

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME *KAHOOT* BERBASIS  
HYPERMEDIA**

**Dwi Hartanti**

**SMA Negeri 1 Klaten  
Jl. Merbabu No 13, Klaten Selatan, Kota Klaten, Jawa Tengah, Indonesia 57423.  
E-mail: dwi.hartanti@yahoo.com**

**Abstrak**

*Kahoot* merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. *Kahoot* menyediakan alternative menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis hypermedia, yang mana bisa memuat teks, foto, audio, video maupun grafis komputer. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, untuk (1) mengetahui pemanfaatan media *Kahoot* pada proses pembelajaran, (2) mengetahui respon siswa ketika menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran, (3) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas XII IPA5 di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara dan analisis data. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Kata kunci: *Kahoot*, pembelajaran interaktif, hypermedia, motivasi belajar

***IMPROVING STUDENT LEARNING MOTIVATION WITH  
INTERACTIVE LEARNING MEDIA OF HYPERMEDIA-BASED GAME  
KAHOOT***

***Abstact***

*Kahoot is an interactive online application that can be used as a based learning media in schools, displayed in the form of an online game in the form of a quiz. Kahoot provides an alternative display of learning evaluations through fun games. Kahoot is a hypermedia-based learning media, which can contain text, photos, audio, video or computer graphics. The objectives to be achieved in this study are to (1) determine the use of Kahoot media in the learning process, (2) determine students' responses when using Kahoot media in learning, (3) find out student learning outcomes by using Kahoot media. This research uses descriptive quantitative and qualitative research methods. The subjects in this study were 32 students of class XII IPA5 in SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. The techniques used are observation, interview and data analysis. By using the Kahoot application, in the learning process can maintain continuous motivation to learn, so as to create a more interesting, fun, and not boring learning atmosphere. Kahoot application can increase students' interest and motivation in learning, making it easier for them to understand the material provided by the teacher.*

***Keywords:*** *Kahoot, interactive learning, hypermedia, motivation to learn*

## PENDAHULUAN

Menyongsong Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan guru hendaklah bersifat dua arah, sehingga terjadinya interaksi antara siswa dan guru. *Kahoot*, salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah. Aplikasi *Kahoot* di sisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD. Sedangkan untuk siswa menggunakan *smartphone* atau telepon genggam. *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan atau *Game-based learning*.

Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, diharapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Menggunakan permainan *Kahoot* meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Sebagaimana yang disebutkan oleh **Koesnandar (2006)** bahwa penggunaan teknologi membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan seterusnya.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media *Kahoot* pada proses pembelajaran, bagaimana peran siswa dalam pemanfaatan media *Kahoot* pada proses pembelajaran, bagaimana hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan media *Kahoot* khususnya di SMA Negeri 1 Prambanan.

### Tinjauan pustaka

#### Media Pembelajaran

Menurut **Briggs (1977)**, Media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, menurut **Rayanda Asyar (2012 : 8)**. Begitu pula yang disampaikan **Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010:121)**, media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat **Munadi (2008:7)**, pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa, karena media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

#### Game Edukasi

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak sambil bermain.

Menurut **Romi Satria Wahono (2007)**, game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, dan kolaboratif membuat aktifitas

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan  
di Era Revolusi Industri 4.0.  
Shapir Hotel, 21 September 2019  
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

---

di game digemari oleh banyak orang. Menurut **Foreman (2004)**, game merupakan potential learning environments. Bermain game merupakan sebuah literature baru dalam pendidikan. Jadi media pembelajaran menggunakan game adalah segala sesuatu yang dijadikan wahana, penghubung sehingga pesan yang disampaikan kepada siswa dapat tersampaikan dengan baik.

### **Media Pembelajaran Kahoot**

Menurut **Krista Graham (21)**, *Kahoot* adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh *Kahoot*.

*Kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game gratis dan menyenangkan untuk belajar serta pengembangan *Learning Object* atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan oleh pengguna.

### **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA5 di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi (untuk mengumpulkan data deskriptif mengenai pemanfaatan media *Kahoot*), wawancara (melalui percakapan dan tanya jawab dengan siswa) dan test tertulis/essay (mengumpulkan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pembahasan**

*Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif. Dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, mendorong pemanfaatan telepon genggam secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran. Telepon genggam dapat menjadi sumber dan media pembelajaran yang baik, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Kecanggihan teknologi komunikasi memberi nuansa berbeda dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan telepon genggam sebagai sarana mobilitas dalam sebuah *mobile learning* dan penyajian materi dalam format game menjadi sebuah wacana untuk menyajikan pengetahuan dalam sebuah hiburan berupa permainan. *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa menyajikan pengetahuan berupa permainan kuis. Dalam permainan *Kahoot*, siswa dapat menjawab pertanyaan quiz secara langsung (*real time*) melalui telepon genggam yang mereka bawa.

*Kahoot* merupakan game edukasi yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran dengan sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira dan tidak membosankan. Sehingga siswa akan termotivasi dan dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena selama ini pembelajaran yang menggunakan cara konvensional tidak melibatkan teknologi cenderung membuat anak didik merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran yang monoton satu arah.

*Kahoot* menyediakan alternative pembelajaran online dengan menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan quis yang menyenangkan. Dengan menggunakan *Kahoot* siswa dapat berpartisipasi dengan aktif dalam menjawab pertanyaan. Quiz yang dibuat di *Kahoot* tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar bahkan video, sehingga akan sangat mendukung kurikulum 2013 yang menginginkan proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills*.

---

#### **Penyajian kelas**

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan  
di Era Revolusi Industri 4.0.  
Shapir Hotel, 21 September 2019  
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

---

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan pengajaran langsung maupun diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru. Karena semua ini nantinya akan berpengaruh pada saat game yaitu pencapaian skor dari menjawab pertanyaan yang diajukan pada permainan *Kahoot*.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas yang sudah disampaikan guru. Setiap pertanyaan akan ditampilkan secara random dengan beberapa alternative jawaban yang bisa dipilih. Kecepatan dalam menjawab berpengaruh terhadap bobot penilaian yang didapat. Semakin cepat menjawab dengan jawaban benar, maka skornya akan semakin besar.

Siswa berkompetisi dalam menjawab pertanyaan quis yang disajikan dalam aplikasi *Kahoot*. Siswa berusaha untuk menjadi yang terbaik dan terdepan dalam kompetisi permainan ini. Guru akan mengumumkan hasil ketercapaian siswa, masing-masing siswa yang menduduki 5 peringkat atas akan diberikan sebuah hadiah atau reward apabila rata-rata skore memenuhi kriteria yang ditentukan.

### **Penerapan Kahoot Dalam Proses Pembelajaran**

*Kahoot* merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. *Kahoot* ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Dalam kegiatan belajar mengajar, aplikasi *Kahoot* bisa digunakan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan quis berupa pretest, post test, penguatan materi, remedial dan juga ulangan harian. Dalam menggunakan *Kahoot*, harus login dahulu dengan menggunakan email. Email bisa berupa gmail, email dari Microsoft ataupun email yang lain.

Terdapat dua cara dalam mengakses *Kahoot*, yaitu sebagai admin dan sebagai peserta. Dalam evaluasi dengan *Kahoot*, guru sebagai admin dan siswa sebagai peserta. Sebagai admin, mengakses *Kahoot* melalui <https://kahoot.com/>, dan sebagai siswa/peserta. mengakses *Kahoot* melalui <https://kahoot.it/>.



Gambar 1. Tampilan awal Kahoot



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan  
di Era Revolusi Industri 4.0.  
Shapir Hotel, 21 September 2019  
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

---

Gambar 2. Tampilan pertanyaan (sisi guru) dan bagan option jawaban (sisi peserta didik)

Karakteristik game *Kahoot* mengutamakan kompetisi di antara sesama siswa. Karena sifatnya yang kompetitif, game ini dapat membuat siswa tertantang untuk menjawab soal-soal lebih cepat dan lebih akurat. Sistem penilaian *Kahoot* yang merangking nilai siswa kedalam 5 peringkat teratas menumbuhkan ambisi siswa untuk berkompetisi menjadi yang terbaik. Siswa selalu bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan ingin berada di posisi paling atas. Sehingga dengan *Kahoot*, meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri siswa saat mereka mampu menguasai permainan. Media *Kahoot* adalah media yang efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media *Kahoot* ini dapat memicu minat dan motivasi siswa untuk terus belajar. Sehingga dapat menambah pengetahuan siswa dan membantu pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru.



Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran dengan media Kahoot di kelas



Gambar 3. Antusiasme siswa di kelas

**Respond dan Tanggapan Siswa Setelah Menggunakan Kahoot**

1.	Sebaiknya Kahoot diberikan pada setiap pertemuan
2.	Kahoot meningkatkan rasa percaya diri
3.	Kahoot meningkatkan minat dan motivasi belajar
4.	Siswa selalu bersemangat dalam menyelesaikan soal Kahoot dan selalu ingin berada di peringkat teratas
5.	Evaluasi dengan Kahoot menyenangkan dan tidak membosankan
6.	Dengan Kahoot, mudah mengingat materi pelajaran yang telah diberikan

Tabel 1. Respon siswa menggunakan Kahoot

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan  
di Era Revolusi Industri 4.0.  
Shapir Hotel, 21 September 2019  
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

---

Berdasarkan tabel di atas terlihat jelas bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar dan sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot. Dengan Kahoot siswa tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan harapan selalu ingin berada di peringkat atas. Pada akhirnya mereka dapat lebih mengingat materi pelajaran yang telah diberikan dengan lebih baik setelah menjawab pertanyaan dengan *Kahoot*.

#### **Analisis Data Hasil Belajar Siswa**

Mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten, memiliki batas nilai ketuntasan minimal (KKM) sebesar 78. Setelah mengikuti proses pembelajaran, guru melakukan proses evaluasi yaitu memberikan soal test terkait dengan materi yang telah disampaikan. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan menggunakan media *Kahoot*. Pada proses evaluasi hasil belajar, diharapkan siswa mencapai ketuntasan hasil belajar. Dalam penelitian ini, penulis melakukan 3 tahap evaluasi belajar, yaitu tahap 1 (sebelum menggunakan *Kahoot*), tahap 2 (awal menggunakan *Kahoot*), tahap 3 (tahap akhir menggunakan *Kahoot*).

Adapun data hasil belajar siswa dari tahap-tahap evaluasi ini tersebut tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel Data Hasil Belajar Siswa**

Jumlah Siswa	Keterangan	Prosentase
18	Tuntas	56.25%
14	Tidak Tuntas	43.75%

Tabel 2. Hasil Evaluasi 1

Jumlah Siswa	Keterangan	Prosentase
21	Tuntas	65.62%
11	Tidak Tuntas	34.36%

Tabel 3. Hasil Evaluasi 2

Jumlah Siswa	Keterangan	Prosentase
26	Tuntas	81.25%
6	Tidak Tuntas	18.75%

Tabel 4. Hasil Evaluasi 3

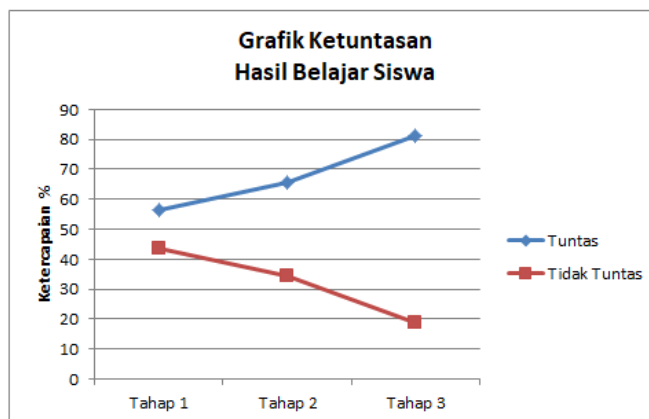
Dari hasil evaluasi yang dicapai siswa seperti terlihat pada tabel 1, 2 dan 3, terlihat jelas adanya perubahan yang cukup signifikan. Pada tahap evaluasi 1 sebelum menggunakan media *Kahoot*, prosentase ketuntasan siswa 56.25%. Pada tahap evaluasi 2 (awal pengenalan *Kahoot*) prosentase mulai naik menjadi 65.62% dan selanjutnya pada tahap evaluasi 3 (siswa mahir menggunakan *Kahoot*) prosentase ketuntasan mencapai 81.25%. Dari 3 proses evaluasi yang sudah dilalui, didapatkan perbandingan 56.25% : 65.62% : 81.25%.

Sedangkan prosentase tidak tuntas mengalami penurunan yaitu evaluasi 1 dari 43.75% menjadi 34.36% di evaluasi 2 dan turun lagi di evaluasi 3 menjadi 18.75%. Adapun perbandingan prosentase ketidaktuntasan adalah 43.75% : 34.36% : 18.75%.

Adapun tabel dan grafik perbandingannya nampak seperti di bawah ini.

Tahap Evaluasi	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
1	56.25	43.75
2	65.62	34.36
3	81.26	18.75

Tabel 5. Rekap hasil evaluasi



Grafik 1. Grafik ketuntasan hasil belajar siswa

Dari penelitian penggunaan media pembelajaran dengan Kahoot, di sisi pengguna atau siswa banyak kelebihan yang didapatkan antara lain Kahoot menarik dan mengasikkan, dimana membuat siswa asik dengan aktifitas yang mereka ikuti sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Dengan media pembelajaran Kahoot menumbuhkan rasa yang nyaman, menarik dan menyenangkan pada diri siswa selama proses pembelajaran dan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri siswa saat mereka mampu menguasai permainan.

Adapun kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran dengan Kahoot adalah adanya infrastruktur yang kurang memadai dan seringkali koneksi jaringan internet terputus, tidak stabil. Jika jaringan internet terputus maka permainan *Kahoot* terhenti seketika dan membutuhkan waktu beberapa saat untuk terhubung kembali.

### SIMPULAN

*Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan untuk belajar serta pengembangan *Learning Object*. Permainan *Kahoot* bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan quis berupa pretest, post test, penguatan materi, remedial dan juga ulangan harian. *Kahoot* ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Terdapat dua cara dalam mengakses *Kahoot*, yaitu sebagai admin dan sebagai peserta. Dalam evaluasi dengan Kahoot, guru sebagai admin dan siswa sebagai peserta.

Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Dari perbandingan tahapan hasil evaluasi yang telah dilalui oleh siswa, terlihat jelas bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot mengalami kenaikan prosentase ketuntasan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelum menggunakan media Kahoot.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot, sangat menarik dan mengasikkan bagi siswa. Membuat siswa nyaman dengan aktifitas yang mereka ikuti sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

### SARAN

Dalam menyongsong revolusi industry 4.0 guru harus menguasai internet dan teknologi. *Kahoot* salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sehingga dapat membantu

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan  
di Era Revolusi Industri 4.0.  
Shapir Hotel, 21 September 2019  
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

---

---

siswa dalam memahami soal-soal terkait materi yang telah diajarkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga Siswa lebih mudah memahami materi yang sudah disampaikan guru.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Penelitian dan Tindakan Kelas untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta. Aditya Media.
- Foreman, J. (2004). *Game-Based Learning: How to Delight and Instruct in The 21st Century*. *EDUCAUSE Review*, 39(5).
- Huda, Mihtaful 2011, *Cooperative Learning*, Yogyakarta, Pustaka Belajar
- Ishak, Harlina Binti 2017, *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikais Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulalam Jitra, Kedah
- Jihad, Asep dan Haris Abdul 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta, Multi Pressindo
- Kosasih 2014, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Irama Widya
- Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses - USD Repository repository.usd.ac.id/31078/2/141414034\_full.pdf (diakses 2 Maret 2019).
- Romi Satria Wahono 2007, *Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas*, Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007
- What is Kahoot! / How to play Kahoot!* <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>(diakses 2 Maret 2019)