EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN DI SMP SATAP 3 SOJOL UTARA

Erni Nurdin [1]
STKIP ABMUL Dampal Selatan
Erninurdin88@gmail.com

Muh. Ikram[2]
STKIP ABMUL Dampal Selatan
muhammadikramalbar@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Satap 3 Sojol Utara serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru mata pelajaran PPKn, dan siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran berjalan efektif. Efektivitas terlihat dari meningkatnya kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, meningkatnya keaktifan dan antusiasme siswa, serta efisiensi pengelolaan waktu pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan siswa lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dokumentasi juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot telah direncanakan dalam pembelajaran dan soal yang diberikan disesuaikan dengan materi serta kemampuan siswa. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa, dukungan sekolah, fasilitas yang tersedia, kemudahan penggunaan aplikasi, dan kemampuan guru menyesuaikan soal. Faktor penghambat meliputi keterbatasan pelatihan guru, gangguan jaringan internet, serta perbedaan kemampuan siswa. Dengan demikian, Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
Kata Kunci: Efektivitas, penggunaan kahoot, pembelajaran

Abstract:

This study aimed to describe the effectiveness of using the Kahoot application in learning at Satap 3 Sojol Utara Junior High School and to identify the supporting and inhibiting factors of its implementation. The study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research informants consisted of the principal, a Civic Education teacher, and students. Data were collected through interviews, observations, and documentation and analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of Kahoot in learning was effective. Its effectiveness was reflected in improved learning quality through a more interesting and interactive learning atmosphere, the suitability of question difficulty to students' abilities, increased student participation and enthusiasm, and more efficient time management. Observation results showed that students were more focused, actively answered questions, and became directly involved in the learning process. Documentation also showed that Kahoot had been incorporated into the learning plan and that the questions were adjusted to the learning materials and students' abilities. Supporting factors included student enthusiasm, school support, available facilities, ease of application use, and teachers' ability to adjust questions. Inhibiting factors included limited teacher training, unstable internet connectivity, and differences in students' abilities. Therefore, Kahoot can be utilized as an interactive learning medium to improve learning quality and student engagement.

Kata Kunci: *Effectiveness, Kahoot Application, Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuan untuk menghadapi perubahan kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya banyak menggunakan metode konvensional mulai berkembang menuju pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

Perubahan tersebut menuntut guru untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar aktif, interaktif, dan menyenangkan. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting seiring dengan berkembangnya kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis, pertanyaan, maupun evaluasi secara interaktif. Tampilan yang menarik dan adanya unsur permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran secara konvensional.

Fazriyah et al. (2020) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Sementara itu, Daryanes dan Ririen (2020) menunjukkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang membantu guru memperoleh umpan balik mengenai pemahaman peserta didik.

Penggunaan Kahoot juga berkaitan dengan konsep efektivitas pembelajaran. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan tingkat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran, suatu media dapat dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, memudahkan pemahaman materi, dan mendukung pengelolaan proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, efektivitas penggunaan Kahoot dilihat melalui empat indikator, yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, intensif atau keaktifan siswa, dan waktu. Keempat indikator tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana Kahoot memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hadijah et al. (2025), misalnya, menemukan bahwa penggunaan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian Wardana (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkaitan dengan pengalaman belajar siswa yang mencakup impresi, motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi.

Firdiansyah dan Pamungkas (2020) menemukan bahwa Kahoot memperoleh respons positif dari mahasiswa karena mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, dan memberikan skor secara transparan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya dapat digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik.

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh karakteristik aplikasi. Kondisi sekolah, kemampuan guru, kesiapan peserta didik, fasilitas, serta jaringan internet turut memengaruhi keberhasilan penerapannya. Oleh karena itu, efektivitas Kahoot perlu dilihat berdasarkan konteks penggunaannya di sekolah tertentu.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Menengah Pertama Satap 3 Sojol Utara, aplikasi Kahoot sebelumnya telah digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi penerapannya belum dilakukan secara konsisten. Kondisi tersebut menyebabkan efektivitas penggunaan Kahoot belum diketahui secara optimal, terutama dalam kaitannya dengan kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat soal, keaktifan siswa, dan

efisiensi waktu.

Kondisi tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SMP Satap 3 Sojol Utara. Penelitian ini penting karena dapat memberikan gambaran empiris mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam konteks sekolah yang menghadapi keterbatasan jaringan internet.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SMP Satap 3 Sojol Utara berdasarkan aspek kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, keaktifan siswa, dan efisiensi waktu serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya**.**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan, bukan mengukur efektivitas melalui angka atau statistik.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Satap 3 Sojol Utara, yang beralamat di Jalan Gunung Sojol, Desa Bengkoli, Kecamatan Sojol Utara, Kabupaten Donggala, Provinsi Sulawesi Tengah. Penelitian dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober 2025.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru mata pelajaran PPKn, dan siswa SMP Satap 3 Sojol Utara. Objek penelitian adalah efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dipilih dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, kemudian disajikan secara naratif dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penggunaan Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Kepala sekolah, guru, dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut.

Kepala sekolah menyatakan bahwa Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih cepat memahami materi. Sekolah juga memberikan dukungan terhadap penggunaan media tersebut melalui penyediaan perlengkapan yang dibutuhkan.

Guru PPKn juga menyatakan bahwa siswa lebih antusias dan responsif ketika pembelajaran menggunakan Kahoot dibandingkan dengan metode ceramah. Siswa terlihat lebih bersemangat karena adanya unsur permainan dan kompetisi untuk memperoleh nilai tertinggi.

Siswa yang diwawancarai mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot terasa menyenangkan karena tampilannya menyerupai permainan. Siswa juga merasa lebih mudah memahami pertanyaan karena soal yang diberikan sebelumnya telah dijelaskan dalam pembelajaran.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa Kahoot mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal tersebut sejalan dengan Fazriyah et al. (2020) yang menjelaskan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Efektivitas Berdasarkan Kualitas Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan Kahoot setelah penyampaian materi dan diskusi kelas sebagai sarana penguatan dan evaluasi pembelajaran. Materi yang telah disampaikan kemudian diberikan kembali melalui kuis interaktif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Kepala sekolah juga melihat bahwa Kahoot menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan membuat siswa tidak mudah bosan. Guru menyampaikan bahwa penggunaan Kahoot membuat siswa lebih fokus dibandingkan ketika menggunakan metode ceramah.

Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar yang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa.

Daryanes dan Ririen (2020) menunjukkan

bahwa Kahoot dapat membantu guru melakukan evaluasi sekaligus memperoleh umpan balik mengenai pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan Kahoot memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai media interaktif dan alat evaluasi pembelajaran.

Hasil penelitian Hadijah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan kondisi di SMP Satap 3 Sojol Utara, di mana siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi.

Efektivitas Berdasarkan Kesesuaian Tingkat Pembelajaran

Efektivitas penggunaan Kahoot juga terlihat dari kemampuan guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa.

Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa salah satu hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan Kahoot adalah penyusunan pertanyaan. Kemampuan siswa berbeda-beda sehingga guru harus menyesuaikan soal dengan tingkat kemampuan mereka.

Siswa juga menyatakan bahwa soal yang diberikan tidak terlalu sulit dan materi sebelumnya telah dijelaskan oleh guru. Hal tersebut membuat siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

Observasi menunjukkan bahwa soal yang diberikan melalui Kahoot relevan dengan materi yang dipelajari dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Sebagian besar siswa mampu mengikuti kuis dengan baik.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Kahoot tidak semata-mata bergantung pada aplikasi, tetapi juga pada kemampuan guru merancang pertanyaan. Guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, dan tingkat kesulitan soal.

Firdiansyah dan Pamungkas (2020) menemukan bahwa Kahoot mudah digunakan dan memberikan pengalaman evaluasi yang positif. Wardana (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat mendukung pemahaman materi ketika soal yang diberikan sesuai dengan pembelajaran.

Dengan demikian, kesesuaian tingkat soal menjadi salah satu unsur penting dalam efektivitas Kahoot di kelas.

Efektivitas Berdasarkan Keaktifan Siswa

Penggunaan Kahoot menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan siswa. Hasil observasi menunjukkan siswa lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan pembelajaran tanpa media berbasis teknologi.

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dan berlomba memperoleh nilai tertinggi. Unsur kompetisi dalam permainan membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dalam Kahoot dapat menjadi stimulus yang mendorong siswa untuk berpartisipasi. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi harus memberikan respons secara langsung terhadap pertanyaan.

Temuan ini sejalan dengan Fazriyah et al. (2020) yang menempatkan Kahoot sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Hadijah et al. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Wardana (2024) menemukan empat aspek yang berkaitan dengan pengalaman belajar menggunakan Kahoot, yaitu impresi, motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi. Temuan penelitian Muh. Ikram memperkuat aspek tersebut, khususnya pada motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Efektivitas Berdasarkan Efisiensi Waktu

Penggunaan Kahoot juga memberikan kontribusi terhadap pengelolaan waktu pembelajaran. Kepala sekolah menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media tersebut lebih teratur sehingga guru dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai rencana.

Guru juga menyatakan bahwa penggunaan Kahoot memudahkan proses evaluasi dan membantu pembelajaran selesai tepat waktu, meskipun kondisi jaringan terkadang menjadi kendala.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mampu mengatur kegiatan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan. Gangguan jaringan sempat terjadi, tetapi guru tetap mampu mengendalikan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Dokumentasi berupa jadwal pembelajaran juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot telah disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.

Daryanes dan Ririen (2020) menjelaskan

bahwa salah satu kelebihan Kahoot adalah membantu guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat. Hal ini mendukung temuan bahwa Kahoot dapat membantu guru menghemat waktu dalam proses evaluasi.

Dengan demikian, dari aspek waktu, Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap efisiensi pembelajaran, meskipun efektivitas tersebut tetap bergantung pada kondisi jaringan internet.

Faktor Pendukung Penggunaan Kahoot

Hasil penelitian menunjukkan beberapa faktor yang mendukung penggunaan Kahoot.

Antusiasme siswa

Antusiasme siswa menjadi faktor penting. Siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran karena Kahoot memiliki tampilan seperti permainan dan memberikan kesempatan untuk berkompetisi memperoleh skor. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus dan aktif.

Dukungan sekolah

Pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Kepala sekolah menyatakan bahwa sekolah menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan Kahoot.

Kemudahan penggunaan aplikasi

Kahoot relatif mudah digunakan untuk membuat dan melaksanakan kuis. Guru dapat mengatur pertanyaan dan menyesuaikannya dengan materi pembelajaran.

Kemampuan guru menyesuaikan soal

Guru mampu menyesuaikan pertanyaan dengan kemampuan siswa dan materi yang telah diberikan. Kemampuan tersebut menjadi faktor penting agar siswa dapat mengikuti kuis secara optimal.

Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Kahoot merupakan hasil interaksi antara karakteristik aplikasi, kesiapan guru, antusiasme siswa, dan dukungan sekolah.

Faktor Penghambat Penggunaan Kahoot

Meskipun efektif, penggunaan Kahoot masih menghadapi beberapa kendala.

Gangguan jaringan internet

Kendala utama yang ditemukan adalah jaringan internet. Guru menyatakan bahwa lokasi SMP Satap 3 Sojol Utara berada di wilayah yang sulit mendapatkan akses jaringan internet yang stabil. Gangguan jaringan menyebabkan proses pembelajaran terkadang membutuhkan waktu lebih lama.

Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur. Media pembelajaran yang baik tidak dapat digunakan secara maksimal apabila akses internet tidak memadai.

Perbedaan kemampuan siswa

Perbedaan kemampuan siswa menjadi pertimbangan dalam penyusunan soal. Guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan agar tidak terlalu mudah bagi siswa tertentu dan tidak terlalu sulit bagi siswa lainnya.

Keterbatasan pelatihan guru

Skripsi mengidentifikasi keterbatasan pelatihan guru sebagai salah satu faktor penghambat. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital perlu terus dikembangkan agar fitur-fitur Kahoot dapat digunakan secara optimal.

Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan atau mengembangkan kemampuan secara mandiri.

Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penggunaan aplikasi Kahoot di SMP Satap 3 Sojol Utara dapat dinilai efektif berdasarkan empat indikator yang digunakan, yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, keaktifan siswa, dan waktu.

Pada aspek kualitas pembelajaran, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pada aspek kesesuaian tingkat, guru dapat menyesuaikan soal dengan kemampuan siswa. Pada aspek keaktifan, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi. Pada aspek waktu, Kahoot membantu guru melakukan evaluasi secara lebih cepat dan mengelola pembelajaran sesuai alokasi waktu.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot tidak hanya terletak pada fitur teknologi yang digunakan, tetapi pada bagaimana guru mengintegrasikannya dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa.

Hal ini penting karena teknologi pada dasarnya merupakan alat untuk mendukung pembelajaran. Guru tetap menjadi pihak yang menentukan bagaimana media tersebut digunakan. Guru perlu merancang soal yang sesuai, menjelaskan materi sebelum kuis, mengelola waktu, serta mengantisipasi kendala teknis.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan jaringan tidak secara keseluruhan menghilangkan efektivitas Kahoot. Guru dan siswa tetap dapat memperoleh manfaat pembelajaran ketika media tersebut dapat digunakan. Namun, perbaikan jaringan tetap diperlukan agar pemanfaatan Kahoot dapat dilakukan secara konsisten.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai Kahoot. Hadijah et al. (2025) menemukan bahwa Kahoot menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Firdiansyah dan Pamungkas (2020) menemukan respons positif terhadap kemudahan dan tampilan Kahoot. Wardana (2024) menunjukkan adanya hubungan penggunaan Kahoot dengan motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan Kahoot pada jenjang SMP di wilayah Sojol Utara dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif, terutama untuk penguatan materi dan evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SMP Satap 3 Sojol Utara berjalan efektif. Efektivitas tersebut terlihat dari empat aspek.

Pertama, dari aspek kualitas pembelajaran, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami materi.

Kedua, dari aspek kesesuaian tingkat pembelajaran, guru dapat menyusun dan menyesuaikan soal dengan materi serta kemampuan siswa. Soal yang diberikan dianggap tidak terlalu sulit sehingga siswa lebih percaya diri dalam menjawab.

Ketiga, dari aspek keaktifan siswa, penggunaan Kahoot meningkatkan antusiasme, partisipasi, respons, dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Unsur permainan dan kompetisi menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif.

Keempat, dari aspek waktu, Kahoot membantu guru melakukan evaluasi secara lebih cepat dan mengelola pembelajaran sesuai alokasi waktu, meskipun gangguan jaringan terkadang menjadi kendala.

Faktor pendukung penggunaan Kahoot meliputi antusiasme siswa, dukungan sekolah, fasilitas yang tersedia, kemudahan penggunaan aplikasi, dan kemampuan guru dalam menyesuaikan soal. Faktor penghambat meliputi keterbatasan pelatihan guru, gangguan jaringan internet, dan perbedaan kemampuan siswa.

Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa di SMP Satap 3 Sojol Utara.

SARAN

Guru disarankan menggunakan Kahoot secara lebih konsisten, terutama sebagai media penguatan materi dan evaluasi pembelajaran. Guru juga perlu mengembangkan variasi soal dengan memperhatikan kemampuan peserta didik serta meningkatkan kompetensi teknologi melalui pelatihan maupun belajar mandiri.

Pihak sekolah diharapkan meningkatkan dukungan sarana dan prasarana, khususnya menyediakan akses internet yang lebih stabil. Sekolah juga perlu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital.

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah informan yang lebih banyak, membandingkan penggunaan Kahoot dengan media pembelajaran digital lainnya, atau menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Ash-Shiddiqi, H., Sinaga, R. W., & Audina, N. C. (2025). Kajian teoritis: Analisis data kualitatif Hasby, 3(2), 333–343.

Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. 3(2), 172–186.

Dirgatama, C. H. A., Th., D. S., & Ninghardjanti, P. (2016). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan mengimplementasi program Microsoft Excel untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran administrasi kepegawaian di SMK Negeri 1 Surakarta, 1(1), 36–53.

Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., &

Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD, VI, 139–147.

Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2020). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter, 4. https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549

Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya, 4(20), 555–567.

Mamonto, S. I. P., Rachman, I., & Kumayas, N. (2022). Efektivitas Kinalang sebagai aplikasi pelayanan publik berbasis elektronik di Kota Kotamobagu, 2(1), 1–14.

Motoh, T. C. (2021). Pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Dampal Utara pada masa pandemi Covid-19, 3(1).

Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan: Prosedur penelitian, subyek penelitian dan pengembangan teknik pengumpulan data*. UMSIDA Press.

Putri, V. A. R., & Akhwan. (2023). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan, 01, 156–160. Q

omaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman, 1(2), 77–84.

Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17*(33), 81–95.

Rukmana, Wakhyudin, H., Nuruliahrsih, & Azizah, M. (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Kahoot di kelas V sekolah dasar, 5(3), 790–796.

Wardana, O. Y. (2024). Analisis penggunaan Kahoot oleh guru dan siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon, 5(8), 1155–1168.