

IMPLEMENTASI MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH PERBATASAN

Nurlisa

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas1; nurlisaidris2@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-03-08

Revised 2025-04-15

Accepted 2025-04-29

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi tentang pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah perbatasan yaitu SMAN 2 Temajuk. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, dimana pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan observasi dan juga wawancara kepada guru bahasa Inggris. Penelitian ini menemukan bahwa aplikasi kahoot sangat membantu proses tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Inggris secara kognitif. Hal ini dibuktikan dengan bagaimana para mahasiswa mulai untuk memahami teks bahasa Inggris dan meningkatnya kosa kata siswa. Hal ini juga dikarenakan aplikasi kahoot memberikan pengalaman belajar dengan kuis yang menarik bagi mereka.

Kata Kunci: Kahoot; Pembelajaran Bahasa Inggris; Sekolah Perbatasan

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Kahoot application for teaching English at a border school, especially at SMAN 2 Temajuk. This research employs a descriptive qualitative approach. Using data collected through observations and interviews with the English teacher. The study found that the Kahoot application significantly gave the achievement of English learning, particularly in cognitive aspects. This was evidenced by students' growing ability to comprehend English texts and the improvement of their vocabulary. Furthermore, the engaging quiz-based experience provided by Kahoot contributed to enhancing students' learning motivation and outcomes.

Keyword: Kahoot; English Language Learning; Border School Education

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nurlisa

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas1; nurlisaidris2@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan perubahan penting dalam dunia Pendidikan terutama dalam strategi pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media digital yang bersifat interaktif kini menjadi alternatif penting untuk menghidupkan proses belajar-mengajar sebagai usaha untuk mengaktifkan berbahasa seperti Bahasa Inggris. Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah Kahoot, yaitu media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan elemen kuis secara real-time.

Meskipun implementasi media digital berkembang pesat di wilayah perkotaan, sekolah-sekolah yang berada di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) seperti SMAN 2 Temajuk masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Temajuk adalah daerah yang berbatasan langsung dengan negara tetangga yaitu Malaysia di bagian Sarawak khususnya di Telok Malano. Wilayah perbatasan berada pada sepanjang wilayah negara lain, biasanya letaknya di kecamatan.

Permasalahan ini merupakan tantangan yang mesti diatasi agar tujuan pembelajaran bahasa Inggris bisa tercapai dengan mengingat pentingnya bahasa Inggris terutama sebagai persiapan siswa menghadapi perkuliahan di era revolusi industry 4.0 dan dunia kerja. Oleh karena itu, perludanya perubahahan dalam model pembelajaran, dengan tujuan untuk menyiapkan siswa lebih optimal di masa hadapan. Memanfaatkan teknologi saat ini di dunia pendidikan sudah sangat tren. Menurut Hanafiah dkk., Approach ini sangat bermanfaat terutama pada pembelajaran. Lewat elektronik semisal komputer, handphone, dan lain sebagainya, akan mempermudah untuk mengakses materi pelajaran di manapun berada (Hanafiah et al., 2023).

Pengaruh revolusi industry 4.0 pada bidang teknologi dan pembelajaran sangan memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan seperti pembelajaran yang memanfaatkan beragam media yang *up to date* agar pembelajaran lebih menyenangkan dan atraktif. Menurut Putrawangsa (2018) Ada tiga sebab teknologi digital terintegrasi pada pembelajaran yakni: desainnya rancangan teknologi, perannya pendidik dalam menerapkannya, dan konteksnya pada pendidikan ketika teknologi diaplikasikan. Teknologi pada pembelajaran seperti menggunakan media pada pembelajaran tersebut. Media bisa memberi semangat dalam belajar sehingga materi mudah untuk disampaikan. Dengan begitu, perlunya berubah dari model konvensional ke media berlandas teknologi (Titiana, 2019).

Banyak media pembelajaran digital namun yang menjadi perbincangan dan menjadi perhatian adalah Kahoot!. Kahoot! Merupakan sebuah website yang berbasis game memiliki feature tampilan yang menarik dan kompetitif sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Kahoot! diakses melalui www.kahoot.com dengan online sehingga memerlukan bantuan internet, proyektor, Komputer, laptop atau telpon genggam. Banyak sekali literature review mengkaji tentang penggunaan kahoot, hasil yang didapat bahwa, kahoot digunakan sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang pernah dilakukan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi (2019). Kahoot juga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa seperti research Mujiono dan Alfi Rahman (2023). Aplikasi kahoot mampu meningkatkan penguasaan bahasa Inggris siswa seperti penelitian Irma Rasita Gloria Barus dan Tatie Soedewo (2018).

Guru-guru di wilayah ini khususnya di SMAN 2 Temajuk mulai berinovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media digital sederhana yang mudah diakses. Salah satu media yang mudah digunakan dan menarik perhatian siswa adalah Kahoot. Media ini berbasis kuis interaktif dan dapat diakses dengan mudah melalui internet. Di sekolah perbatasan, seperti SMAN 2 Temajuk, guru mulai mencoba menggunakan Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Namun, penggunaan media digital di daerah perbatasan masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan jaringan, fasilitas, dan kesiapan guru maupun siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah perbatasan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses terhadap penggunaan media Kahoot di SMAN 2 Temajuk.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah perbatasan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menggunakan media Kahoot di dalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Inggris. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah menengah atas di wilayah perbatasan, yaitu SMAN 2 Temajuk. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Inggris dan siswa kelas XII B dalam

pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media Kahoot. Data yang telah terkumpul akan dianalisis meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui aplikasi Kahoot (Supriadi, 2019). Kahoot pada dasarnya adalah sebuah aplikasi di dalam media online yang menghadirkan fitur-fitur edukatif dan bisa digunakan sebagai media yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Kahoot dapat digunakan oleh segala usia karena fitur yang menarik yang ditawarkan pada aplikasi ini. Fitur yang tidak hanya menarik tetapi juga mudah untuk digunakan menjadi daya tarik bagi kalangan pelajar mulai dari anak sekolah dasar sampai dengan mahasiswa. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur seperti game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest.

Kahoot juga dapat diakses dengan mudah pada telepon genggam sehingga memudahkan peserta didik dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun. Kahoot adalah salah satu aplikasi yang berbasis online yang dapat digunakan untuk membuat media evaluasi pembelajaran berbasis kuis online yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Sutirna media pembelajaran kahoot merupakan webtool untuk membuat berbagai macam aktivitas seperti kuis, diskusi, dan survei secara menarik. Kahoot bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menjadikan peserta didik termotivasi untuk belajar. Kahoot juga membantu untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari di kelas (Sutirna, 2018).

KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Krista Graham (2021), Kahoot merupakan media pembelajaran online berbasis soal bebas yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulas materi pelajaran dan merangsang

minat siswa untuk berdiskusi dengan baik. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan untuk mempelajari dan mengembangkan objek pembelajaran atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan pengguna.

Kahoot memberikan alternatif pembelajaran online dengan menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan kuis yang menyenangkan. Dengan menggunakan Kahoot, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Kuis yang dibuat di Kahoot tidak hanya berbentuk teks saja, namun bisa juga berupa gambar bahkan video, sehingga sangat mendukung kurikulum 2013 yang mengharuskan proses pembelajaran yang mengutamakan Higher Order Thinking Skills. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot memerlukan perangkat jaringan internet, komputer, in-fokus dan smartphone. Pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa dalam melakukan berbagai latihan karena tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafis dan warna menambahkan realisme (Azhar Arsyad, 2013:15). Kahoot adalah sistem respons siswa yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dan membuat mereka tetap terlibat karena platform berbasis permainannya (Dellos, 2015).

Kahoot telah menjadi media pembelajaran yang paling populer dalam menciptakan lingkungan belajar-mengajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan Kahoot dapat membantu guru dalam memberikan kreativitas dan inovasi pada media pembelajaran, serta mengajarkan peserta didik untuk menggunakan teknologi secara tepat dan benar sehingga mereka siap mengikuti perkembangan teknologi pada era ini (Natalia, 2019). Guru juga dapat menyusun soal kuis atau tes yang dikemas secara menarik guna membuat peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang baik. Berdasarkan informasi tersebut, Kahoot merupakan alat yang sangat efektif bagi guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran maupun sebagai sarana kuis.

Martikasari dalam (Nasution, 2019) menyatakan bahwa Kahoot menawarkan empat fitur yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi perkembangan belajar, yaitu:

- a. Fitur Kuis: Fitur ini dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Melalui fitur ini, guru dapat membuat soal pilihan ganda, menentukan jawaban yang paling tepat, serta mengatur waktu yang diberikan untuk menjawab setiap soal.

- b. Fitur Jumble: Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk menilai pemahaman peserta didik melalui latihan mencocokkan. Peserta didik diminta untuk menyeret jawaban ke pilihan yang benar.
- c. Fitur Diskusi: Fitur ini dapat digunakan untuk melakukan diskusi secara daring.
- d. Fitur Survei: Melalui fitur ini, individu, lembaga, atau organisasi dapat melakukan survei terhadap suatu hal.

Cara menggunakan aplikasi Kahoot terdapat dua langkah. Langkah pertama adalah membuat kuis di Kahoot. Sementara yang kedua adalah melakukan permainan kuis di Kahoot. Untuk membuat kuis bisa masuk di laman <https://create.kahoot.it/>. Jika masih belum memiliki akun, sebaiknya melakukan pendaftaran akun dan pendaftarannya bisa menggunakan akun gmail. Kemudian untuk membuat kuis, kita dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban disitu. Kuis yang dibuat akan secara otomatis tersimpan di dalam aplikasi tersebut, sehingga dapat mengakses kuis tersebut. Setelah itu, quiz bisa dibagikan dan dimainkan di kelas. Sebelumnya, kita harus menyediakan PIN dan setelah itu siswa bisa memainkan kuisnya bisa secara individu maupun berkelompok dengan mengakses situs <https://kahoot.it/>. Selama melakukan kuis, kita dapat mengatur pertanyaan yang ditampilkan, menampilkan hasil kuis dan dapat melihat skor kuis siswa.

Sementara itu, siswa yang mengakses situs <https://kahoot.it/> akan menampilkan layar yang berbeda dengan pendidik. Tampilan layar pada siswa memasukkan game pin dan nama singkat mereka. Game pin merupakan kode soal dan biasanya tersedia 6 digit angka. Selain itu, nama singkat adalah nama dari siswa yang mengikuti kuis tersebut. Kemudian setelah mengisi kedua syarat tersebut, siswa telah terdaftar dan bisa mengakses kuis tersebut. Siswa bisa menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer masing-masing.

PEMBAHASAN

Implementasi media Kahoot di SMAN 2 Temajuk, terdapat beberapa hal menarik yang dapat dijadikan acuan bahwa aplikasi Kahoot mampu memberikan pengalaman baru dan menarik bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pertama, dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya, evaluasi memakan waktu yang lama terutama dalam pembelajaran *reading (Narrative text)*. Namun, dengan adanya media Kahoot, guru dapat melaksanakan evaluasi pada setiap pertemuan mingguan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di kelas. Kedua, saat proses evaluasi pembelajaran menggunakan media Kahoot, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk menguji sejauh mana tingkat pemahaman mereka

terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru Bahasa Inggris. Kondisi ini mendorong siswa untuk belajar terlebih dahulu dan memperhatikan penjelasan guru dengan lebih saksama agar mampu menjawab soal-soal yang ditampilkan dalam aplikasi Kahoot secara cepat dan tepat. Ketiga, kehadiran aplikasi Kahoot membuat pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 2 Temajuk menjadi lebih bervariasi dalam prosesnya. Pembelajaran tidak lagi berlangsung secara monoton, melainkan lebih interaktif dan dinamis. Terlebih lagi, siswa pada era digital saat ini sangat akrab dengan penggunaan gadget. Hal ini menjadi modal utama untuk mendorong mereka memanfaatkan perangkat tersebut secara positif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 2 Temajuk, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahap awal penerapan, sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 25 orang, menunjukkan aktivitas belajar dalam kategori baik, meskipun belum ada yang mencapai kategori sangat baik. Namun, setelah pembelajaran dengan media Kahoot terus diterapkan, aktivitas belajar siswa meningkat, di mana 9 siswa berhasil mencapai kategori sangat baik dan 16 siswa tetap berada pada kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 1. Penggunaan Media Kahoot

Selain peningkatan dari sisi aktivitas, hasil belajar siswa juga menunjukkan perkembangan positif. Nilai rata-rata siswa pada tahap awal penerapan Kahoot adalah 75,44 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 64%. Setelah dilakukan penerapan secara berkelanjutan, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,08 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mampu

mendorong peningkatan pemahaman materi yang berdampak pada hasil belajar. Peningkatan kemampuan siswa dari tahap awal ke tahap selanjutnya tercatat sebesar 36%, yang merupakan angka signifikan dalam konteks peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris.



Gambar 2. Konteks Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris.

Penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga dinilai sangat menarik dan efektif. Melalui Kahoot, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan kembali oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi berbasis internet seperti Kahoot tidak hanya mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menggunakan perangkat digital mereka untuk kegiatan yang lebih produktif, yakni untuk memperdalam pemahaman materi pelajaran.

Meskipun penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang perlu mendapatkan perhatian seperti keterbatasan fasilitas jaringan internet di lingkungan sekolah. Dalam beberapa kesempatan, koneksi internet yang tidak stabil menghambat kelancaran penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal, karena siswa dan guru harus menunggu atau bahkan menghentikan kegiatan sementara untuk memperbaiki koneksi. Keterbatasan jaringan ini menjadi tantangan utama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. KESIMPULAN

Penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa terutama dalam materi *Narrative text*. Inggris di SMAN 2 Temajuk memberikan dampak positif yang

signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penggunaan Kahoot mempermudah proses evaluasi, meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Meskipun terdapat kendala dalam hal stabilitas jaringan internet, secara keseluruhan, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa, memperbaiki hasil belajar, dan memanfaatkan teknologi digital secara positif dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Etha Salaza Titiana, "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Era 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2 (2019).
- Graham, K. (2021). *Kahoot as a free-form question-based online learning medium to evaluate students' learning outcomes, review lesson materials, and stimulate students' interest in discussion*.
- Irma Rasita Gloria Barus dan Tatie Soedewo, "Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris: Studi Kasus Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor," dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal*, vol. 1, no. 1 (2018).
- Irwan, Zaky Farid Luthfi dan Atri Walidi, "Efektivitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no 1 (2019).
- Mujiono dan Alfi Rahman, "Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2023).
- N. A. Hanafiah, S. Mokodenseho, R. A. Pawestri, K. Dewi, A. Zahrudin, dan H. Palayukan, 'Collage Media to Develop Fine Motor Skills in Early Childhood'. *Bulletin of Early Childhood* 2, vol. 1 (2023).
- N. Supriadi, D. Tazkiyah, and Z. Isro, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto," in *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX" 19-20 November 2019 Purwokerto, 2019*.

Natalia, I. (2019). *Penggunaan media Kahoot dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan*. Bandung: Alfabeta.

Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Hasanah, "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0". *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018).

Sutirna, "Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Semanasriatek*, 2018.