

Implementasi Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa  
pada Era Pandemi *Covid-19* Di Sekolah Dasar

Irfan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten  
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.  
21204082006@student.uin-suka.ac.id

Andi Prastowo

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten  
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.  
andi.prastowo@uin-suka.ac.id

Kharisma Romadhon

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten  
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.  
21204082005@student.uin-suka.ac.id

---

Received: 23/05/2022

Revised: 27/12/2022

Accepted: 27/12/2022

---

DOI:

**Abstrak**

Pembelajaran daring dengan menggunakan media monoton setiap hari dapat mengakibatkan menurunnya tingkat pemahaman siswa karena mengalami kejenuhan. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana implementasi aplikasi kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa di era pandemi covid-19 di SD Islam Al-Fahd. Metode yang digunakan ialah kualitatif dan dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumen dengan teknik analisa melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau kesimpulan data. Hasil

penelitian ketika diterapkan aplikasi berbasis kuis tersebut anak-anak semakin antusias baik didalam menyimak materinya ataupun didalam mengerjakan latihan. Dengan demikian bahwa ketercapaian tentang meningkatnya pemahaman siswa itu dapat tercapai dengan baik. Hal ini menunjang proses pembelajaran dengan hadirnya aplikasi tersebut dapat meningkatnya ketercapaian kompetensi-kompetensi yang hendak dicapai. Terjadi perbedaan yang signifikan dengan hadirnya aplikasi tersebut terhadap peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dapat terlihat pada nilai-nilai yang dihasilkan sebelum dan sesudah memakai aplikasi *kahoot*. Hal lain yang mempengaruhi semangat peserta didik tersebut adalah perolehan ranking nilai tertinggi jadi peserta didik berlomba-lomba untuk dapat memperoleh hasil/nilai yang memuaskan. Adapun kendala yang dihadapi oleh beberapa siswa ialah sinyal yang kurang stabil, PC yang meminta *upgrade* agar fungsi-fungsi dari PC tersebut berjalan dengan baik dan kurangnya pemahaman orang tua berkenaan dengan penggunaan aplikasi tersebut.  
Kata Kunci: Implementasi, Aplikasi *Kahoot*, Era Pandemi

#### *Abstract*

*Online learning using monotonous media every day can result in a decrease in students' level of understanding because they experience saturation. The purpose of this research is to find out how to implement the kahoot application in increasing students' understanding in the era of the Covid-19 pandemic at Al-Fahd Islamic Elementary School. The method used is qualitative and with data collection techniques through interviews, observation and documents with analysis techniques through data reduction, data presentation and data verification or conclusion. The results of the study when the quiz-based application was applied, the children became more enthusiastic both in listening to the material and in doing the exercises. Thus that the achievement of increasing student understanding can be achieved properly. This supports the learning process with the presence of these applications can increase the achievement of the competencies to be achieved. There was a significant difference with the presence of the application to increase student understanding compared to before using the application. This can be seen in the values generated before and after using the kahoot application. Another thing that affects the enthusiasm of these students is the acquisition of the highest score ranking so students compete to be able to get satisfactory results/grades. The obstacles faced by some students were the unstable signal, the PC asking for an upgrade so that the functions of the PC were running properly and the lack of understanding of parents regarding the use of the application.*

*Keywords: Implementation, Kahoot Application, Pandemic Era*

## A. Pendahuluan

Teknik pengajaran begitu membosankan bila memakai gaya yang konvensional hal ini tercermin kepada proses pembelajaran yang tidak menarik sehingga peserta didik merasa begitu sulit ketika dalam proses pembelajaran (Nikmah dkk., 2020, hlm. 120-123). Tujuan pengajaran didalam proses pembelajaran dapat dicapai apabila proses pembelajaran serta pengajaran yang tertib, menyenangkan dan tidak mengundang kebosanan bagi peserta didik (Martín-Sómer dkk., 2021, hlm. 156).

Ketika pembelajaran daring telah diberlakukan semenjak adanya pandemi covid-19 oleh pemerintah, sejauh itu pula pembelajaran dilakukan secara daring atau online. Upaya tersebut pemerintah lakukan guna menekan proses menyebarnya virus covid-19 diseluruh lapisan masyarakat. Covid-19 mengakibatkan setiap orang merasakan dampaknya sehingga apapun aktivitasnya menjadi terganggu lantaran hadirnya pandemi (Aryani dkk., 2021, hlm. 120). Salah satu bidang yang merasakan dampaknya dari beberapa bidang ialah dampak dibidang pendidikan salah satunya dinegara Indonesia ini. Pernyataan tersebut selaras dengan kebijakan pemerintah melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020 perihal penerapan kebijakan pendidikan dimasa darurat penyebaran virus corona (Nafrin dkk., 2021, hlm. 458).

Dalam hal ini juga sekolah diberlakukan hal yang sama. Dimasa pandemi pembelajaran daring menjadi solusi sebagai model interaksi didalam suatu pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa dikelas daring menjadi kunci tentang bagaimana didalam mengatasi pembelajaran secara efektif sehingga siswa dapat mengakses kelas tanpa terikat waktu dan tempat. Aplikasi kahoot menjadi salah satu solusi yang masyur saat ini didalam pembelajaran yang berbasis kelas online (Mulatsih, 2020, hlm. 15). Penggunaan aplikasi kahoot sangat cocok dipakai untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Maka aplikasi kahoot menjadi penunjang didalam pembelajaran kolaboratif yang menekankan kepada pembelajaran berbasis kelompok, oleh karena itu setiap yang terlibat didalam pembelajaran kolaboratif bisa menggunakan sumber daya serta keterampilan antar sesamanya, hal ini dapat memberikan solusi melalui informasi diantara anggotanya masing-masing guna mengevaluasi ide-ide dan menjadi supervisor pekerjaan antara satu dengan yang lainnya (Hengki Priyana, 2021, hlm. 52).

Media pembelajaran sangat bervariasi dimulai dari video, audio, teks, realita atau objek nyata, model dan multimedia. Dengan berbagai macam model media pembelajaran, maka media tersebut dapat meningkatkan keinginan yang tinggi, semangat belajar menarik, memiliki sifat interaktif yang memprioritaskan solidaritas, interaksi, dan komunikasi antar sesama peserta didik melalui games online, terkhusus dalam games yang mempunyai khayalan, tantangan serta rasa ingin tahu yang begitu

besar. Kelebihan media games online ini didalam pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan serta dapat memberikan dorongan terhadap karakter peserta didik (Arif Ainur Rofiq & Anjaina, 2022, hlm. 104). Salah satu contoh aplikasi berbasis permainan online ialah Kahoot. Kahoot yaitu aplikasi permainan didalam pendidikan daring yang tidak berbayar serta mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Melalui browser web Kahoot dapat diakses. Pada tahun 2013 Kahoot pertama kali *release* untuk didesain sebagai pembelajaran sosial sehingga siswa dan siswi bisa berkumpul, belajar dan bermain bersama (Simanjuntak, 2020, hlm. 110). Aplikasi ini begitu menarik namun sederhana. Pendidik dalam hal ini menjadi fasilitator dalam merencanakan soal-soalnya, review serta pertanyaan yang levelnya rendah dengan aplikasi Kahoot. Selanjutnya pendidik bisa membuat permainan itu di sebuah ruang kelas dengan memakai satu komputer. Peserta didik dapat melakukan permainan tanpa dengan memiliki akun (Hengki Priyana, 2021, hlm. 30). Seluruh peserta didik bisa masuk dengan PIN yang telah disediakan dan bermain baik individual maupun kelompok melalui gadget mereka masing-masing. Dari jawaban setiap pertanyaan jika benar menjawabnya maka memperoleh point lalu diurutkan sesuai dengan perolehan nilai serta cepatnya dalam menjawab. Perolehan nilai tersebut nanti akan ditampilkan melalui leader board untuk memotivasi siswa dalam berfikir cepat dan tepat. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan pemahaman siswa (Solviana, 2020, hlm. 3).

Sebagai guru dengan kondisi demikian maka harus memilih pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran online. Karena sebuah media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memacu motivasi dan kreatifitas dalam belajar. Dengan media yang efektif peserta didik merasa terbantuan didalam meningkatnya suatu hasil belajar (Toma dkk., 2021). Hal ini menjadi salah satu cara yang bisa digunakan melalui media pembelajaran sebagai inovasi yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajarnya pun meningkat (Aryani dkk., 2021, hlm. 116).

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Sartika dan Octaviani, 2019 mengindikasikan bahwa aplikasi Kahoot dalam evaluasi begitu layak digunakan. Karena penggunaan aplikasi Kahoot sangat membantu sebuah pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan serta dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Pada penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa aplikasi Kahoot terbukti efektif ketika digunakan sebagai media pembelajaran daring. (Putra & Afrilia, 2020, hlm. 112)

SD Islam Al-Fahd pada awal pandemi melakukan pembelajaran daring Via Whatshap yang berbasis dengan video pembelajaran yang guru berikan setiap harinya sesuai dengan materi yang anak-anak pelajari.

Setelah guru memberikan video pembelajaran tersebut digrup maka guru telah beranggapan bahwa materi yang dipelajari pada hari itu telah tersampaikan kepada anak-anak yang ada digrup kelasnya. Dalam hal ini video tersebut telah berisi materi dan diakhiri oleh pemberian tugas yang guru sebutkan diakhir sesi video.

Pembelajaran dengan menggunakan *Whatshap* yang berbasis video pembelajaran tersebut telah dilakukan atau diterapkan selama beberapa bulan. Maka dalam hal ini timbulah kejenuhan yang dialami siswa. Apalagi siswa yang mempunyai pemahaman dibawah rata-rata ditambah lagi dengan kesibukan orang tua si-anak lalu perihal demikian menjadi beban moril untuk sang guru guna mengemban tugasnya sebagai pendidik atas ketercapaian kompetensi yang semestinya telah tercapai.

Maka dalam hal ini guru-guru memutuskan untuk meninggalkan mode belajar tersebut dan digantikan dengan media *zoom* atau *google meet*. Dalam hal ini sebagaimana fungsinya dari kedua aplikasi tersebut dapat memberikan sentuhan interaksi secara langsung kepada anak-anak via daring. Walaupun demikian guru harus senantiasa memberikan sesuatu yang baru kepada anak-anak agar kejenuhan dalam belajar itu dapat teratasi dengan baik, maka dari itu guru mengkolaborasikannya dengan media kahoot kepada anak-anak. Hal tersebut menggugah peneliti untuk melakukan penelitian yang berupa implementasi aplikasi Kahoot untuk meningkatkan pemahaman siswa pada era pandemi di SD Islam Al-Fahd. Adapun yang menjadi keunikan judul artikel ini ialah lebih menekankan kepada pemahaman konsep tentang materi yang diajarkan dengan melalui gambar yang telah ada didalam fitur kahoot dengan desain yang dibuat oleh sekolah tersebut.

## B. Metode Penelitian

Metode yang peneliti ambil ialah pendekatan kualitatif yang lebih menekankan kepada penerapan aplikasi kahoot untuk meningkatnya pemahaman peserta didik.(Fadhilah, 2021, hlm. 23-24) Lalu penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif yang mendalami tentang permasalahan dari sebuah topik yang peneliti dalam di SD Islam Al-Fahd.

Sumber data yang peneliti pergunakan pada penelitian ini terbagi atas dua jenis, yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui informan yang merupakan orang yang sangat penting dan pemegang kunci utama didalam perolehan data pada penelitian ini, hal tersebut informan betul-betul mengetahui dan berpartisipasi dalam aktivitas yang terjadi pada proses belajar mengajar dikelas (Ritonga dkk., 2021, hlm. 10). Orang yang terlibat atau informan melalui penelitian ini ialah: (1) Guru kelas II, (2) Siswa kelas II. Yang menjadi sumber data primer ialah guru dan siswa sedangkan data sekundernya diperoleh dari dokumen baik berupa buku, jurnal dan lain sebagainya. Guru diwawancarai untuk mengetahui tentang bagaimana penerapan aplikasi kahoot ini ketika

diterapkan pada kelas II SD Islam Al-Fahd, yang selanjutnya siswa diwawancarai untuk mengetahui tentang dampak apa yang mereka rasakan ketika guru menerapkan aplikasi *kahoot* yang ada dikelas. Lalu siswa yang menjadi populasi dikelas tersebut ialah berjumlah 16 siswa, lalu yang peneliti jadikan sampel ialah sebanyak 5 orang. Hal ini peneliti anggap cukup untuk melihat dan menggambarkan siswa/siswi secara keseluruhan meskipun karakteristik setiap dari individu itu memiliki perbedaan di SD Islam Al-Fahd.

Teknik pengumpulan data didalam penelitian ini menerapkan teknik wawancara, obserbasi dan dokumen. *Pertama*, Pengumpulan data melalui wawancara, diterapkan bersama dengan Guru kelas II dan 5 siswa kelas II SD Islam Al-Fahd. *Kedua*, Observasi peneliti dapat wujudkan langsung dengan mengamati bagaimana proses pembelajaran di SD Islam Al-Fahd dalam menerapkan aplikasi *kahoot*. *Ketiga*, Dokumen digunakan untuk memperluas data yang sudah didapatkan. Yang merupakan perolehan dokumen berupa buku, foto dan data-data yang relevan dengan konsentasi penelitian (Mutik Fadhillah, 2021, hlm. 24–25). Analisis data dalam penelitian ini berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Diantaranya adalah tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau kesimpulan data. *pertama* reduksi data terhadap informasi atau data-data yang dikumpulkan, informasi atau data data yang dikumpulkan memiliki relevansi dengan tema dan objek material penelitian. *Kedua*, penyajian data terhadap informasi atau data-data yang terkumpul serta dideskripsikan agar dapat memberikan konklusi terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan. *Ketiga*, verifikasi atau kesimpulan data. Berdasarkan tujuan metode analisis isi digunakan untuk menjabarkan dan menyimpulkan data yang temukan maka, setelah data dianalisis kemudian dibuatkan simpulan Lilis Suwandari & Euis Nani Mulyati. (Nawangsih, 2022)

### C. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa maka peneliti sajikan pertanyaan dan jawaban dari data lapangannya yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Wawancara Guru
  - a. Pertanyaan: Apa saja yang harus disiapkan untuk menerapkan aplikasi *kahoot* didalam pembelajaran?
  - b. Jawaban: Persiapan dalam menerapkan media atau aplikasi *kahoot* yang pertama yaitu penguasaan aplikasi *kahoot* itu sendiri. Kedua, Materi tematik tentang apa yang nantinya akan disampaikan. Ketiga, Perangkat yang memadai seperti laptop agar dalam kondisi baik sehingga tidak ada kendala signifikan ketika dilakukannya atau diaplikasikannya media *kahoot* tersebut. Keempat, Jaringan diupayakan stabil ketika menggunakan aplikasi tersebut, walaupun aplikasi tersebut masih bisa beroperasi pada jaringan dalam kondisi

tidak terlalu kuat (M. 1, komunikasi pribadi, 24 Februari 2022).

- a. Pertanyaan: Apakah terdapat kesulitan ketika menerapkan aplikasi Kahoot didalam pembelajaran?
  - b. Jawaban: Ya, disaat pertama kali. Karena media ini ialah sesuatu yang baru dan asing jadi harus menggali informasi, salah-satunya melalui youtube dengan melihat tutorial yang tersedia. Setelah faham barulah guru melakukan uji coba dengan sesama guru. Hal ini guna mengukur tentang kefahaman guru dalam menerapkan aplikasi tersebut didalam sebuah pembelajaran berbasis online tersebut (M. 1, komunikasi pribadi, 24 Februari 2022).
- 
- a. Pertanyaan: Mengapa aplikasi kahoot dipilih didalam suatu pembelajaran?
  - b. Jawaban: Aplikasi *kahoot* tersebut dibandingkan aplikasi lain itu cenderung *simple*, hal ini agar dengan mudahnya penggunaannya diharapkan bukan hanya guru yang menerima kemudahan tersebut namun juga orang tua yang selama pembelajaran daring itu mereka selalu mendampingi. Hal ini tentunya dapat dengan mudah bagi si anak untuk dapat mencapai kompetensi-kompetensi yang diharapkan (M. 1, komunikasi pribadi, 24 Februari 2022).
- 
- a. Pertanyaan: Bagaimana respon siswa ketika ditawarkan kepada aplikasi Kahoot?
  - b. Jawaban: Mereka sangat antusias karena biasanya penyampaian materi dan quiz dilakukan secara umum seperti pembelajaran daring biasa, namun kali ini menggunakan media yang berbeda dan sesuatu yang baru bagi peserta didik sehingga antusias mereka pun bisa terlihat ketika guru menginstruksikan agar peserta didik dapat menjalankan media tersebut. Sehingga beberapa dari kami melakukan pengulangan dengan link kahoot yang sama dan materi yang sama (M. 1, komunikasi pribadi, 24 Februari 2022).
- 
- a. Pertanyaan: Bagaimana tingkat pemahaman mereka ketika sebelum dan setelah menerapkan aplikasi kahoot?
  - b. Jawaban: Sebelum digunakannya aplikasi kahoot pemahaman anak-anak tidak meningkat secara signifikan. Hal ini disebabkan karena kejenuhan peserta didik dengan belajar pada penggunaan aplikasi yang sama disetiap harinya. Oleh karena itu guru berinisiatif untuk dapat menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari respon siswa lalu hasil jawaban dari setiap quiz yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, guru menilai bahwa ada kenaikan tingkat pemahaman siswa hal ini dikarenakan antusiasme peserta didik dalam penggunaan aplikasi

tersebut. Antusiasme ini dilihat dari semangat mereka dengan mencoba terus menerus dari link kahoot yang guru berikan melalui media *Whatsapp* (M. 1, komunikasi pribadi, 24 Februari 2022)

## 2. Hasil Wawancara Siswa

- a. Pertanyaan: Apakah kamu menyukai dengan aplikasi tersebut?
  - b. Jawaban: Sangat menyukai sekali karena aplikasi tersebut memuat gambar-gambar tertentu didalam sebuah materi maupun didalam sebuah latihan-latihannya. Dilain sisi aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang baru diketahui selama pembelajaran daring disekolah ini maka kami sangat menyukai aplikasi tersebut didalam sebuah pembelajaran berbasis *online* (A. RF, MA, LD, FA, komunikasi pribadi, 25 Februari 2022).
- 
- a. Pertanyaan: Apakah kamu ada kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut?
  - b. Jawaban: Awalnya kesulitan, namun setelah diberikan penjelasan dari guru serta bimbingan dari orang tua, jadi saya bisa melakukan dan beberapa kali juga mencoba supaya nanti ketika guru telah menyampaikan materi dan memberikan soal latihan melalui media kahoot tersebut saya telah bisa mengoprasikannya dengan beberapa fitur yang tersedia didalam sebuah aplikasi tersebut (A. RF, MA, komunikasi pribadi, t.t.).
- 
- a. Pertanyaan: Bagaimana kemenarikan aplikasi kahoot didalam sebuah pembelajaran?
  - b. Jawaban: Sangat menarik, karena aplikasi tersebut memiliki penjelasan materi yang bisa melalui video gambar dsb dalam hal ini membuat kami bersemangat ketika menyimak atau ketika diberikan quiz latihan sehingga peserta didik mendapatkan point ketika kita benar dalam menjawab quiz atau latihannya lalu diakhir sesi penggunaan media *kahoot* nantinya itu mendapatkan rangking tertinggi melalui kuiz yang telah dibuat guru (A. RF, MA, LD, FA, komunikasi pribadi, 25 Februari 2022).
- 
- a. Pertanyaan: Apakah kamu dituntut untuk dengan cepat mengerjakan soal-soal yang terdapat pada aplikasi kahoot?
  - b. Jawaban: Ya kami dituntut dengan cepat untuk menyelesaikan latihan ketika masuk dalam sesi pemberian kuiz, dimana waktu terus berjalan sehingga membuat kami merasa terburu-buru dan selain dari pada itu kami dituntut untuk berhati-hati serta harus membaca dengan cermat dari setiap butir soal yang diberikan. sehingga tak jarang kami dalam menjawab soal itu jadi keliru. Jadi dalam hal ini kecermatan dan kecepatan dalam menjawab soal

melalui media *kahoot* sangat ditekankan (A. RF, MA, LD, FA, komunikasi pribadi, 25 Februari 2022).

- a. Pertanyaan: Bagaimana tanggapan kamu dengan aplikasi tersebut?
- b. Jawaban: Sangat menyenangkan ketika kami menggunakan aplikasi *kahoot* tersebut, karena diaplikasi tersebut memuat gambar dan video pada setiap materinya. Oleh karena itu mereka berharap bila nanti untuk pembelajaran daringnya itu menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai alat yang dimanfaatkan guru ketika menerapkan pembelajaran. Selain dari pada waktu terus berjalan ketika kami mengerjakan kuiz nya tersebut memacu semangat kami dalam menyelesaikan tugas secara tepat dan tepat sehingga kami memperoleh skor yang tinggi serta rangking yang tinggi dari teman-temannya (A. RF, MA, LD, FA, komunikasi pribadi, 25 Februari 2022).

### 3. Dampak Penerapan Aplikasi Kahoot

Pembelajaran ketika awalnya diterapkan dengan tatap muka dirubah menjadi sistem pembelajaran yang berbasis *online*. Hal tersebut teknologi dan media sangat berperan penting untuk menunjang sistem pembelajaran daring tersebut. Sehingga dari segi fungsinya siswa dapat mengakses kapanpun dan dimanapun mereka berada dengan pembelajaran online berlangsung mereka peserta didik mempunyai fleksibilitas waktu (Justitia dkk., 2021, hlm. 15). Pembelajaran daring menekan seorang pendidik untuk dapat mengevaluasi tentang efektif atau tidaknya di lihat dari kebutuhan belajar. Hal ini penting dilaksanakan guna mencukupi aspek komponen pembelajaran semisal tentang pengetahuan, moralitas, keterampilan lalu kecerdasan dan keindahan (Setiani & Firmansyah, 2021, hlm. 20-21). Menimbang bahwa perpindahan dari pembelajaran daring sehingga tidak bisa berjumpa langsung akan berpengaruh kepada daya retensi peserta didik yang kurang optimal. Hal ini menjadi urgent untuk dibicarakan antara orang tua dan guru atau pengajar agar terwujud sikap mandiri dalam belajar oleh peserta didik pada era pandemi (Herliandry Luh dkk., 2020, hlm. 67).

Dengan aplikasi daring atau *online* tentunya banyak sekali jenis-jenisnya diantaranya yaitu aplikasi *kahoot*. Media Kahoot ialah game sederhana yang dapat difungsikan sebagai alat evaluasi berbentuk kuis didalam pembelajaran interaktif yang berbasis pada web. Aplikasi *Kahoot* ialah aplikasi daring gratis yang mampu memberikan situasi didalam pembelajaran menjadi menyenangkan. Dilain dari fungsinya sebagai alat penunjang pembelajaran daring. Kahoot juga memiliki fungsi menjadi alat evaluasi (Setiani & Firmansyah, 2021, hlm. 18). Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam mengevaluasi dengan semua siswa melalui PIN yang telah disiapkan guru sehingga mereka bisa bermain gadget baik

individu maupun berkelompok. Semua siswa dapat masuk melalui PIN yang disediakan dan bermain melalui gadget mereka baik secara individu maupun secara berkelompok (Fahrurrozi & Nur Laili Fatmawati, 2021, hlm. 3). Oleh karena itu *kahoot* tersebut merupakan aplikasi yang dapat menggugah antusiasme peserta didik didalam suatu pembelajaran daring dikelas.

Antusiasme siswa didorong akibat adanya motivasi belajar. Motivasi belajar ialah dorongan dimana suatu keadaan seorang individu untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Sejalan dengan pengertian motivasi belajar diatas Wina Sanjaya pun berpendapat bahwa motivasi ialah seorang individu yang melakukan kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu motivasi ialah suatu dorongan sehingga sehingga tercermin kepada perilaku yang terarah terhadap pemerolehan dari tujuan tertentu. Suatu tindakan yang tercermin dari perilaku seseorang guna mencapai tujuan begitu bergantung kepada motivasi yang ada padanya (Emda, 2017, hlm. 175). Dengan demikian melalui motivasi peserta didik secara otomatis dapat mempengaruhi hasil didalam belajar, maka dalam hal ini indikator meningkatnya pemahaman siswa itu dapat terlihat melalui hasil atau perolehan belajar, oleh karena itu berikut peneliti sajikan berkenaan dengan pembahasan dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan (Waworuntu & Suyoto, 2021).

Perihal kesiapan pendidik/guru dalam menerapkan media *kahoot* peneliti melalui observasinya menilai bahwa guru tersebut sudah sangat siap terbukti ketika didalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* tersebut tidak terdapat kendala yang berarti. Selain dari pada itu kesiapan mental guna memberikan respon juga menjadi bahan perhatian bagi sang guru guna mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh orang tua wali murid. Sebelumnya guru juga mengalami hal yang demikian namun setelah mencari dari beberapa sumber untuk penerapannya perihal kesulitan dalam pengaplikasiannya tersebut dan melakukan serta uji coba yang dilakukan sesama guru hal tersebut dapat teratasi dengan baik (Putra & Afrilia, 2020, hlm. 118).

Aplikasi *kahoot* merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi-aplikasi daring penunjang belajar lainnya. Dalam hal ini aplikasi *kahoot* dipilih oleh guru karena memberikan fitur-fitur yang simpel dan praktis didalam penerapannya berdasarkan sumber informasi dari guru-guru lainnya oleh sebab itu aplikasi tersebut dipilih agar memberi kemudahan dengan model simpelnya baik kepada guru atau pun kepada siswa-siswa atau peserta didik yang menggunakannya nanti.

Terbukti ketika diterapkan aplikasi tersebut anak-anak semakin antusias baik didalam menyimak materinya ataupun didalam mengerjakan latihan melalui kuis. Dengan demikian bahwa ketercapaian tentang meningkatnya pemahaman siswa itu mampu terpenuhi dengan optimal. Hal ini menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dengan hadirnya

aplikasi tersebut dapat meningkatnya ketercapaian kompetensi-kompetensi yang anak-anak kuasai nantinya.

Terjadi perbedaan yang signifikan dengan hadirnya aplikasi tersebut terhadap meningkatnya pemahaman siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi Kahoot. Terlihat dari signifikansi nilai yang dihasilkan sebelum serta sesudah memakai aplikasi *kahoot* (Nur Hidayat dkk., 2020, hlm. 320). Faktor lain yang mempengaruhi semangat peserta didik tersebut adalah perolehan rangking nilai tertinggi jadi si anak berlomba-lomba untuk dapat memperoleh hasil/nilai yang memuaskan.

Lalu perihal ketertarikan peserta didik terhadap aplikasi *kahoot* bahwasanya mereka sangat terkesan dengan hadirnya aplikasi tersebut, hal ini terlihat dari ungkapan mereka tentang fitur-fitur yang dimiliki aplikasi tersebut dalam menunjang pembelajaran dan meningkatkan motivasi yang tumbuh dari adanya antusiasme peserta didik dalam mengerjakan soal kuis salah satunya. Namun selain dari pada itu terdapat kesulitan dibebberapa peserta didik mengingat mereka masih pada kelas 2 jadi membutuhkan orang tua dan guru sebagai pembimbingnya, bimbingan yang berasal dari ayah atau ibu dirumah menjadi sangat dominan karena sama-sama kita ketahui dimasa pandemi ini mereka belajar dirumahnya masing-masing. Oleh sebab itu dibebberapa orang tua yang usianya itu tidak muda lagi terjadi kesulitan didalam mengoperasikan aplikasi tersebut, selain dari pada itu jaringan yang kurang stabil dan fitur PC yang butuh di *Update* ini menjadi kendala dibebberapa siswa yang peneliti temui.

Ketertarikan peserta didik dengan aplikasi tersebut dalam hal ini aplikasi *kahoot* ialah adanya sistem point selain dari pada materi yang memiliki fitur gambar dan video. Dengan demikian perolehan point melalui ketepatan dan kecepatan didalam menjawab soal itu menjadi kunci utama didalam pemerolehannya. Dengan demikian ketertarikan peserta didik dengan pemerolehan point tertinggi nantinya akan mendapatkan rangking tertinggi pula maka dari itu peserta didik lakukan berulang ulang guna mencoba dengan materi yang sama dan *link kahoot* yang sama.

Adapun kesan peserta didik didalam menggunakan aplikasi *kahoot* tersebut ialah sangat menyenangkan ungkapanya, hal demikian juga disampaikan oleh beberapa peserta didik lainnya. Dengan kesan yang baik tersebut maka peserta didik sangat bersedia bila dilain kesempatan atau lain waktu dalam menyampaikan dan memberikan kuis latihan ialah menggunakan aplikasi *kahoot*. Untuk itu penggunaan aplikasi *kahoot* dalam menggugah antusiasme dan motivasi belajar siswa itu sangat efektif maka dari itu aplikasi *kahoot* ini menjadi solusi dari kejenuhan belajar anak-anak melalui media *online* atau daring tersebut (Yusuf dkk., 2020, hlm. 40).

Penggunaan dari pelaksanaan pembelajaran berbasis aplikasi, dalam hal ini aplikasi *kahoot* tidak hanya berpengaruh kepada keterampilan peserta didik namun juga dapat membangkitkan motivasi

belajar pada peserta didik dengan sangat baik (Sakdah dkk., 2022, hlm. 494). Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sakdah dkk tersebut ada beberapa perbedaan selain kesamaan tentang meningkatnya pemahaman siswa melalui motivasi yang ditimbulkan setelah memakai aplikasi *Kahoot*, perbedaannya yaitu pertama level kelas yang digunakan, kalau sakdah menggunakan kelas V sebagai objek penelitiannya, sedangkan peneliti itu mengambil kelas 2. Kedua, penerapan aplikasi *kahoot* yang dilakukan Sakdah itu berada disekolah secara tatap muka, namun pada penelitian ini dilakukan secara daring.

Selama kegiatan pembelajaran seluruh siswa berperan aktif untuk dapat melaksanakan pembelajaran berbasis media/aplikasi *kahoot*. Pada beberapa siswa itu berhasil mendapatkan rangking 3 besar, hal ini memacu peserta didik yang lainnya guna mendapatkan atau memperoleh rangking yang sama. Hal ini termonitor dengan begitu jelas persaingan tersebut pada pengumuman hasil akhir yang terdapat diakhir sesi penggunaan aplikasi *kahoot* tersebut.

#### **4. Tantangan Penerapan Aplikasi *Kahoot***

Berkenaan dengan uraian yang telah dipaparkan, bahwa setiap penerapan media/aplikasi apalagi aplikasi tersebut baru bagi penggunaannya maka hal yang lumrah bila diawal-awal terjadi kesulitan atau terdapat tantangan baik itu dialami oleh seorang guru ataupun seorang siswa, apalagi siswa yang menjadi objek penelitian tersebut itu kelas 2 tentunya ada usaha ekstra bagi guru untuk berkoordinasi dengan baik agar kendala-kendala yang dihadapi tersebut bisa teratasi dengan baik pula.

Jadi dibutuhkan orang tua dan guru sebagai pembimbingnya, bimbingan yang berasal dari ayah atau ibu dirumah menjadi sangat dominan karena sama-sama kita ketahui dimasa pandemi ini mereka belajar dirumahnya masing-masing. Oleh sebab itu dibebberapa orang tua yang usianya tidak muda lagi terjadi kesulitan didalam mengoperasikan aplikasi tersebut, selain dari pada itu jaringan yang kurang stabil dan fitur PC yang butuh di *Update* ini menjadi kendala dibebberapa siswa yang peneliti temui.

Adapun kendala yang dihadapi oleh beberapa siswa ialah sinyal yang kurang stabil, PC yang meminta upgrade agar fungsi-fungsi dari PC tersebut berjalan dengan baik dan pemahaman orang tua dalam hal ini sebagai pendamping anak-anak dalam melaksanakan pembelajaran daring tentang aplikasi tersebut walaupun sebelumnya telah disosialisasikan. Walaupun demikian, pelaksanaan media/aplikasi *kahoot* secara umum ialah dapat mempengaruhi motivasi belajar sehingga dapat memberikan semangat dan gairah yang baru dikalangan anak-anak untuk dapat meningkatkan pemahaman, selain dari pada itu dengan motivasi yang tinggi pula berpengaruh kepada titik fokus peserta didik dan dapat

mempengaruhi hasilnya serta memberikan dampak pembelajaran yang menyenangkan (Khomsah & Muassomah, 2021, hlm. 10).

#### D. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran daring ialah gaya interaksi yang menjadi sorotan utama dimasa pandemi ini. Fleksibelitas dari pembelajaran online ialah memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi dikelas daring tanpa harus terikat oleh waktu dan tempat. Sekian dari satu solusi yang populer didalam pembelajaran yang dalam hal ini alternatif ialah memakai aplikasi kahoot. Pemanfaatan aplikasi kahoot didalam pembelajaran dapat memotivasi belajar peserta didik.

Disamping memiliki fungsi menjadi media didalam pembelajaran, Aplikasi Kahoot juga bisa dijadikan sebagai alat ukur untuk evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu *kahoot* tersebut merupakan aplikasi yang dapat menggugah antusiasme peserta didik melalui pembelajaran daring dikelas. Antusiasme siswa didorong akibat adanya motivasi. Pelaksanaan media/aplikasi *kahoot* secara umum ialah dapat mempengaruhi motivasi belajar sehingga dapat memberikan semangat dan gairah yang baru dikalangan anak-anak untuk dapat meningkatkan pemahaman, selain dari pada itu dengan motivasi yang tinggi pula berpengaruh kepada titik fokus peserta didik dan dapat mempengaruhi hasilnya serta memberikan dampak pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini ialah minimnya waktu penelitian dan hanya terbatas pada satu kelas hal ini terjadi karena mereka ketika peneliti kelapangan untuk hari esoknya telah menerapkan pembelajaran tatap muka. Lalu saran untuk peneliti berikutnya agar tidak hanya terpaku kepada satu kelas saja dan waktu penelitiannya dibagi menjadi beberapa segmen agar hasil penelitiannya lebih laus dan lengkap.

Kemudian dampak dari tulisan ini adalah menjadi referensi pembaca secara umum terutama kepada guru-guru secara khusus untuk dapat memanfaatkan aplikasi tersebut. karena berdasarkan pengamatan peneliti dan peneliti terdahulu bahwa aplikasi kahoot bukan hanya memberikan sentuhan motivasi namun juga memberikan dampak pembelajaran yang menyenangkan maka dengan hal tersebut menjadi indikasi untuk anak-anak perihal ketercapaian kompetensi pembelajaran yang menarik, efisien dan menyenangkan.

#### E. Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada wali kelas 2 serta pihak sekolah yang telah memberikan wewenang penuh guna terealisasinya penelitian tersebut disekolah Islam Al-Fahd.

#### F. Pernyataan Kontribusi Penulis

Kontribusi penulis pertama (I) ialah sebagai penyusun artikel ini, Kontribusi penulis kedua (AP) Sebagai dosen pengampu mata kuliah pembelajaran berbasis teknologi, sehingga membimbing peneliti untuk menulis artikel ini serta memberikan dorongan semangat peneliti guna terselesaikannya sebuah artikel ini.

#### G. Referensi

- 1, M. (2022, Februari 24). *Wawancara Guru* [Komunikasi pribadi].
- Arif Ainur Rofiq, R., & Anjaina, A. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1).
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *TERANG*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Fadhilah, M. N. (2021). Implementasi Teori Belajar Humanistik Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III A MI Islamiyah Malang. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 12–24.
- Fahrurrozi, M., & Nur Laili Fatmawati, S. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1).
- Hengki Priyana, K. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot terhadap Kepuasan Mahasiswa. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Herliandry Luh, D., Nurhasanah, N., Enjelina Suban, M., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1).
- Justitia, A., Zaman, B., Hendradi, R., Retrialisca, F., & Salim, R. (2021). Training Of Kahoot! As An Interactive Game-Based Learning Evaluation Platform For Students. *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and Engagements*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.20473/dc.V3.I1.2021.19-23>

- Khomsah, A. F., & Muassomah, M. (2021). Penerapan E-learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i1.4300>
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! To keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36, 154-159. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Mulatsih, B. (2020). Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Mutik Fadhillah, N. (2021). Implementasi Teori Belajar Humanistik Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III A MI Islamiyah Malang. *BTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Nafrin, N., Aulia, I., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Nawangsih, E. (2022). Hakikat Manusia dalam Konteks Pendidikan Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3034-3044.
- Nikmah, N., Khoirin, K., & Azimah, N. (2020). "A Study of Synchronous and Asynchronous Approaches: Online Arabic Learning During The Covid-19 Pandemic." *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 3(2).
- Nur Hidayat, W., Suswanto, H., Wijaya Kristanto, C., Pramudya Wardhani, A., Hamdan, A., & Kartika Sari, R. (2020). The Effectiveness of Interactive Digital Evaluation Training for Improving Teacher Skills in the Covid-19 Pandemic Period. *2020 4th International Conference on Vocational Education and Training (ICOVET)*, 310-314. <https://doi.org/10.1109/ICOVET50258.2020.9230070>
- 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>
- RF, MA, A. (t.t.). *Wawancara Siswa* [Komunikasi pribadi].
- RF, MA, LD, FA, A. (2022, Februari 25). *Wawancara Siswa* [Komunikasi pribadi].

- Ritonga, A. W., Wargadinata, W., Hasan, N., Mohammad, B., & Ahmad, B. (2021). Teacher's Challenges in Implementing HOTS in Learning Arabic During Covid-19 Pandemic. *A. W.*, 4(1), 14.
- Sakdah, S., Maya, S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 13–28. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pa a Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2).
- Solviana, M. D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung*. 1(1), 14. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>
- Toma, F., Diaconu, D. C., & Popescu, C. M. (2021). The Use of the Kahoot! Learning Platform as a Type of Formative Assessment in the Context of Pre-University Education during the COVID-19 Pandemic Period. *Education Sciences*, 11(10), 649. <https://doi.org/10.3390/educsci11100649>
- Waworuntu, B. J. & Suyoto. (2021). Application of Kahoot as Learning Media for Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1), 012020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012020>
- Yusuf, B., Qalbi, M., Basrul, B., Dwitawati, I., Malahayati, M., & Ellyadi, M. (2020). Implementasi Algoritma Naive Bayes Dan Random Forest dalam Memprediksi Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/7247>