

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN PPKN SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMPN 1 BANDUNG TULUNGAGUNG

Chrysta Febriana¹, Dwi Agustina Rahayu²

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Sosial
dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

chrystafbryn22@gmail.com¹, dwitinayu@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Kahoot media in Civic Education (PPKn) learning and its implications for students' learning interest at SMPN 1 Bandung Tulungagung. The research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving PPKn teachers and students. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of Kahoot in PPKn learning was carried out through planning, implementation, and evaluation stages. Kahoot was used as an interactive learning medium and evaluation tool that increased student participation during the learning process. Students showed positive responses characterized by enthusiasm, active participation, and greater engagement in learning activities. The use of Kahoot also had positive implications for students' learning interest, including increased attention, curiosity, motivation, and enjoyment in participating in PPKn learning. Therefore, Kahoot can be an effective digital learning medium to create a more interactive and meaningful learning environment.

Keywords: Kahoot, Civic Education, Learning Interest, Digital Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) serta implikasinya terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Bandung Tulungagung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan guru PPKn dan siswa sebagai informan penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sekaligus alat evaluasi yang mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan Kahoot menunjukkan

antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif, serta peningkatan partisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan Kahoot memberikan implikasi positif terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, ketertarikan, motivasi, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: Kahoot, Pembelajaran PPKn, Minat Belajar, Media Pembelajaran Digital

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam implementasinya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, serta memiliki komitmen terhadap nilai-nilai Pancasila dan demokrasi. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PPKn masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang teoritis dan

membosankan karena dominasi metode ceramah serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Kahoot merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif secara daring dengan suasana kompetitif dan menyenangkan. Melalui penggunaan Kahoot, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memperoleh umpan balik secara langsung, serta meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 1 Bandung Tulungagung, guru PPKn telah memanfaatkan media Kahoot sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi. Penggunaan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, perlu dilakukan kajian lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn serta implikasinya terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn, menganalisis respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaan media Kahoot, serta mengkaji implikasi penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Bandung Tulungagung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam fenomena penggunaan

media Kahoot dalam pembelajaran PPKn dan implikasinya terhadap minat belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Bandung Tulungagung. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran PPKn dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan media Kahoot. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, respons, serta persepsi terhadap penggunaan media Kahoot. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data digunakan teknik

triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran PPKn

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, menentukan materi yang akan diajarkan, serta membuat soal kuis pada platform Kahoot. Guru menyesuaikan isi kuis dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi sekaligus penguatan materi.

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu sebelum mengarahkan siswa untuk mengikuti kuis melalui Kahoot. Siswa bergabung menggunakan PIN permainan yang ditampilkan melalui layar

proyektor. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak aktif menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh skor tertinggi.

Pada tahap evaluasi, hasil kuis digunakan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Guru dapat mengidentifikasi soal yang sulit dipahami siswa dan memberikan penjelasan kembali pada materi yang dianggap belum dikuasai.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kahoot mampu berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi yang efektif. Temuan ini sejalan dengan teori game-based learning yang menyatakan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

2. Respons dan Partisipasi Siswa terhadap Penggunaan Media Kahoot

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi,

sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media Kahoot. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional.

Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti kuis, keberanian menjawab pertanyaan, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Suasana kompetitif yang tercipta melalui sistem peringkat (leaderboard) mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha memperoleh hasil terbaik.

Selain itu, siswa merasa tertantang untuk memahami materi dengan baik karena hasil jawaban langsung ditampilkan oleh sistem. Umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa mengetahui tingkat

pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn. Hal tersebut sesuai dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya stimulus dan penguatan (reinforcement) dalam proses belajar.

3. Implikasi Penggunaan Media Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa

Penggunaan media Kahoot memberikan implikasi positif terhadap minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar terlihat dari beberapa indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, motivasi, dan rasa senang siswa selama mengikuti pembelajaran.

Perhatian siswa meningkat karena tampilan Kahoot yang menarik dan interaktif mampu mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Ketertarikan

siswa juga meningkat karena proses belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Motivasi belajar siswa terlihat dari keinginan untuk memperoleh nilai terbaik dan menempati posisi tertinggi pada papan peringkat. Selain itu, siswa merasa lebih bersemangat dalam mempelajari materi PPKn karena proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Rasa senang siswa selama pembelajaran juga menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan minat belajar. Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi serta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan minat belajar

siswa pada mata pelajaran PPKn.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn di SMPN 1 Bandung Tulungagung dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sekaligus sarana evaluasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaan media Kahoot menunjukkan hasil yang positif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penggunaan media Kahoot juga memberikan implikasi positif terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, ketertarikan, motivasi, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, Kahoot dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran digital

yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Fadilah, dkk. (2023). Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.

Alfansyur, A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 120–128.

Hartanti, D. (2019). Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–52.

Junaidi. (2019). Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–42.

Mulyono. (2017). Civic Knowledge, Civic Skills, dan Civic Disposition dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 14(2), 150–162.

Nurholifah, S., dkk. (2023). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 88–96.

Rahmatiani. (2020). Peran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal PPKn*, 12(1), 25–36.

Saputro, A., dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Minat dan Motivasi Belajar

Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 15(2), 101–112.

Yogi, K., dkk. (2025). Inovasi Pembelajaran PPKn Berbasis Teknologi di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 55–67.