode ini, teori digunakan sebagai panduan untuk memastikan fokus penelitian tetap selaras dengan fakta yang ditemukan di lapangan. Selain itu, menurut Kusumastuti & Khoiron (2019), penelitian kualitatif mencakup analisis dan pemahaman terhadap perilaku serta proses sosial yang spesifik dan terstruktur dalam masyarakat. Penelitian ini menitikberatkan pada proses dan makna, yang tidak dinilai secara kuantitatif, seperti jumlah, intensitas, atau frekuensi. Moleong (2021) juga menambahkan bahwa salah satu karakteristik penelitian kualitatif adalah sifatnya yang deskriptif, di mana data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, atau dokumen, bukan angka. Setiap data dikumpulkan memiliki potensi menjadi elemen penting dalam penelitian. Oleh karena itu, laporan penelitian biasanya menyertakan kutipan data untuk memberikan gambaran yang jelas, baik dari transkrip wawancara, catatan lapangan, foto, rekaman video, dokumen pribadi, memo, maupun dokumen resmi lainnya. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian studi kasus. Menurut Creswell (dalam Assykurrohim et al., 2022), studi kasus atau case study merupakan eksplorasi terhadap "suatu sistem yang terikat" atau "beragam kasus" yang diteliti dalam batasan waktu dan tempat tertentu. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena spesifik dalam suatu konteks melalui pengumpulan data yang mendalam dan beragam sumber informasi yang kaya. Kasus yang menjadi objek penelitian dapat berupa program, peristiwa, aktivitas, individu, atau kelompok sosial.

Dalam konteks penelitian ini, studi kasus difokuskan pada penggunaan web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru. Melalui pendekatan studi kasus ini, peneliti mendalami bagaimana web Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran, mengeksplorasi dampaknya terhadap keterlibatan siswa, serta mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Peneliti mengumpulkan informasi secara rinci melalui berbagai metode, seperti observasi langsung, wawancara, dokumentasi, dan analisis proses pembelajaran selama periode waktu tertentu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penerapan teknologi digital dalam pendidikan dasar dan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan observasi untuk mengambil data mengenai penggunaan Kahoot ini dilakukan pada tanggal 22 November 2024 di kelas 5A SD Lab School UPI Cibiru. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada kelas 5A SD Lab School UPI Cibiru, ditemukan berbagai hal yang telah disesuaikan dengan rubrik yang telah dibuat oleh peneliti. Di bawah ini data observasi yang diperoleh dari kelas 5A SD Lab School UPI Cibiru.

Tabel 1. Rubrik Observasi Siswa Kelas V A SD Lab School UPI Cibiru

No	Aspek yang diamati	Penskoran			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran menggunakan Web Kahoot				V
2	Antusiasme siswa dalam mengikuti kuis interaktif menggunakan Kahoot				V
3	Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui Kahoot				V
4	Frekuensi interaksi siswa dengan guru atau teman saat menggunakan Kahoot				V
5	Kecepatan respon siswa ketika menjawab pertanyaan di Kahoot				V
6	Peningkatan perhatian siswa saat pembelajaran menggunakan Kahoot dibandingkan metode konvensional				V
7	Keterlibatan siswa dalam menjawab kuis di Kahoot				V
8	Kemampuan siswa mengatasi kesulitan teknis saat menggunakan Kahoot			V	
9	Frekuensi siswa membutuhkan bantuan guru selama penggunaan Kahoot			V	
10	Tanggapan siswa terhadap hasil skor yang ditampilkan oleh Kahoot setelah kuis selesai				V

Dari rubrik tersebut ditemukan temuan bahwasanya penggunaan Kahoot pada pembelajaran TIK sangat membantu pemahaman siswa pada materi pembelajaran TIK yang dijelaskan oleh gurunya. Karena Kahoot merupakan website berbasis *game*, maka peserta didik juga dituntut untuk berperan aktif serta berpartisipasi secara maksimal agar soal yang terdapat pada Kahoot mendapatkan skor yang memuaskan. Kendala-kendala yang diatasi oleh guru maupun peserta didik juga terkontrol dengan baik sehingga tidak menjadi suatu permasalahan yang besar pada saat penggunaan Kahoot. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot ini dalam pembelajaran TIK di kelas 5A SD Lab School UPI Cibiru memberikan dampak yang sangat positif terhadap partisipasi dan antusiasme peserta didik. Sebagian besar juga siswa terlihat lebih aktif serta terlibat selama proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional biasanya. Selain itu juga respon peserta didik terhadap materi serta hasil kuis menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi TIK. Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu TIK, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai pengalaman dan pandangan guru TIK terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK di kelas 5A SD Lab School UPI Cibiru. Beberapa aspek yang diangkat dalam wawancara meliputi:

1. Bagaimana penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK? (yang difokuskan pada bagaimana guru memanfaatkan platform ini dalam kegiatan belajar mengajar).
2. Bagaimana pengaruh Kahoot terhadap pemahaman siswa? (untuk memahami apakah penggunaan Kahoot dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan).
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap Kahoot? (untuk mengetahui bagaimana siswa merespons penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran).
4. Apa saja kendala dalam penggunaan Kahoot? (yang mencakup hambatan teknis maupun non-teknis yang dialami selama proses pembelajaran).
5. Bagaimana pandangan guru tentang Kahoot? (yang membahas perspektif guru terhadap efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran).
6. Bagaimana pengaruh penggunaan web Kahoot dalam pembelajaran TIK? (yang berfokus pada dampak penggunaan Kahoot secara keseluruhan terhadap proses pembelajaran).

Berikut merupakan pembahasan hasil wawancara yang telah dikelompokkan berdasarkan aspek-aspek tersebut:

Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran TIK

Hasil wawancara dari pertanyaan mengenai bagaimana penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK, ditemukan bahwasanya cara penggunaan Kahoot di SD Lab School UPI Cibiru yang dilaksanakan oleh guru dengan mempersiapkan satu laptop sebagai *host* (oleh guru) untuk memimpin dan mengarahkan peserta didik dalam penggunaan Kahoot. Adapun peserta didiknya menggunakan komputer yang berada di ruangan lab komputer sekolah. Kemudian guru mengarahkan peserta didik untuk membuka *website* Kahoot, kemudian siswanya memasukkan kode yang telah ditayangkan oleh gurunya melalui proyektor. Setelah peserta didik seluruhnya masuk Kahoot, guru pun memulai permainan dan mengarahkan peserta didiknya untuk menjawab soal. Penggunaan Kahoot selesai, apabila seluruh peserta didik menjawab dan skor serta peringkatnya keluar dan ditayangkan pada proyektor. Penggunaan Kahoot seperti demikian merupakan Kahoot dengan mode *live*. Adapun mode klasiknya, guru memberikan link ke grup orang tua ataupun *smartphone* peserta didik untuk menjawab soalnya secara langsung dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh gurunya. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa dalam penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK di SD Lab School UPI Cibiru membuat peserta didik menjadi sangat antusias serta partisipasinya sangatlah kuat. Penggunaan Kahoot ini juga membuat peserta didik menjadi jauh lebih paham mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru serta penggunaan Kahoot yang mudah mempercepat peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada Kahoot tersebut. Interaksi pada saat penggunaan Kahoot juga sangatlah aktif serta siswa sangat terlibat dalam pengerjaan Kahoot. Kendala-kendala yang dihadapi juga ditangani dengan baik sehingga tanggapan siswa terhadap skor yang muncul juga sangatlah baik pula.

Peserta didik dalam penggunaan Kahoot juga dapat melatih berpikir secara cepat karena terdapat batasan waktu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh guru pada platform ini. Dalam pembuatan soal di Kahoot, guru dapat memasukkan soal, jawaban, variasi warna, dan juga gambar, yang nantinya peserta didik harus menjawab dari pertanyaan yang telah disediakan pada permainan tahu tersebut hingga mendapatkan skor yang tertinggi. Kahoot ini pada dasarnya terdapat dua cara bermain yaitu berupa mode klasik dan mode *live*. Pada mode klasik peserta didik bermain secara individu dan fokus terhadap soal yang langsung terdapat pada perangkat yang digunakan. Adapun mode *live* peserta didik perlu melihat ke monitor guru yang telah diproyeksikan melalui proyektor pada dinding oleh guru yang terdapat soal dan peserta didik pada perangkat masing-masingnya menjawab jawaban yang

benar, dimana pilihan jawaban berupa lambang-lambang yang terdapat pada perangkat siswa sedangkan pada proyektor yang telah diproyeksikan di samping lambangnya ada jawabannya yang nantinya peserta didik tinggal memilih saja pada perangkatnya masing-masing.

Pengaruh Kahoot terhadap Pemahaman Siswa

Dari hasil observasi kepada siswa menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK di kelas 5A memberikan dampak positif yang signifikan terhadap tingkat partisipasi dan antusiasme siswa. Sebagian besar siswa terlihat lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Respon siswa terhadap kuis menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dalam wawancara dengan guru kelas juga mengenai bagaimana pengaruh Kahoot terhadap pemahaman siswa, terungkap bahwa unsur permainan dalam Kahoot membuat siswa lebih bersemangat belajar. Siswa juga sudah bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan baik. Guru juga mencatat bahwa fitur umpan balik langsung dari Kahoot sangat membantu dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Platform Kahoot telah terbukti memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Nugraha, Asriati, dan Ramadhan (2023), keunggulan utama Kahoot terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara interaktif melalui kuis berbasis permainan yang dirancang untuk langsung menguji pemahaman siswa. Format ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan fokus, yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk memahami materi lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Penelitian ini menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan retensi informasi siswa dalam jangka panjang. Dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang dipelajari. Hal ini didukung oleh cara Kahoot menyajikan informasi dalam format kuis interaktif, yang memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam proses pembelajaran. Umpan balik langsung yang diberikan Kahoot membantu siswa mengenali kelemahan mereka dan segera memperbaiki pemahaman mereka. Selain itu, Perdana, Saragi, dan Aribowo (2020) menambahkan bahwa unsur kompetisi sehat dalam Kahoot meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Kompetisi mendorong siswa untuk lebih serius menjawab pertanyaan, mengejar skor tinggi, dan bersaing secara positif dengan teman-teman mereka. Motivasi ini pada akhirnya membuat siswa berusaha memahami materi secara lebih mendalam. Namun, seperti yang diungkapkan oleh Jumila et al. (2018), efektivitas Kahoot tidak hanya bergantung pada platform itu sendiri. Faktor seperti desain kuis, tingkat kesulitan pertanyaan, dan keterlibatan siswa selama sesi pembelajaran sangat memengaruhi hasil yang dicapai. Peran guru dalam merancang kuis yang relevan dan menantang, tetapi tetap sesuai dengan kemampuan siswa, sangat penting untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Secara keseluruhan, observasi dan wawancara ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Kahoot adalah alat pembelajaran interaktif yang efektif. Dengan perancangan kuis yang tepat dan dukungan guru, Kahoot dapat memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Tanggapan Siswa terhadap Kahoot

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa ketika penggunaan Kahoot pada pembelajaran TIK di kelas 5A ini terlihat antusiasme siswa dalam menggunakan aplikasi Kahoot sangat tinggi. Mereka dengan antusias mengikuti setiap kuis yang dibuat oleh guru, berlomba menjawab setiap butir pertanyaan dengan cepat dan tepat. Antusiasme ini tidak hanya terlihat dari semangat mereka saat bermain, tetapi juga dari peningkatan motivasi belajar mereka. Siswa menjadi lebih terdorong untuk mempelajari materi pelajaran dengan lebih mendalam, karena

mereka ingin meraih skor tertinggi dalam permainan Kahoot. Aplikasi berbasis permainan ini berhasil menyulap proses belajar menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Dengan tampilan yang menarik, fitur-fitur yang beragam, serta kompetisi yang menyenangkan, Kahoot telah berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Irwan, dkk 2019). Elemen permainan seperti point, peringkat, dan papan skor membuat siswa merasa tertantang untuk selalu memberikan yang terbaik.

Selain itu, menurut Daryanes, dkk (2020) Kahoot juga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bersosialisasi dengan teman-teman sekelasnya. Mereka dapat saling berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan belajar dari kesalahan satu sama lain. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, Kahoot juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Ada siswa yang lebih menyukai belajar secara visual, ada pula yang lebih menyukai belajar secara auditif. Kahoot mampu memenuhi kebutuhan semua jenis pelajar. Penggunaan Kahoot di sekolah dasar tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru (Darmawan, A. 2020). Guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik. Selain itu, Kahoot juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan melihat hasil kuis Kahoot, guru dapat mengidentifikasi siswa yang perlu mendapatkan perhatian lebih dan menyesuaikan metode pembelajarannya (Irwan, dkk. 2019). Selain itu, Kahoot juga dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas, terutama kelas yang besar. Guru dapat dengan mudah membuat kuis, membagikannya kepada siswa, dan memantau perkembangan belajar mereka secara real-time yang nantinya peserta didik tinggal memilih saja pada perangkatnya masing-masing (Daryanes, dkk. 2020)..

Kendala dalam Penggunaan Kahoot

Kahoot berbentuk website yang dapat diakses oleh peserta didik melalui komputer di lab komputer. Kahoot merupakan suatu game atau permainan yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran (Listi et al., 2022). Kahoot ini tidak lepas dari kendala dalam penggunaannya. Maka dari itu, berikut beberapa kendala yang ditemukan oleh peneliti pada saat observasi maupun wawancara mengenai pertanyaan kendala dalam penggunaan Kahoot pada pembelajaran TIK di SD Lab School UPI Cibiru adalah sebagai berikut.

1. Meningkatnya Multitasking namun Menurunnya Ketelitian Siswa. Peningkatan multitasking dalam pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan Kahoot, dapat memicu dampak positif dan negatif pada siswa. Di satu sisi, kemampuan siswa untuk menangani beberapa tugas secara bersamaan berkembang karena mereka harus membaca soal, menjawab dengan cepat, dan bersaing dengan teman sekelas. Namun, sisi negatifnya adalah menurunnya ketelitian dalam menjawab soal. Fokus siswa cenderung terbagi antara kecepatan menjawab untuk mendapatkan poin tinggi dan memahami pertanyaan secara mendalam. Akibatnya, kesalahan yang seharusnya dapat dihindari menjadi lebih sering terjadi.



Gambar 1. Siswa akan mengerjakan soal di Kahoot

2. **Lost Connection: Gangguan pada Mode Live Meskipun Internet Cepat.** Pada penelitian yang serupa disebutkan bahwa koneksi seringkali buruk karena terlalu banyak dipakai (Ma'ruf & Alfurqan, 2022; Prihatini et al., 2024). Sedangkan di SD Lab School sendiri internetnya cepat, namun sering terjadi gangguan pada mode live. Masalah lost connection sering kali muncul saat menggunakan mode live di Kahoot, bahkan dengan koneksi internet yang cepat dan stabil. Hal ini dapat terjadi karena sistem Kahoot tidak selalu mengalokasikan prioritas jaringan yang optimal untuk pengguna tertentu, terutama jika server sedang mengalami lonjakan aktivitas global. Masalah ini dapat menghambat jalannya pembelajaran interaktif yang sangat bergantung pada kelancaran sistem daring. Ketidakstabilan ini sering kali menyebabkan keterlambatan siswa dalam menjawab soal, mengurangi efektivitas kompetisi, serta merusak pengalaman belajar yang seharusnya dinamis dan menyenangkan.



Gambar 2. Guru membantu siswa mengatasi masalah jaringan

3. **Dampak Internet Mati pada Guru dalam Mode Live.** Ketika guru yang menjadi host dalam mode live di Kahoot mengalami gangguan koneksi internet, dampaknya langsung terasa pada seluruh peserta. Koneksi guru yang mati menyebabkan sesi kuis terhenti sepenuhnya, sehingga siswa tidak dapat melanjutkan menjawab soal meskipun mereka memiliki koneksi yang stabil. Situasi ini tidak hanya merusak ritme pembelajaran, tetapi juga dapat menurunkan motivasi siswa karena jeda yang tidak terduga.



Gambar 3. Guru dan siswa mengecek perangkat yang digunakan

4. **Kesesuaian Soal Esai untuk Cetakan.** Mencetak soal dari platform Kahoot merupakan alternatif untuk menghadapi kendala teknis dalam pelaksanaan mode live. Namun, format soal yang tersedia cenderung lebih cocok untuk pertanyaan esai dibandingkan pilihan ganda atau benar-salah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan desain Kahoot yang dirancang untuk interaksi langsung berbasis layar, sehingga konversi soal ke dalam bentuk cetakan sering kali mengurangi keefektifan visualnya.



Gambar 4. Guru memberikan penguatan saat siswa banyak yang menjawab salah pada Kahoot

5. Keterbatasan Opsi Jawaban pada Mode Gratis. Mode gratis Kahoot menawarkan opsi jawaban yang terbatas, hanya mencakup pilihan ganda dan benar-salah. Keterbatasan ini dapat mengurangi fleksibilitas guru dalam merancang soal yang beragam dan menantang. Sebagai contoh, format jawaban seperti mencocokkan pasangan atau mengisi kata yang hilang tidak tersedia, sehingga variasi evaluasi pembelajaran menjadi kurang optimal.



Gambar 5. Siswa mengerjakan soal di Kahoot dengan soal pilihan ganda

Dari kendala-kendala yang ada, guru memberikan solusi pada saat wawancara apabila terjadi kendala. Diantaranya meningkatkan kualitas internet, membeli mode pro agar diprioritaskan, memperhatikan jalur listrik serta tidak adanya pemadaman. Selain itu juga apabila terjadi kendala pada salah satu komputer, guru mengarahkan untuk mengacungkan tangan terlebih dahulu tanpa berbicara hingga guru tersebut datang kepadanya. Jadi guru tersebut tidak mempersilahkan kepada peserta didiknya untuk bertanya secara langsung, karena dapat mengakibatkan kebisingan dan keributan. Maka dari itu dari kendala-kendala yang ada, guru perlu memahami kendala dan bagaimana pemecahan masalahnya.

Pandangan Guru tentang Kahoot

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TIK terkait pandangannya tentang Kahoot bahwa Kahoot ini merupakan media pembelajaran digital yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang inovatif dan mudah digunakan, Kahoot tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memberikan efisiensi dan fleksibilitas yang sangat dibutuhkan oleh guru dan akan menggunakan Kahoot dalam jangka panjang. Dalam jangka panjang, pemanfaatan Kahoot dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Bunyamin, dkk. 2020). Keunggulan Kahoot yang lainnya adalah kemudahan akses terhadap data hasil pembelajaran. Setelah siswa menyelesaikan kuis, data hasil akan tersimpan secara otomatis di dalam sistem Kahoot. Guru dapat mengakses data ini kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Hal ini memungkinkan guru untuk melakukan analisis terhadap pemahaman siswa secara lebih mendalam. Selain itu, menurut

Putra, dkk (2020) fitur pelaporan yang disediakan oleh Kahoot juga sangat membantu guru dalam mengidentifikasi materi yang belum dikuasai siswa dengan baik. Dengan demikian, guru dapat melakukan tindakan perbaikan yang lebih tepat sasaran (Bunyamin, dkk. 2020). Kahoot juga memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam hal pendelegasian tugas. Guru dapat dengan mudah membagikan kuis kepada siswa melalui berbagai platform, seperti Google Classroom atau link yang dapat diakses secara langsung. Selain itu, guru juga dapat menugaskan siswa untuk membuat kuis mereka sendiri (Irwan, dkk. 2019). Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam merancang pertanyaan yang efektif. Dengan demikian, guru dapat lebih fokus pada memberikan bimbingan dan umpan balik kepada siswa.

Pengaruh Penggunaan Web Kahoot dalam Pembelajaran TIK

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TIK di kelas 5A SD Lab School UPI Cibiru tentang bagaimana penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK bahwa Kahoot ini dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Kahoot, yang di dalamnya merupakan platform pembelajaran berbasis permainan, memudahkan guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat siswa. Dalam wawancara tersebut, guru TIK menjelaskan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Berikut adalah beberapa pengaruh penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK di kelas 5A:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Guru TIK mengungkapkan bahwa Kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan elemen permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. "Saya melihat siswa lebih antusias ketika menggunakan Kahoot dibandingkan metode pembelajaran biasa. Mereka tampak lebih bersemangat untuk menjawab setiap pertanyaan," jelas guru tersebut. Keterlibatan yang tinggi ini membantu siswa lebih memperhatikan materi yang diajarkan.
2. Memperkuat Pemahaman Materi. Melalui kuis interaktif yang dirancang menggunakan Kahoot, siswa dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi TIK. Guru TIK menambahkan bahwa umpan balik instan yang diberikan oleh Kahoot membantu siswa mengenali area yang perlu mereka perbaiki.
3. Mendorong Kolaborasi dan Diskusi. Kahoot juga digunakan dalam format kelompok, memungkinkan siswa untuk bekerja sama menjawab pertanyaan. Guru menyebutkan bahwa format ini mendorong diskusi di antara siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif.
4. Fleksibilitas dalam Pembelajaran. Platform Kahoot dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, atau komputer. Guru TIK menekankan bahwa fleksibilitas ini mempermudah siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, guru dapat dengan mudah menyesuaikan kuis dengan kebutuhan kelas, memastikan setiap kuis relevan dengan materi yang diajarkan.
5. Meningkatkan Retensi Informasi. Menurut guru TIK, metode pembelajaran interaktif seperti Kahoot membantu siswa mengingat materi lebih baik. "Ketika siswa bersenang-senang sambil belajar, mereka cenderung lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari. Apalagi dengan pengulangan konsep melalui kuis", ungkapnya.
6. Umpan Balik Instan. Salah satu fitur utama Kahoot yang dianggap bermanfaat oleh guru adalah umpan balik langsung. Setelah siswa menjawab pertanyaan, mereka langsung mengetahui jawaban yang benar atau salah, memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan mereka. Guru menambahkan, "Ini membuat proses belajar lebih efisien karena siswa tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui hasilnya."

7. Meningkatkan Kemandirian Belajar. Kahoot juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Guru mencatat bahwa beberapa siswa mengulang kuis Kahoot di rumah untuk meningkatkan pemahaman mereka. "Beberapa siswa bahkan bertanya apakah mereka bisa mengakses kuisnya di rumah. Ini menunjukkan bahwa mereka semakin bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri," katanya.

Dengan berbagai manfaat tersebut, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK telah menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa kelas 5A. Guru TIK di SD Lab School UPI Cibiru merekomendasikan integrasi Kahoot dalam pembelajaran sebagai bagian dari upaya menciptakan suasana belajar yang dinamis. Tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknologi, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital.

KESIMPULAN

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran TIK, telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi pengalaman belajar siswa. Dengan elemen gamifikasi yang interaktif, Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan memperkuat pemahaman materi. Fitur-fitur seperti umpan balik instan, visual menarik, dan format kompetitif menjadikan proses belajar lebih menyenangkan sekaligus efektif. Selain itu, Kahoot juga mendorong kolaborasi antar siswa, mempermudah guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa, dan meningkatkan retensi informasi jangka panjang. Namun, penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari beberapa kendala, seperti ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan fitur pada mode gratis, dan kemungkinan menurunnya ketelitian siswa akibat multitasking. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan perencanaan dan pengelolaan yang baik oleh guru agar penggunaan Kahoot dapat memberikan manfaat maksimal. Secara keseluruhan, Kahoot merupakan platform pembelajaran yang inovatif dan fleksibel, mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, serta efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Case Study Method in Qualitative Research. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Ilhami, Z. (2019). Persepsi Siswa dalam Menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimat Muhammadiyah

- Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 128–148. <https://doi.org/10.18196/mht.129>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jumila, Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, and Edith Allanas. 2018. “Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid.” *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8 (2). <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.04>.
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49–62. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. In *Metode Penelitian Kualitatif* (P. 19). Lemabaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Listi, I., Lestari, S., & Tryanasari, D. (2022). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran di Kelas V SD. ... *Nasional Sosial, Sains ...*, 1, 672–678. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2785%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/2785/2168>
- Ma’ruf, A., & Alfurqan. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai Di Sma Negeri 2 Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(November 2022), 1276–1287.
- Moleong, L. J. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif* (P. 11). Pt Reamaja Rosdakarya.
- Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, And Eric Kunto Aribowo. 2020. “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8 (2). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 5(4), 4429–4435.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Ramdhan, M. (2021). Metode Penelitian. In *Metode Penelitian* (p. 6). Cipta Media Nusantara.