

# Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot dalam Membangun Suasana Belajar yang Menyenangkan di MI AS Shaffah Bengkulu

Khodijah<sup>1</sup>, Nikmatun Naziroh<sup>2</sup>, Febriani Melinda Putri<sup>3</sup>, Dwi Outri Oktaviani<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

<sup>1</sup>khodijahelpalembang@gmail.com, <sup>2</sup>nikmakaur@gmail.com, <sup>3</sup>febrianimelinda13@gmail.com, <sup>4</sup>dwip81904@gmail.com

## Abstract

In today's digital era, the utilization of technology in learning is one of the solutions to create an interesting and fun learning atmosphere. Monotonous and teacher-centered learning often causes boredom in students, resulting in decreased motivation and learning outcomes. One of the innovations that has begun to be widely applied is the use of educational games such as Kahoot!, a digital-based interactive quiz platform that combines elements of games with education. Kahoot allows students to learn competitively while still having fun, increasing active participation and engagement in the learning process. This research was conducted at MI As Shaffah Bengkulu to describe the utilization of Kahoot in building a more fun and interactive learning atmosphere. The results of this study are expected to provide an overview that the use of educational game-based learning media is able to increase students' enthusiasm, focus and motivation to learn.

**Keyword: Educational game, Kahoot, fun learning atmosphere, educational technology, student participation;**

## Abstrak

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sering kali menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi dan hasil belajar. Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan game edukasi seperti Kahoot, sebuah platform kuis interaktif berbasis digital yang menggabungkan unsur permainan dengan pendidikan. Kahoot memungkinkan siswa untuk belajar secara kompetitif namun tetap menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan di MI As Shaffah Bengkulu untuk mendeskripsikan pemanfaatan Kahoot dalam membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan antusiasme, fokus, dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci: Game edukasi, Kahoot, suasana belajar menyenangkan, teknologi pendidikan, partisipasi siswa;**

## PENDAHULUAN

Saat ini, di era digital, pendidikan ditandai dengan inovasi dalam proses pengajaran yang tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga menekankan pada partisipasi aktif siswa dan kesejahteraan siswa saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat repetitif dan berpusat pada guru sering kali menimbulkan kejenuhan yang berdampak negatif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus mencari strategi pengajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan tetap bermakna. Salah satu yang paling sering dilakukan di bidang pendidikan adalah pemanfaatan teknologi digital melalui game edukasi. Game edukasi adalah media pendidikan berbasis permainan yang dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menghibur (M. I. Abdillah et al., 2024).

Penggunaan media edukasi dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan pembelajaran siswa, mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, dan meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Dengan menggunakan materi edukasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, seperti aplikasi Kahoot, dapat membantu guru untuk memantau dan menilai kemajuan belajar siswa secara lebih efektif. Dengan inovasi dan adaptasi yang terus menerus terhadap kebutuhan pendidikan yang terus berubah, Kahoot merupakan salah satu contoh utama bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan cara belajar dan mengajar, menjadikan pendidikan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi setiap siswa.

Di era yang semakin digital, di mana teknologi dan media sosial secara konstan mempengaruhi rentang perhatian siswa, Kahoot muncul sebagai alat yang tidak hanya berfungsi tetapi juga meningkatkan rentang perhatian siswa dengan cara yang baru dan menghibur. Pendekatan kahoot yang mengintegrasikan permainan dengan pendidikan menawarkan solusi kreatif untuk masalah-masalah serius dalam dunia pendidikan. Salah satu game edukasi yang paling populer dan mudah digunakan di dalam kelas adalah Kahoot, sebuah platform interaktif digital yang dapat diakses melalui panduan tanpa suara oleh guru dan siswa.

Kahoot memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif dengan cara yang kompetitif namun tetap menghibur, menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan gaya grafis yang menarik dan konsep permainan yang melibatkan seluruh siswa, Kahoot terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif, fokus belajar, dan membina hubungan yang sehat antar siswa.

MI As Shaffah Bengkulu merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terus memajukan pengajaran berbasis teknologi. Penggunaan game edukasi digital seperti Kahoot sebagai alat bantu mengajar diyakini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan lebih interaktif. Game edukasi yang efektif dapat memberikan pengetahuan dengan cara yang menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi yang disampaikan (Muhammad Misbahudholam AR, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Kahoot dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta melihat sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan dan antusiasme belajar siswa di lingkungan madrasah tersebut.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di MI As Shaffah Bengkulu, pada bulan april - mei 2025. Dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan menganalisis menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara dan observasi mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa MI As Shaffah Bengkulu yang menggunakan aplikasi Kahoot. Analisis data menggunakan beberapa tahap, pertama, reduksi data adalah proses penyederhanaan, pengorganisasian dan penyaringan data mentah agar lebih mudah dipahami, dianalisis dan diambil kesimpulannya. Kedua, verifikasi data adalah proses mengecek kebenaran keakuratan dan konsistensi data yang telah dikumpulkan dianalisis atau ditampilkan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil dari data tersebut valid dan dapat dipercaya.

## PEMBAHASAN

Penggunaan media dan metode pembelajaran berbasis permainan digital cukup cocok dengan generasi milenial saat ini. Karena mereka sudah akrab dengan teknologi, maka siswa akan lebih terlibat dan termotivasi selama proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot, yaitu sebuah game online yang dapat dimainkan oleh siswa secara diam-diam. Dengan Kahoot, siswa dapat berpartisipasi di kelas menggunakan smartphone satu per satu, dan respon mereka akan terekam di dalam sistem. Hal ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada insentif untuk membantu siswa menjadi lebih fokus dalam membantu guru mereka dan termotivasi untuk mempelajari materi yang ditawarkan. Menurut Erhel & Jamet (2013), Hsieh et al., (2016), Hung et al., (2015), keterlibatan siswa dalam game yang dimasukkan dalam pembelajaran akan memotivasi siswa untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif dan memproses konten pendidikan serta meningkatkan pengalaman, self-efficacy, dan kepuasan siswa dalam pembelajaran.

Kahoot! adalah sebuah platform edukasi berbasis permainan yang digunakan sebagai alat bantu pengajaran di sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Platform ini merupakan kumpulan item ganda yang dibuat oleh pengguna dan dapat diakses melalui riset web atau aplikasi Kahoot. Kahoot! mengacu pada pembelajaran sosial ketika para siswa berkumpul di sekitar ruang kelas, biasanya dalam bentuk tulisan interaktif atau berbasis proyek, dan menggunakan alat mereka sendiri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau pemimpin lainnya. Kahoot! dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, baik sebagai penilaian formatif atau sebagai pengingat pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Selain teka-teki ganda, Kahoot! menawarkan jenis pertanyaan lain, seperti pertanyaan terbuka, benar/salah, dan teka-teki, yang mengharuskan pemain untuk menggunakan kemampuan berpikir mereka dengan cara yang jelas dan ringkas.

Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh siapa saja dengan fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan. Mulai dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa dapat menggunakan platform ini (Fazriyah et al., 2020). Saat menggunakan Kahoot, pengguna dapat mengajukan pertanyaan melalui Android, tablet, atau komputer, dan kemudian siswa memiliki waktu untuk menjawabnya. Jika jawabannya kuat atau sangat otomatis, maka akan dijabarkan secara rinci. Setiap jawaban peserta memiliki poin, termasuk yang menyoroti aspek terpenting dari jawaban tersebut. Kahoot menampilkan tiga posisi teratas dengan animasi yang menarik, sementara di akhir permainan, Kahoot akan menampilkan tiga posisi teratas.

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran digital di MI As Saffah Bengkulu memberikan warna baru dalam proses belajar mengajar. Menurut Kocakoyun membuktikan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran (Faznur et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, Kahoot tidak hanya digunakan di akhir pembelajaran sebagai bentuk evaluasi, tetapi juga bisa digunakan di awal untuk mengukur pemahaman awal siswa atau di tengah pembelajaran sebagai penyegar suasana. Fleksibilitas inilah yang membuat Kahoot menjadi salah satu media yang sangat efektif dan disukai oleh guru maupun siswa. Ketika kuis dimulai, suasana kelas langsung berubah menjadi lebih hidup. Siswa terlihat sangat antusias, bahkan beberapa di antaranya sampai bersorak kecil saat menjawab dengan benar atau berhasil menjadi yang tercepat. Mereka merasa seperti sedang bermain game, bukan sedang belajar, padahal soal-soal yang diberikan berkaitan langsung dengan materi pelajaran yang diajarkan. Rasa senang dan semangat ini sangat membantu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Yang menarik, Kahoot ternyata juga mampu mengubah perilaku belajar siswa. Siswa yang biasanya pasif dan pendiam, mulai berani menjawab, bertanya, bahkan menunjukkan semangat untuk bersaing secara sehat. Mereka tidak hanya ingin menang, tapi juga ingin menunjukkan bahwa mereka memahami materi. Suasana yang tadinya membosankan, kaku, dan monoton, berubah menjadi ruang belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa saling menyemangati, mendukung, dan mendorong teman-temannya agar lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Namun tentu saja, dalam praktiknya tidak semua berjalan tanpa hambatan. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat dan akses internet. Tidak semua siswa memiliki smartphone sendiri, dan jaringan internet di sekolah kadang kurang stabil. Tapi guru tidak kehabisan akal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru membentuk kelompok-kelompok kecil agar siswa bisa berbagi perangkat

dan tetap bisa ikut serta. Selain itu, guru juga menyiapkan versi kuis secara offline sebagai cadangan, jadi meskipun ada gangguan teknis, pembelajaran tetap bisa berjalan lancar.

Dari pengalaman ini, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital seperti Kahoot bukan hanya sekedar tren, tetapi benar-benar menjadi solusi kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. (R. Abdillah et al., 2022) Ketika siswa merasa nyaman dan senang saat belajar, maka tanpa disadari mereka akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Dan di sinilah peran penting guru dalam menggabungkan teknologi dengan strategi pembelajaran yang tepat, demi menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan inspiratif (Indriani, 2022).

Penggunaan media digital berbasis game edukatif seperti Kahoot terbukti mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran di MI As Saffah Bengkulu. Suasana belajar yang sebelumnya terasa monoton, membosankan, dan membuat siswa mudah kehilangan fokus, berubah menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Dengan Kahoot, siswa tidak hanya menjadi lebih semangat dan aktif, tetapi juga lebih fokus dan tertantang untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang seru. Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat, mendorong siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan meningkatkan partisipasi aktif, bahkan dari siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Antusiasme mereka yang tinggi menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam membangun motivasi belajar. (Daryanes & Ririen, 2020)

Sebaliknya, pembelajaran tanpa media seperti Kahoot cenderung berjalan satu arah, di mana siswa hanya mendengar penjelasan guru dan kurang terlibat secara aktif. Hal ini membuat suasana kelas menjadi kaku, mudah membuat siswa bosan, dan menyebabkan kurangnya semangat belajar. Meskipun ada kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, guru dapat mengatasinya dengan berbagai strategi, seperti membagi siswa dalam kelompok dan menyiapkan kuis offline. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tetap bisa diadaptasi sesuai kondisi di lapangan. Dengan demikian, Kahoot bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi menjadi salah satu solusi inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakter generasi milenial saat ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan Penggunaan media digital berbasis game edukatif seperti Kahoot terbukti mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran di MI As Saffah Bengkulu. Suasana belajar yang sebelumnya terasa monoton, membosankan, dan membuat siswa mudah kehilangan fokus, berubah menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Dengan Kahoot, siswa tidak hanya menjadi lebih semangat dan aktif, tetapi juga lebih fokus dan tertantang untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang seru.

## REFERENSI

- Ibda Hamidulloh, Aniqoh, Ahmad Munttakhib, dkk., 2023. Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPR. (Kabupaten Bantul: Mata Kata Inspirasi)
- Wibawanto Wandah. 2024. Board Game Edukasi. (Sidorejo: Cv. Idebuku)
- Yatimah Durotul, Ansori, Hermawan Yudan, dkk., 2024. Pemanfaatan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif.
- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Al- Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099–1107.
- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi kahoot sebagai media dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia pada guru sma di sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran Media dan sumber pembelajaran sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147.

- Indriani, N. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot pada proses evaluasi pembelajaran siswa kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81–87.
- Muhammad Misbahudholam Ar, F. H. K. A. A. A. C. A. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(10.46306/Jabb.V4i1).