

ANALISIS PELAKSANAAN GAME EDUKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII DI SMA ADABIAH 2 PADANG

Divy Apria Sari¹, Yanti Sri Wahyuni², Wibi Wijaya³

¹Pendidikan Sosiologi Universitas PGRI Sumatera Barat

²Pendidikan Sosiologi Universitas PGRI Sumatera Barat

³Pendidikan Sosiologi Universitas PGRI Sumatera Barat

Alamat e-mail : ¹divyapriasari01@gmail.com, Alamat e-mail :

²yantisriwahyuni512@gmail.com, Alamat e-mail : ³wibiwijaya8@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low student learning outcomes in Sociology at Adabiah 2 High School, particularly in grade XII F8, despite teachers using the Kahoot educational game. The purpose of this study was to analyze the implementation of the Kahoot educational game in Sociology lessons for grade XII. The theory used was Jean Piaget's cognitive theory, which explains mental processes such as thinking, understanding, and remembering in learning. This study employed a qualitative, descriptive approach. The informants were selected using a purposive sampling technique, consisting of one Sociology teacher and six grade XII F8 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation studies, then analyzed using the Miles and Huberman model through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that the implementation of Kahoot in Sociology lessons took place through three main stages. In the planning stage, teachers prepared teaching modules, questions, and supporting materials. During the implementation stage, students demonstrated enthusiasm, actively competed, and were motivated to answer questions quickly and accurately, despite internet network constraints. During the evaluation phase, teachers can directly view student learning outcomes through scores and rankings, which can stimulate student motivation and engagement. Thus, the use of Kahoot has proven effective in creating a fun learning environment, increasing motivation, and helping students better understand the subject matter.

Keywords: Implementation, Kahoot Educational Game, Sociology Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Adabiah 2 Padang, khususnya kelas XII F8, meskipun guru telah menggunakan media game edukasi Kahoot. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pelaksanaan game edukasi Kahoot dalam pembelajaran Sosiologi kelas XII. Teori yang digunakan adalah teori kognitif Jean Piaget yang menjelaskan proses mental seperti berpikir, memahami, dan mengingat dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Informan penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, terdiri

dari satu guru Sosiologi dan enam siswa kelas XII F8. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model Miles dan Huberman melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan Kahoot dalam pembelajaran Sosiologi berlangsung melalui tiga tahap utama. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, soal, dan perangkat pendukung. Pada tahap pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme, aktif berkompetisi, dan termotivasi untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat, meskipun masih terdapat kendala jaringan internet. Pada tahap evaluasi, guru dapat secara langsung melihat hasil belajar siswa melalui skor dan peringkat, yang mampu memicu motivasi dan keaktifan siswa. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Kata kunci: Pelaksanaan, Game Edukasi Kahoot, Pembelajaran Sosiologi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang berguna bagi diri dan masyarakat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia (Rahman et al., 2022; Desi Pristiwanti et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai

upaya membentuk kepribadian dan karakter peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini menuntut dunia pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Teknologi mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pemanfaatan teknologi, siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena materi dapat disajikan melalui animasi, visualisasi grafis, dan fitur interaktif yang lebih menarik (Nugraha et al., 2023; Damayanti & Dewi, 2021). Dalam konteks ini, guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu merancang strategi pembelajaran kreatif yang

memadukan teknologi dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan game edukasi. Game edukasi didefinisikan sebagai permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir, konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pendekatan menyenangkan (Najuah et al., 2022). Game edukasi terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Adita et al., 2018). Dengan demikian, media berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kahoot merupakan salah satu game edukasi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini berbasis kuis interaktif yang dapat dimainkan melalui perangkat digital seperti smartphone atau laptop, baik secara individu maupun berkelompok. Kahoot mendorong siswa untuk berpikir cepat, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta berkompetisi secara sehat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar,

menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan memberikan hasil evaluasi secara instan kepada guru (Sulistiyawati et al., 2021; Lestari & Masitah, 2022; Mardiana et al., 2024). Selain sebagai media evaluasi, Kahoot juga dapat digunakan dalam kegiatan pre-test, penguatan materi, hingga remedial.

Namun, hasil observasi awal di SMA Adabiah 2 Padang menunjukkan adanya masalah pada hasil belajar siswa, khususnya kelas XII F8. Dari 30 siswa, hanya 8 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sedangkan 22 siswa lainnya belum tuntas meskipun evaluasi pembelajaran telah menggunakan media Kahoot. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana pelaksanaan Kahoot diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi dan faktor apa saja yang memengaruhi keberhasilannya. Permasalahan ini penting untuk dianalisis karena keberhasilan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaannya, tetapi juga pada strategi pelaksanaan yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada analisis pelaksanaan game edukasi Kahoot

dalam pembelajaran Sosiologi kelas XII di SMA Adabiah 2 Padang. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkap bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan Kahoot diterapkan, serta sejauh mana media ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan memahami secara mendalam fenomena pelaksanaan game edukasi Kahoot dalam pembelajaran Sosiologi berdasarkan pengalaman langsung guru dan siswa. Tipe deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai tahapan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi

pembelajaran dengan Kahoot. Informan penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Informan terdiri dari satu orang guru Sosiologi dan enam siswa kelas XII F8 SMA Adabiah 2 Padang, sehingga total informan berjumlah tujuh orang.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat langsung proses pelaksanaan Kahoot di kelas, wawancara digunakan untuk menggali informasi dari guru dan siswa terkait pengalaman belajar menggunakan Kahoot, sedangkan dokumentasi diperoleh dari data nilai, profil sekolah, serta bukti visual kegiatan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai pelaksanaan game edukasi Kahoot dalam pembelajaran Sosiologi kelas XII di SMA Adabiah 2 Padang menunjukkan adanya tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri yang secara keseluruhan memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media Kahoot. Guru Sosiologi menyiapkan modul ajar yang berisi capaian pembelajaran, indikator, tujuan, serta materi pokok yang akan disampaikan di kelas. Modul ajar ini menjadi pedoman bagi guru dalam menentukan kompetensi yang diharapkan tercapai oleh siswa. Selain itu, guru menyusun **soal-soal**

evaluasi dalam bentuk kuis yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi Kahoot. Soal disesuaikan dengan materi yang sudah dipelajari siswa, serta dirancang agar bervariasi baik dari segi tingkat kesulitan maupun bentuk pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar-salah, dan pertanyaan cepat.

Guru juga mempersiapkan perangkat pendukung, seperti laptop atau komputer untuk menampilkan kuis, proyektor agar soal dapat dilihat bersama-sama, serta jaringan internet yang stabil untuk memastikan siswa dapat mengakses kuis melalui smartphone masing-masing. Dalam tahap perencanaan, guru memperhitungkan jumlah siswa, ketersediaan perangkat, serta potensi kendala teknis yang mungkin terjadi di kelas, misalnya keterbatasan jaringan atau keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa persiapan ini dianggap penting karena tanpa perencanaan yang matang, pelaksanaan Kahoot tidak akan berjalan optimal.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan Kahoot diawali dengan guru memberikan penjelasan mengenai

tujuan pembelajaran serta tata cara penggunaan aplikasi. Guru membagikan kode PIN kuis kepada siswa agar mereka dapat masuk ke dalam permainan melalui smartphone masing-masing. Setelah seluruh siswa masuk, guru memulai kuis dan setiap pertanyaan ditampilkan melalui layar proyektor.

Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas pada tahap ini tampak lebih hidup dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tampak antusias mengikuti kuis, menunjukkan semangat untuk bersaing memperoleh skor tertinggi. Mereka lebih fokus membaca soal, berusaha menjawab dengan cepat dan tepat, serta terdorong oleh keinginan untuk mengungguli teman sekelas. Kompetisi sehat ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sekaligus menantang. Namun, terdapat beberapa kendala teknis dalam pelaksanaan. Hambatan utama adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga ada siswa yang kesulitan masuk ke dalam kuis atau terlambat menjawab. Selain itu, suasana kelas menjadi sedikit ramai akibat antusiasme siswa, terutama ketika skor ditampilkan setelah setiap pertanyaan. Meskipun demikian,

kondisi ini justru menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih bersemangat belajar dengan Kahoot dibandingkan metode evaluasi tertulis biasa. Beberapa siswa menyatakan bahwa format kuis membuat mereka lebih termotivasi untuk memahami materi sebelumnya agar bisa menjawab pertanyaan dengan baik.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan bagian penting karena memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan Kahoot. Guru dapat langsung melihat rekap skor dan peringkat siswa yang ditampilkan secara otomatis oleh aplikasi. Hasil ini memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa tanpa harus melakukan koreksi manual. Data evaluasi yang diperoleh juga lebih cepat dan akurat, sehingga dapat segera digunakan sebagai bahan refleksi pembelajaran.

Bagi siswa, skor dan peringkat yang ditampilkan menimbulkan rasa bangga sekaligus motivasi. Siswa yang memperoleh skor tinggi merasa lebih percaya diri, sedangkan siswa

dengan skor rendah merasa tertantang untuk memperbaiki hasil pada kesempatan berikutnya. Dengan demikian, evaluasi melalui Kahoot bukan hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai media motivasi belajar.

Dokumentasi nilai siswa juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran setelah penggunaan Kahoot. Walaupun masih ada sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat secara signifikan. Guru menyatakan bahwa dengan adanya Kahoot, proses evaluasi menjadi lebih variatif dan tidak membosankan, sehingga dapat meminimalisasi kejenuhan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa pelaksanaan Kahoot dalam pembelajaran Sosiologi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterlibatan siswa. Meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil, secara umum siswa merasa terbantu dalam

memahami materi melalui kuis interaktif ini. Guru juga menilai bahwa Kahoot dapat dijadikan alternatif evaluasi yang praktis, cepat, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan game edukasi Kahoot dalam pembelajaran Sosiologi berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara umum, penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi. Hal ini sejalan dengan teori kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan langsung dengan lingkungannya. Kahoot, dengan bentuk kuis interaktifnya, memungkinkan siswa untuk berpikir cepat, memahami pertanyaan, serta mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari, sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, soal, dan perangkat pendukung. Kesiapan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Damayanti & Dewi (2021) yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis digital tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang, Kahoot dapat digunakan secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tahap pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif mengikuti kuis. Mereka termotivasi untuk bersaing memperoleh skor tertinggi, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif. Temuan ini mendukung hasil penelitian Sulistiyawati et al. (2021) dan Lestari & Masitah (2022) yang menemukan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Antusiasme siswa juga selaras dengan teori motivasi belajar, di mana faktor eksternal

seperti media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan dorongan internal siswa untuk belajar lebih giat.

Tahap evaluasi dengan Kahoot memberikan keuntungan bagi guru maupun siswa. Guru dapat dengan cepat mengetahui hasil belajar siswa melalui skor yang ditampilkan secara otomatis, sementara siswa merasa lebih termotivasi karena bisa melihat peringkat secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Mardiana et al. (2024) yang menyatakan bahwa fitur penilaian instan pada Kahoot mampu meningkatkan keefektifan proses evaluasi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, evaluasi melalui Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana membangun semangat berkompetisi secara sehat di antara siswa.

Meski demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil dan perbedaan literasi digital siswa. Kendala ini senada dengan temuan Nugraha et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih

menghadapi hambatan infrastruktur dan keterampilan digital yang belum merata di kalangan siswa. Oleh karena itu, dukungan sarana prasarana serta pendampingan guru tetap diperlukan agar penggunaan Kahoot dapat berjalan lebih optimal.

Dengan mempertimbangkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Namun, agar lebih efektif, perlu ada kesiapan dari guru, siswa, serta dukungan infrastruktur teknologi yang memadai

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis pelaksanaan game edukasi Kahoot pada pembelajaran sosiologi kelas XII di SMA Adabiah 2 Padang, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Kahoot melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Guru terlebih dahulu menyiapkan modul ajar, menyusun soal dengan pilihan ganda dan

mempersiapkan perangkat seperti infokus, laptop dan jaringan. Pada tahap pelaksanaan, siswa bersemangat, guru menampilkan soal melalui infokus, dan memberikan pint ke siswa untuk join lewat perangkat atau hp masing-masing siswa. Pada tahap evaluasi hasilnya langsung terlihat melalui skor dan peringkat yang didapatkan siswa, serta di akhir guru memberikan reward untuk siswa yang memenangkan kuis dengan peringkat pertama, kedua, dan ketiga.

Pelaksanaan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan serta percaya diri siswa dalam menjawab soal. Dalam melaksanakan Kahoot ini membuat suasana kelas menjadi ramai dengan adanya semangat siswa dalam menjawab kuis yang diberikan dan terdapat kendala dalam melaksanakan Kahoot ini yaitu pada jaringan internet yang tidak stabil atau yang kurang stabil.

DAFTAR PUSTAKA

Adita, Y., Damayanti, L., & Dewi, M. (2018). *Penggunaan media game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(2), 155–164.

- Damayanti, D., & Dewi, R. (2021). *Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad 21*. Jurnal Pendidikan, 12(1), 45–52.
- Desi Pristiwanti, D., Rahman, A., & Nugraha, R. (2022). *Peran pendidikan dalam pembentukan karakter bangsa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(2), 123–131.
- Lestari, N., & Masitah, N. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(3), 225–233.
- Mardiana, S., Putri, A., & Syafri, R. (2024). *Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(1), 89–97.
- Najuah, N., Ramadhani, A., & Siregar, F. (2022). *Efektivitas game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan, 17(2), 112–120.
- Nugraha, A., Fadillah, R., & Yuliani, S. (2023). *Tantangan penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(4), 301–310.
- Rahman, A., Pristiwanti, D., & Nugraha, R. (2022). *Pendidikan dalam perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1), 15–24.
- Sulistiyawati, E., Pratiwi, I., & Lestari, D. (2021). *Kahoot sebagai media interaktif dalam pembelajaran*. Jurnal Pendidikan, 13(2), 77–85.