

LITERATUR REVIEW : PENGEMBANGAN MEDIA *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA

Maya Febriani Chandra^{1*} Irfandi² Nofri Yuhelman³

¹mayafebriani.chandra@gmail.com, ²irfandi@uniks.ac.id, ³nofriyuhelman@gmail.com

^{1,2,3} Universitas Islam Kuantan Singingi

Abstrak: Pendidikan merupakan salah satu industri yang diuntungkan oleh pesatnya kemajuan teknologi saat ini. Guru menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk berkomunikasi dengan siswanya; salah satu alat tersebut adalah *Kahoot*. Siapa pun yang ingin belajar atau mengajar menggunakan teknik modern dapat memanfaatkan program ini dengan sangat sukses. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana aplikasi pembelajaran *Kahoot* dikembangkan. Metode penelitian ini adalah kajian literatur. Sampel sebanyak 10 artikel penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Kahoot* digunakan dalam kajian literature review ini. Tiga artikel menggunakan model 4D, tiga artikel menggunakan model ADDIE, dan empat artikel menggunakan model ADDIE dari 10 artikel jurnal yang mengulas pembuatan media pembelajaran *Kahoot*. Terdapat tiga artikel yang menggunakan model 4D, tiga artikel yang menggunakan model ADDIE, empat artikel yang menggunakan model Borg&Gall, dan satu artikel yang menggunakan model Borg&Gall dari sepuluh artikel jurnal yang membahas penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Dari 10 artikel validasi para ahli diperoleh hasil valid pada 86,74% materi dan 87,54% media. Hasil tanggapan responden survei juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan tingkat akurasi sebesar 89,4%. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi *Kahoot* akan memberikan efek pembelajaran yang positif, membuat pembelajaran itu sendiri menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Kahoot, Literatur Review, Media Pembelajaran

Abstract: Education is one industry that benefits from the rapid advancement of technology today. Teachers use technology as a learning tool to communicate with their students; One such tool is Kahoot. Anyone wishing to study or teach using modern techniques can use this program with great success. The purpose of this research is to see how the Kahoot learning application is developed. Methods This research method is a literature review. A sample of 10 research and development articles on Kahoot learning media was used in this literature review. Three articles use the 4D model, three articles use the ADDIE model, and four articles use the ADDIE model out of 10 journal articles that review the making of Kahoot learning media. There are three articles using the 4D model, three articles using the ADDIE model, four articles using the Borg&Gall model, and one article using the Borg&Gall model out of ten journal articles that discuss the use of media in classroom learning. From the 10 expert validation articles, valid results were obtained on 86.74% material and 87.54% media. The survey respondents' responses also showed very positive results with an accuracy rate of 89.4%. Therefore, the development of the Kahoot application will provide a positive learning effect, making learning itself more enjoyable.

Keywords: Instructional Media, Kahoots, Literature Review

PENDAHULUAN

Menurut Darmawan (2020), kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan berbagai sistem dan metode kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien. Salah satu sistem ini adalah sistem pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran.

Para profesional teknologi lebih menekankan bahwa teknologi dapat digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam pendidikan, untuk membantu guru mengajar siswa. Menurut Cahyadi (2019), teknologi telah menjadi penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan membantu menyelesaikan masalah belajar siswa.

Menurut Titin dan Dara (2016), media yang disampaikan dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuat pelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus menciptakan cara baru untuk mengajar dengan media (Irfandi & Yuhelman, 2023). *Kaboot* adalah salah satu media teknologi yang digunakan. Aplikasi ini dibuat sebagai media belajar yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi. Sangat cocok untuk siswa yang ingin belajar dan mengajar dengan metode modern (Ramadhana et al, 2020). Media membuat belajar lebih mudah bagi siswa dan mempermudah guru (Irfandi et al., 2022). Siswa dapat memainkan media ini kapan saja untuk meningkatkan kemampuan mereka. Siswa lebih tertarik untuk mengevaluasi pelajaran yang diberikan. Siswa lebih termotivasi untuk mempelajari kembali apa yang diajarkan. Mereka juga lebih aktif mencari informasi dari berbagai sumber (Tafanoa, 2018).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Chairudin, M., & Dewi, 2021). *Kaboot*, aplikasi pembelajaran online, adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi baru dalam pendidikan. Menurut Iwamoto et al. (2017), *Kaboot* adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna membuat dan mempresentasikan soal-soal dalam format "*game-show*". Namun, menurut Graham, (2015), *Kaboot* adalah media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis atau gratis yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Penggunaan media yang tidak variatif dan interaktif merupakan salah satu faktor penyebab miskonsepsi siswa selain hasil belajar mereka (Irfandi et al., 2022).

Aplikasi game *Kaboot* menampilkan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau dengan biaya. Menurut Ramadhana et al. (2020),

aplikasi ini dapat menambahkan gambar atau video ke dalam tampilan soal. *Kaboot* adalah game yang sangat mudah digunakan. Karena dapat diakses melalui aplikasi dan situs web, itu praktis untuk digunakan. Menurut Graham (2015), aplikasi game *Kaboot* memungkinkan guru untuk melacak hasil belajar siswa secara instan. Ini karena poin yang dikumpulkan siswa dapat ditampilkan segera setelah mereka menjawab pertanyaan dalam sistem evaluasi.

Beberapa keuntungan dari media *Kaboot* untuk proses pembelajaran termasuk soal-soal yang disajikan dalam waktu yang terbatas, yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara cepat dan tepat. Selain itu, memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, diskusi, dan pertanyaan dengan memasukkan elemen seperti teks, video, dan gambar (Ningrum, 2018).

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Ilmiyah1 & Sumbawati pada tahun 2019 tentang bagaimana media *Kaboot* dan motivasi belajar memengaruhi hasil belajar siswa, ditemukan bahwa siswa yang sangat bermotivasi dan diberi materi melalui *Kaboot* memiliki nilai rata-rata 61,33, sedangkan siswa yang bermotivasi tinggi dan diberi materi melalui PowerPoint Presentation memiliki nilai rata-rata lebih rendah.

Dalam penelitian lain yang dilakukan pada tahun 2019, Irwan dan Zaky Farid Luthfi menemukan bahwa *Kaboot* membantu siswa belajar lebih baik. Penelitian mereka menunjukkan bahwa kelas eksperimen (yang menggunakan *Kaboot*) memiliki hasil belajar yang lebih baik ($M=13,33$, $SD=3.30$) daripada kelas kontrol (yang tidak menggunakan *Kaboot*). Kesimpulannya, penggunaan *Kaboot* membantu siswa belajar lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan alat *Kaboot* sebagai alat pembelajaran siswa harus dikaji secara teoritis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode peninjauan literatur dengan meninjau beberapa artikel yang ditemukan di Google Scholar. Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk menilai, meringkas, dan mengkomunikasikan temuan dan konsekuensi dari penelitian ini. Menurut Firmansyah (2019), literatur review biasanya bertujuan untuk

menjelaskan tujuan tinjauan, menyarankan cara artikel tersebut dievaluasi, dan menemukan kesalahan umum. Penelitian literatur review ini menggunakan sampel 10 artikel R&D tentang media pembelajaran *Kaboot* dengan rentang tahun 2019-2022, hal ini menunjukkan pembaharuan hasil penelitian dan update penelitian yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik penelitian
 Dari 10 halaman pada Google Scholar, peneliti mengambil 10 artikel yang relevan, dimana artikel yang diambil adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Sampel Artikel

No.	Artikel	Model
1	Kusumaningtyas & Hakim (2020)	4D
2.	Baetina (2021)	ADDIE
3.	Damayanti & Dewi (2021)	4D
4.	MASYRUFIN (2022)	4D
5.	Suseno (2021)	Borg &Gall
6	Nugraha & Kuswono (2019)	Borg &Gall
7	Supriatini & Refson. (2020)	Borg &Gall
8	Jannah & Pahlevi (2020)	Borg &Gall
9	Hanafi et al.(2019)	ADDIE
10	Muh. Fahrurrozi1 (2021)	ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

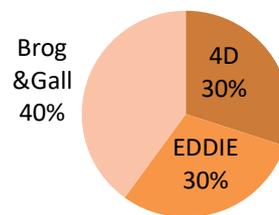
Dari penelitian literatur review ini, peneliti mendapatkan sepuluh artikel yang membahas pengembangan aplikasi *Kaboot* di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah kejuruan (SMK), sekolah menengah akhir (SMA), sekolah menengah kejuruan (SMK), MAN, dan MTs. Satu artikel penelitian dilakukan pada SMP, satu artikel di MTs, dua artikel di SMK, lima artikel di SMA, dan satu artikel di MAN.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat dan perantara yang dapat membantu dan mendukung proses belajar. agar perkembangan teknologi saat ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Penggunaan media pembelajaran membuat pesan dan informasi materi lebih jelas, yang mempermudah dan meningkatkan proses dan hasil belajar. *Kaboot* adalah aplikasi yang dapat membantu belajar (Titin dan Dara, 2016).

Kaboot adalah salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang menekankan pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa (Ramadhana et al., 2020). Selain itu, menurut Ishak (2017), aplikasi *Kaboot* dirancang untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam hubungan peran aktif dengan temannya dan berpartisipasi dalam kompetisi tentang materi pelajaran yang masih atau sudah mereka pelajari. *Kaboot* juga memiliki kelebihan bahwa poin yang dikumpulkan siswa saat menjawab

soal langsung ditampilkan di layar, yang memungkinkannya menjadi alat untuk mengukur hasil belajar siswa (Fitri Rofiarti, 2017).

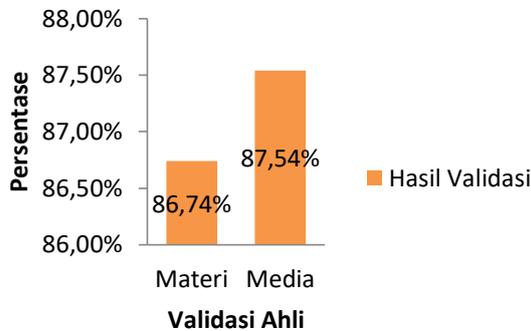
Dari 10 Artikel Jurnal yang review mengenai penggunaan media *Kaboot* sebagai media pembelajaran terdapat 3 artikel jurnal menggunakan model 4D, 3 artikel jurnal menggunakan model ADDIE, dan 4 artikel Jurnal menggunakan model Borg &Gall. Hal ini dapat dilihat pada diagram gambar 2.



Gambar 2. Diagram model

Mayoritas orang menggunakan model Borg & Gall karena kelebihanannya, yaitu mereka dapat menghasilkan produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tidak berhenti (Maydiantoro, 2021). Hal ini juga sama dengan model ADDIE; memiliki keunggulan bahwa ada evaluasi di setiap tahapan, sehingga dapat

mengurangi tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model (Andriani, 2018). Sebaliknya, model 4D hanya mencapai tahap penyebaran dan tidak melakukan evaluasi; evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diuji untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk (Maydiantoro, 2021).



Gambar 3. Grafik Validasi

Berdasarkan grafik di atas, data validasi para ahli menunjukkan hasil yang sangat memuaskan

untuk 10 artikel tersebut, dengan hasil validasi ahli materi 86,74% dan ahli media 87,54%. Hal ini menunjukkan bahwa validasi para ahli mendapatkan respons dan hasil yang baik, karena aplikasi pembelajaran *Kahoot* yang digunakan pada 10 artikel yang diuji memiliki kategori valid, praktis, efektif, dan memiliki kualitas yang baik, sehingga produk dari *Kahoot* yang di gunakan layak untuk di pakai dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil angket respons peserta didik yang sangat baik, 89,4 persen, menunjukkan bahwa peserta didik rata-rata sangat tertarik melakukan proses pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot*. Sebagai hasil dari game-show yang ditawarkan kepada siswa, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam kelas. Seperti yang disebutkan sebelumnya, penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif pada siswa selama proses pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih termotivasi dan lebih aktif, dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan (Suseno, 2021).

PENUTUP

Berdasarkan diskusi di atas, dari sepuluh artikel tersebut, hasil validasi ahli materi 86,74% dan ahli media 87,54% menunjukkan bahwa validasi ahli mendapatkan respons yang baik dan hasil yang baik. Hasil angket tanggapan siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik, 89,4%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* sangat sesuai

dan cocok untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Pengembangan aplikasi ini memberikan dampak positif pada pembelajaran karena memiliki kualitas yang tinggi, lebih praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran lebih bermanfaat dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2018). *Metode Penelitian*.
- Baetina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X. *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1), 38–43. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- Cahyadi, R. A. . (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(31), 35–43.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 951–962.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di Sma Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99.
- Firmansyah, G. (2019). Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar The Use of QR Code on Educational Domain. *A Research and Development on Teaching Material*, 5, 265–278.
- Fitri Rofiarti, & A. Y. S. (2017). TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot! *Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. Loex Quarterly*.
- Hanafi, Y., Huda, I. S., & Rasydiana. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5, 437–447.
- Ilmiyah1, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET*, 3(1).
- Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Analisis Inovasi Mahasiswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Sederhana. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 148–155.
- Irfandi, Murwindra, R., & Musdansi, D. P. (2022). Analisis Penyebab Miskonsepsi Siswa pada Materi Termokimia di SMAN 1 Teluk Kuantan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7809–7813.
- Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, A. W. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8.
- Ishak, H. B. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikais Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Jabatan*

- Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulalam Jitra, Kedah.*
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using KahootTM on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Kusumaningtyas, H. N., & Hakim, L. (2020). Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis Qr Code Berintegrasi Kahoot. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 84–93. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/index>
- MASYRUFIN, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Maydiantoro, A. (2021). MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT). *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPI) UNIVERSITAS LAMPUNG*, 1(2), 29 – 35.
- Muh. Fahrurrozi1., S. N. L. R. (2021). PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *Jurnal PROFIT*, 8(1), 1–10.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27.
- Nugraha, A. S., & Kuswono. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas Xi IPS Di SMA Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Swrnadwipa*, 3(2), 54–63.
- Ramadhana, M.F., Ahdhiantob, E., Perdanac, R., dan Baehak, F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*, 12(7), 587–594.
- Supriatini, Refson., M. (2020). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS VII. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP UM Palembang*.
- Suseno, W. R. A. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*, 1(4), 377–384.
- Tafanoa, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Titin dan Dara, E. N. (2016). Penyusunan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 7(1), 45–56.