

---

**EKSPLOITASI MEDIA KUIS INTERAKTIF *KAHOOT* BERBASIS WEBSITE  
GUNA MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA**

**Khalimatus Sa'adah<sup>1</sup>, Ahmad Hariyadi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Univeristas Muria Kudus, <sup>2</sup>Universitas Muria Kudus

[202034018@std.umk.ac.id](mailto:202034018@std.umk.ac.id), [ahmad.hariyadi@umk.ac.id](mailto:ahmad.hariyadi@umk.ac.id)

---

**Abstract**

*Optimal learning is learning through solutions that use media that can motivate students to be involved in learning. The resulting solution is to use the Kahoot quiz media. The use of Kahoot as a learning tool can bring up a new image of learning, especially creative and interactive learning. This method uses a qualitative descriptive method to describe interactive web-based kahoot quizzes that are useful for encouraging students' critical thinking. Based on research, kahoot interactive quiz media is suitable for use as a learning medium because it is equipped with the ability to analyze assessments in the form of reports and points earned according to the speed and accuracy of learning. students' answers. This is a great way to measure how well students understand the topic being taught. With Kahoot's interactive quiz environment, students are asked to be involved in learning so that it will hone their creativity.*

**Keywords:** Learning Media, Critical Thinking, Kahoot Quiz.

---

**Abstrak**

Pembelajaran yang optimal adalah pembelajaran melalui solusi yang menggunakan media yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Solusi yang dihasilkan adalah dengan menggunakan media kuis Kahoot. Penggunaan Kahoot sebagai sarana pembelajaran dapat memunculkan citra baru pembelajaran, khususnya pembelajaran kreatif dan interaktif. Metode ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kuis kahoot berbasis web interaktif yang bermanfaat untuk mendorong berpikir kritis siswa. Berdasarkan penelitian, media kuis interaktif *kahoot* cocok digunakan sebagai media belajar karena dilengkapi dengan kemampuan analisis penilaian berupa laporan dan perolehan poin disesuaikan dengan kecepatan dan ketepatan pembelajaran. jawaban para siswa. Ini adalah cara yang bagus untuk mengukur seberapa baik siswa memahami topik yang diajarkan. Dengan lingkungan kuis interaktif Kahoot, siswa diminta untuk terlibat dalam pembelajaran sehingga akan mengasah kreativitasnya.

Kata kunci: Media pembelajaran, berpikir kritis. Kuis Kahoot.

---

**Pendahuluan**

Seiring perkembangan zaman banyak perubahan yang terjadi, mulai dari ilmu pengetahuan maupun teknologi. Perkembangan tersebut memberikan perubahan besar bagi kehidupan masyarakat baik dari segi sosial-budaya, ekonomi dan yang paling penting yaitu pada segi pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai proses menjadikan seseorang apa adanya dan tumbuh sesuai dengan kemampuan, karakter, bakat, dan hati nuraninya. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa beserta unsur-unsurnya. Pembaruan paradigma kurikulum mengubah sistem pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Hal tersebut guna untuk mengembangkan kreativitas dan melatih pola berpikir kritis siswa dalam pembelajaran atau pemecahan masalah sehari-hari. Perubahan paradigma tersebut memicu adanya berbagai upaya untuk memperbaiki & menaikkan mutu pendidikan pada Indonesia. Pembaruan pada kurikulum tidak dapat berfungsi dengan baik apabila tidak ada perubahan dalam proses pembelajaran.

Realitanya dengan adanya perubahan dunia pendidikan, berbagai permasalahan dihadapi, salah satunya adalah rendahnya konsumsi materi pembelajaran yang disajikan. Ketidakmampuan belajar adalah situasi di mana siswa menghadapi hambatan untuk belajar yang mencegah mereka mencapai hasil yang diinginkan ketika berpartisipasi dalam pembelajaran. Selama pembelajaran di sekolah, guru selalu mengharapkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Namun, hal ini sulit dicapai karena kurangnya inovasi dan motivasi untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran guru biasanya berpedoman pada buku teks dan hanya memakai metode pembelajaran yang biasa-biasa saja misalnya metode ceramah. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan kurang kreatif dan cepat bosan sehingga tujuan pembelajaran semakin sulit tercapai. Untuk meminimalkan masalah tersebut, perlu menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif. Dalam model pembelajaran inovatif, guru berperan sebagai transformer, moderator, motivator dan asisten. Pada saat yang sama, siswa dapat membangun pengetahuannya melalui berbagai interaksi dengan lingkungannya, yang dijadikan sebagai sumber belajar.

Menurut (Darmuki, 2020) Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Menurut Mulyana (2009:23), Siswa diharapkan untuk mendapatkan pengalaman praktis melalui setiap pengalaman indrawi memperoleh pengetahuan melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, rasa dan penciuman melalui kegiatan belajar. Kenyataannya, terdapat banyak kendala dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Siswa yang kurang aktif dalam proses belajar, misalnya tidak memiliki keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, pembelajaran siswa hanya sebatas mendengarkan guru dan kegiatan berdiskusi, tidak ada kegiatan lain yang melengkapi kegiatan tersebut. pendukung pembelajaran tersebut. Hal ini dapat melemahkan konsentrasi siswa dalam belajar. Kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran melemahkan tingkat berpikir kritis siswa. Di saat sudah ada berbagai solusi teknologi cerdas yang peneliti gunakan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa yaitu melalui pengembangan lingkungan kuis interaktif berbasis website Kahoot. Menurut (Ahsin & Roysa, 2020) Media belajar adalah alat, instrument dan mediator untuk menyebarkan, mengangkut, atau menyampaikan pesan sedemikian rupa. Sehingga dapat membangkitkan pemikiran dan minat peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari dua bagian, yaitu (a) pesan yang ingin disampaikan atau perangkat lunak dan (b) alat bantu ajar atau perangkat keras.

Dua unsur yang sangat krusial pada proses belajar mengajar merupakan metode mengajar dan lingkungan belajar. (Arsyad, 2015) Guru harus tahu bagaimana menggunakan lingkungan belajar yang berbeda dengan inovasi. Sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran yaitu memilih media yang tepat dan inovatif yang dapat memperkuat cara berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan media kuis interaktif berbasis website *kahoot* bertujuan untuk dapat meningkatkan pola pikir siswa dalam pembelajaran. Media *kahoot* merupakan alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan pembelajaran diharapkan dapat terlaksana dengan baik apabila siswa berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran dan dapat mencapai hasil yang optimal. Dalam praktiknya, pembelajaran akan berhasil apabila tepat memilih metode, media dan strategi yang digunakan di kelas. Oleh

karena itu, salah satu kemungkinan penggunaan media belajar *kahoot* harus dievaluasi kebermanfaatannya sesuai dengan kelangsungan proses belajar siswa.

### **Metode Penelitian**

Menurut (Tuckman :1978) Penelitian adalah usaha sistematis dalam mencari jawaban atas suatu masalah. Disebut sistematis karena harus mengikuti prosedur dan langkah-langkahnya. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif (deskripsi kuis kahoot interaktif berbasis web).

Menurut Sugiyono (2019:18) Metode deskriptif kualitatif adalah metode berbasis filosofis digunakan untuk mempelajari keadaan obyek secara alamiah, peneliti merupakan kunci utama dalam teknik pengumpulan data yang dilaksanakan secara gabungan, analisis data bersifat kualitatif dan penelitian kualitatif bersifat alamiah. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan dan menjawab permasalahan yang diteliti secara mendetail melalui pencarian seluas-luasnya.

Pendekatan kualitatif ini menggunakan data deskriptif yaitu mengumpulkan informasi melalui kata-kata. Sebuah jenis penelitian perpustakaan digunakan untuk mengatasi masalah ini. Penelitian pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber Pustaka.

### **Hasil dan Pembahasan**

Sistem pendidikan Indonesia saat ini membutuhkan langkah baru untuk menguasai Era Industri 5.0. Salah satu yang diciptakan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru untuk memperkuat gerakan literasi lama. Menurut (Aoun, 2018), gerakan literasi baru bertujuan pada tiga kompetensi inti, yaitu (1) literasi digital, (2) literasi teknologi dan (3) literasi manusia. Pada metode yang saat ini digunakan guru dalam pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami pembelajaran yang disampaikan. Guru yang kreatif menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan bantuan media pembelajaran, salah satunya yaitu metode media kuis interaktif yang mudah diakses oleh siswa. Ciri-ciri lingkungan belajar yang baik antara lain meningkatkan motivasi belajar, menghindari kebosanan siswa, memudahkan pemahaman materi pembelajaran dan mensistematisasikan proses pembelajaran. Jika kita dapat memahami karakteristik yang berbeda dari media belajar ini, pasti ada harapan untuk menggunakan media belajar tersebut akan berhasil dan memberikan pola pikir yang baik bagi pelajar.

Salah satu penggunaan teknologi yang bermanfaat yaitu menggunakan internet dengan sebuah metode yang biasa disebut dengan media kuis interaktif. Penggunaan media kuis adalah salah satu alternatif untuk melatih pelajar agar terdapat gambaran terhadap materi pembelajaran yang sudah diajarkan, sehingga membantu pelajar dalam membangun kemampuannya. Media *kahoot* diidentifikasi sebagai salah satu alternatif yang digunakan dalam kompetisi pembelajaran. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) Yang dimaksud dengan bermain adalah melatih diri, mental dan fisik guna untuk meningkatkan dan mengembangkan motivasi, aktivitas dan kinerja untuk melaksanakan kegiatan dengan lebih baik. Karakteristik Metode Permainan:

1. Memungkinkan siswa untuk belajar.
2. Perbanyak menggunakan media belajar.
3. Mengasah kreativitas pada guru dan siswa.
4. Membutuhkan waktu yang panjang.
5. Membentuk pola berpikir siswa agar dapat kreatif dan interaktif.

Hampir semua siswa berkeinginan untuk menginginkan pembelajaran yang menyenangkan, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan metode kahoot. Media kuis *kahoot* adalah media yang digunakan untuk memainkan kuis melalui link yang ada di browser. Peralatan siap bermain media *kahoot* berupa laptop yang dapat digunakan untuk bertanya dan membimbing guru. Proyektor dipakai buat menampilkan layar kasus laptop pada layar supaya poly murid bisa melihatnya. Perangkat siswa dapat menggunakan laptop, gawai, atau tablet yang dapat digunakan untuk menjawab soal. Terakhir pastinya membutuhkan jaringan internet yang bagus.

Penggunaan *kahoot* sebagai sarana pembelajaran dapat memunculkan citra baru pembelajaran, terutama sebagai lingkungan penilaian yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas melalui perangkat handphone dan laptop menjadikan media *kahoot* sebagai media alternatif yang menarik dan menyenangkan. Media *kahoot* dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan untuk membantu guru dan siswa.

Tidak perlu menginstal aplikasi di ponsel atau laptop untuk menggunakan media *kahoot* karena dilakukan melalui perangkat lunak berbasis web. Tidak diperlukan pengetahuan khusus tentang perangkat keras dan perangkat lunak untuk digunakan. Software web ini hanya membutuhkan pendaftaran akun. Untuk memasuki kuis *kahoot*, siswa hanya perlu login dengan alamat website *kahoot* tanpa harus mendaftarkan akun sendiri hanya dengan memasukkan PIN guru peserta kuis. Jika ingin menggunakan aplikasi di ponsel, hanya perlu mengunduhnya dari play store ponsel.



### Gambar 1. Media Kuis Interaktif *Kahoot*

Di media kuis interaktif *kahoot*, bermain di layar beranda akan menunjukkan kepada siswa cara bermain dalam mode klasik atau tim. Permainan klasik dipilih jika setiap siswa memiliki perangkat yang dapat menjawab kuis. Namun, jika semua siswa tidak memiliki perangkat sebaiknya dibagi menjadi beberapa tim dengan jumlah perangkat yang tersedia dan memilih menu Team Mode. Jika memilih mode klasik, nama siswa individu akan ditampilkan, sedangkan untuk opsi mode grup dapat memasukkan nama siswa dalam grup tersebut. Ketika sudah siap untuk memulai kuis dengan jumlah pertanyaan, hanya opsi respons yang terlihat di perangkat siswa. Pilihan jawaban siswa secara otomatis akan berubah berdasarkan nomor soal yang ditampilkan. Setiap pertanyaan yang dijawab oleh seorang langsung menunjukkan analisis berapa banyak siswa yang memilih setiap opsi jawaban. Sesi ini memungkinkan kita untuk langsung mendiskusikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pembahasan soal dapat dilakukan dengan menanyakan mengapa siswa memilih jawaban yang salah. Hal ini tentu saja membuat diskusi menjadi menarik, sehingga secara tidak langsung siswa belajar mengungkapkan pendapatnya sesuai dengan cara berpikirnya masing-masing. Guru dapat mengetahui perkembangan berpikir siswanya.

Kelebihan menggunakan media *kahoot* adalah mencakup penilaian kemampuan analisis berupa laporan atau hasil belajar setiap siswa, serta penilaian yang menyesuaikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan respon siswa. Hal ini membuat lebih mudah bagi guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, spektakuler dan didukung dengan soundscape yang memberikan keseruan dan keseruan saat menunggu pilihan tanya jawab. Suasana kompetitif dari permainan edukatif ini menyatukan para siswa.

Di akhir kuis, siswa dapat mempelajari urutan poin yang dicetak untuk mendorong peserta lain melakukan lebih baik lagi. Siswa diharapkan tetap fokus dan serius dalam belajar, sehingga media kuis *kahoot* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai hasil yang optimal. Kemudahan aplikasi *kahoot*, karena bebas digunakan, tidak terbatas penggunaannya, dan jumlah soal yang tidak terbatas, menjadikan aplikasi ini patut mendapat perhatian dalam perkembangan dunia pendidikan.

Kelemahan *kahoot* media yaitu penulisan soal yang terbatas, akunya masih standar dan tidak unggul, hanya dapat ditulis 120 karakter untuk setiap soal. Tema yang dapat dipilih dan fitur lainnya juga terbatas. Jika pengguna menginginkan lebih banyak fitur, mereka harus berlangganan dengan biaya tertentu dan kemudian meningkatkan ke Premium *Kahoot*. Koneksi jaringan harus dalam keadaan stabil, jika jaringan tidak stabil maka akan sering membuat error dan crash.

### **simpulan**

Agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal, maka harus menggunakan media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Solusi yang digunakan adalah menggunakan media kuis *kahoot*. Media tersebut dikenal sebagai salah satu media yang digunakan dalam kuis. Peralatan siap bermain media *kahoot* berupa laptop yang dapat digunakan untuk bertanya dan membimbing guru. Penggunaan Kahoot sebagai media belajar

dapat memunculkan citra baru pembelajaran, terutama sebagai lingkungan yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Kemudahan penggunaan dan mengakses melalui perangkat mobile dan laptop menjadikan media *kahoot* sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kelebihan menggunakan media *kahoot* yaitu mencakup penilaian kemampuan analisis berupa laporan atau hasil belajar setiap siswa, serta penilaian yang menyesuaikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan respon siswa. Siswa diharapkan tetap fokus dan serius dalam belajar, sehingga media tersebut berhasil untuk meningkatkan motivasi siswa agar optimal. Kelemahan *kahoot* adalah penulisan soal yang terbatas, akunnya masih standar dan tidak kewalahan, penulisan soal terbatas hanya bisa menulis 120 karakter untuk setiap soal.

### Daftar Pustaka

- Ahsin, M. N., & Roysa, M. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Video Scribe Untuk Guru Ma Nu Hasyim Asy' Ari 2. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v2i2.4423>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Darmuki, A.-. (2020). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Mind Map Pada Mahasiswa Kelas Ia Pbsi Ikip Pgrri Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 263–276. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4687>
- Darmuki, Agus. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol 6(2), 655-661.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).
- Irwan, I., & Walidi, A. (2019). Implementasi *Kahoot!* sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Lime. 2018. “Pemanfaatan Media Kahoots pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mulyana, Aina. 2019. *Motivasi Belajar Siswa, Pengertian Bentuk dan Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*. Diakses pada tanggal 9 April 2022.
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 283–296. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.321>
- Ristiyani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan Pecahan Melalui Pendekatan Matematika Realistik Dengan Media Fraction Circle. *Dimensi Pendidikan*, 17(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/dm.v17i1.9284>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot. It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah. 2(1).

Sutirna. 2019. "Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar". Makalah.Jakarta: Universitas Singaperbangsa Karawang.