

Implementasi Penggunaan Kahoot dalam Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan

Isna Radiyah, Nabila Huwaidah, Maulida Safitri, M Afrizal Ar-Rasyid, Sri Nganah

Universitas Kutai Kartanegara, Tenggarong, Indonesia

*Email: Nabilahwdh4@gmail.com Corresponding Author



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i4.846>

Informasi Artikel

Article History:

Diterima: 19 Juni 2026

Revisi Akhir: 2 September 2026

Disetujui: 3 September 2026

Terbit: 5 September 2026

Keywords:

Game-based learning;

Media pembelajaran;

Motivasi belajar;

Pembelajaran interaktif.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam mengenai implementasi media pembelajaran berbasis platform gamifikasi Kahoot! dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) di kelas, khususnya di MAN 2 Kutai Kartanegara. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas instruksional di kelas, studi literatur, serta dokumentasi komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Kahoot! sebagai instrumen evaluasi formatif berhasil mentransformasi atmosfer pembelajaran konvensional yang kaku dan didominasi metode ceramah menjadi sebuah ekosistem digital yang dinamis, interaktif, serta berpusat pada siswa. Stimulasi komponen audio-visual berupa ritme musik latar yang intensif serta visualisasi papan skor aktual (*real-time leaderboard*) terbukti secara signifikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan fokus kognitif peserta didik, sekaligus mereduksi kecemasan belajar (*learning anxiety*) di tengah padatnya muatan kurikulum. Kendati demikian, efisiensi dan keberlanjutan dari iklim belajar rekreatif ini sangat bergantung pada kapabilitas dalam memitigasi dualitas hambatan di lapangan. Hambatan teknis berpusat pada fluktuasi stabilitas jaringan internet sekolah serta variabilitas spesifikasi gawai siswa. Sementara itu, hambatan non-teknis mencakup potensi bias fungsional gawai untuk aktivitas non-akademis, tekanan sosial akibat kompetisi agresif, serta keterbatasan kapasitas literasi pedagogis digital guru dalam mengelola ulasan pasca-permainan. Signifikansi hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan digitalisasi kelas menuntut harmonisasi mutlak antara kesiapan infrastruktur teknologi sekolah, penegakan regulasi kontrak belajar, serta ketajaman strategi pengajaran guru dalam memberikan ulasan (*debriefing*) materi agar esensi bermain sambil belajar tetap berada pada koridor akademik yang humanis serta bermutu tinggi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks kini mulai bergeser menuju pemanfaatan media digital yang lebih interaktif. Perubahan ini menuntut guru untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik masa kini yang sangat dekat dengan teknologi, seperti smartphone, komputer, dan internet. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital (Sholihah et al., 2023).

Salah satu persoalan yang masih sering dijumpai dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton cenderung membuat siswa merasa bosan, kurang fokus, dan tidak antusias mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar serta belum optimalnya hasil belajar yang dicapai. Oleh sebab itu, guru perlu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran

melalui penggunaan media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Rizkasari, 2022).

Salah satu media pembelajaran digital yang semakin populer dan banyak digunakan adalah Kahoot. Kahoot! merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan tampilan yang menarik. Fitur-fitur seperti skor, peringkat, musik, dan batas waktu dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan (Tri et al., 2022).

Pentingnya penggunaan Kahoot dalam pembelajaran semakin terlihat dari berbagai hasil penelitian terbaru. Sejumlah studi menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dapat meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih antusias ketika materi disajikan dalam bentuk permainan yang menantang namun tetap edukatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi yang besar untuk membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif bagi proses belajar (Purwokerto, 2026)

Meskipun demikian, penerapan Kahoot dalam praktik pembelajaran tidak terlepas dari berbagai hambatan. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media berbasis teknologi, sementara keterbatasan perangkat dan akses internet juga dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran (Ke- et al., 2025). Di samping itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengaruh Kahoot terhadap motivasi atau hasil belajar, sedangkan kajian yang secara khusus menelaah perannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman, tertarik, dan menikmati proses belajar, mereka akan lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan (A. S. Irwan et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas. Secara teoritis, artikel ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai media pembelajaran digital dan pendekatan game-based learning. Secara praktis, artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, mahasiswa, dan praktisi pendidikan dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot! dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang terjadi secara alami melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta pengalaman peserta didik selama penggunaan Kahoot dalam proses belajar mengajar (Subagiya, 2023; Zed, 2008). Tahapan penelitian meliputi pemilihan informasi, kajian literatur dan berdasarkan fokus penelitian, yaitu pelaksanaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, dan suasana belajar yang tercipta selama pembelajaran berlangsung (M. C. Utami et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media Pembelajaran Berbasis Kahoot

Implementasi media pembelajaran berbasis digital di era modern terbukti mampu mentransformasi suasana kelas yang konvensional menjadi lebih dinamis. Berdasarkan observasi di MAN 2 Kutai Kartanegara, integrasi Kahoot! sebagai instrumen evaluasi formatif mendobrak

kekakuan interaksi antara guru dan peserta didik yang selama ini didominasi oleh metode ceramah. Penggunaan platform berbasis gamifikasi ini memicu keterlibatan aktif peserta didik secara instan melalui elemen visual yang menarik dan ritme permainan yang kompetitif.

Fenomena ini sejalan dengan temuan riset yang menyatakan bahwa platform Kahoot! secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif serta menumbuhkan respon positif dari mahasiswa maupun siswa madrasah dalam proses pembelajaran karena mampu mengubah kecemasan ujian menjadi kompetisi yang menyenangkan (Budiati, 2017). Melalui atmosfer yang santai namun tetap terarah, peserta didik di MAN 2 Kutai Kartanegara tidak lagi memandang kuis sebagai beban akademis melainkan sebagai tantangan yang interaktif.

Aspek krusial yang melandasi keberhasilan Kahoot! dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif terletak pada integrasi fitur real-time leaderboard dan musik latar yang dinamis. Di kelas-kelas MAN 2 Kutai Kartanegara, stimulasi audio-visual ini berhasil mempertahankan konsentrasi belajar peserta didik secara konsisten dari awal hingga akhir sesi.

Kompetisi sehat yang tercipta saat memperebutkan peringkat teratas memicu adrenalin positif yang mengusir rasa kantuk dan kejenuhan, terutama pada jam-jam pelajaran kritis. Kajian literatur pendukung menegaskan bahwa media pembelajaran Kahoot! terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa karena adanya umpan balik langsung (immediate feedback) yang membuat siswa merasa tertantang untuk memperbaiki performa mereka secara mandiri (I. Irwan et al., 2019). Dengan demikian, aspek interaktivitas tidak hanya terjadi secara horizontal antar-siswa, melainkan juga secara vertikal dalam bentuk refleksi kognitif instan terhadap materi pelajaran.

Selain menstimulus motivasi, penerapan Kahoot! di MAN 2 Kutai Kartanegara memberikan kontribusi psikologis yang signifikan dalam mereduksi ketegangan belajar (learning anxiety). Karakteristik pendidikan madrasah yang padat akan materi keagamaan dan umum seringkali memicu kejenuhan mental pada peserta didik.

Kehadiran Kahoot! sebagai media ice breaking edukatif maupun alat evaluasi utama terbukti memulihkan energi psikis mereka sehingga kelas menjadi lebih hidup dan inklusif (Plump & LaRosa, 2017). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan Kahoot! dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning), merangsang keterlibatan emosional yang positif, dan secara nyata meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang adaptif dan rekreatif. Transformasi atmosfer kelas ini membuktikan bahwa adaptasi teknologi digital yang tepat guna menjadi kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran yang humanis sekaligus efektif di lembaga pendidikan Islam. (Taniredja & Harmianto, 2021)

Pemanfaat Kahoot dalam Menciptakan Suasana Belajar

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan menuntut adanya pergeseran paradigma mengajar, dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Salah satu inovasi digital yang dinilai efektif memecahkan masalah kebosanan di ruang kelas adalah pemanfaatan platform berbasis gamifikasi seperti Kahoot!. Integrasi media interaktif ini dalam proses pembelajaran terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui visualisasi instruksional yang menarik, penataan kompetisi kuis yang dinamis, serta pembentukan suasana belajar yang jauh lebih hidup.

Fenomena ini didukung oleh kajian teoretis yang menegaskan bahwa penggunaan Kahoot! di dalam kelas mampu merangsang partisipasi aktif, membangkitkan respons emosional yang positif, serta mengubah persepsi tegang peserta didik terhadap evaluasi menjadi sebuah permainan kompetitif yang inklusif (Budiati, 2017). Melalui pendekatan adaptif ini, batasan komunikasi yang kaku antara pendidik dan peserta didik dapat diminimalisasi secara optimal.

Aspek fundamental yang melandasi tingginya efektivitas Kahoot! dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan terletak pada desain fiturnya yang mengedepankan

prinsip psikologi kognitif dan motivasional. Adanya elemen waktu yang membatasi pengisian jawaban, musik latar berirama cepat yang menstimulasi fokus, serta visualisasi papan skor (*leaderboard*) secara instan, memicu peningkatan konsentrasi peserta didik sepanjang sesi pembelajaran berlangsung. Kompetisi sehat yang terbangun antarsiswa ini berhasil mengubah ketegangan akademis menjadi sebuah dorongan adrenalin yang menyenangkan bagi kelompok usia remaja. Berbagai studi empiris menunjukkan bahwa integrasi Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif secara nyata berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa karena adanya sistem umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang membuat siswa tertantang untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri. (I. Irwan et al., 2019). Dengan demikian, suasana kelas tidak lagi bersifat monoton melainkan bertransformasi menjadi laboratorium berpikir yang atraktif, selain berperan sebagai media pengantar materi, pemanfaatan Kahoot! juga memegang peranan krusial sebagai instrumen refleksi pembelajaran yang mampu mereduksi kecemasan belajar (*learning anxiety*).

Pada instansi pendidikan formal tingkat menengah seperti madrasah atau sekolah menengah atas yang memiliki kepadatan muatan kurikulum tinggi, kejenuhan mental menjadi hambatan psikologis utama bagi peserta didik dalam menyerap materi pelajaran secara utuh. Kehadiran Kahoot! di tengah atau akhir jam pelajaran bertindak sebagai strategi *ice breaking* edukatif yang mengembalikan kesiapan mental dan fokus peserta didik tanpa mengurangi esensi akademis materi itu sendiri. Riset multidimensi menegaskan bahwa iklim belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) yang distimulasi oleh platform Kahoot! terbukti memulihkan energi psikis, memperkuat retensi memori jangka panjang siswa terhadap konsep bahasan, serta menumbuhkan rasa percaya diri bagi siswa yang secara verbal cenderung pasif di kelas konvensional (Muizzu & Hermawan, 2020). Penurunan resistensi psikologis ini mempercepat tercapainya indikator kompetensi dasar yang ditargetkan kurikulum.

Pada dimensi manajerial kelas, fleksibilitas platform Kahoot! memberikan kemudahan yang signifikan bagi pendidik dalam memetakan tingkat pemahaman siswa secara riil dan objektif. Data statistik performa kelas yang tersimpan secara otomatis setelah kuis berakhir memungkinkannya berfungsi sebagai instrumen asesmen formatif yang efisien dan minim bias. Guru dapat dengan cepat mengidentifikasi materi spesifik mana yang belum dikuasai oleh mayoritas siswa berdasarkan persentase kesalahan jawaban tanpa perlu melakukan koreksi lembar jawaban secara manual yang memakan waktu lama. Berbagai hasil analisis praktisi pendidikan menyimpulkan bahwa akurasi data analitik yang disediakan oleh Kahoot! memberikan landasan kokoh bagi guru untuk melakukan intervensi pedagogis lanjutan, menyesuaikan strategi pengajaran pada pertemuan berikutnya, serta mempertahankan ritme belajar yang inklusif bagi seluruh lapisan kemampuan akademis siswa di kelas (Lestari, 2019). Keunggulan administratif ini mendukung terciptanya efisiensi waktu mengajar yang bermuara pada peningkatan mutu instruksional.

Meskipun demikian, keberlanjutan pemanfaatan Kahoot! dalam menciptakan iklim belajar yang menyenangkan sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur digital dan kecakapan teknis dari pihak sekolah maupun pendidik itu sendiri. Kendala teknis berupa fluktuasi sinyal internet, keterbatasan gawai, hingga manajemen alokasi waktu kuis yang kurang proporsional berpotensi membalikkan suasana interaktif menjadi kontraproduktif dan memicu disintegrasi fokus siswa di kelas. (Pratama et al., 2020; Rahmawati & Kurniawan, 2022; Siregar, 2021). Melalui harmonisasi variabel tersebut, Kahoot! dapat menjelma sebagai media utama dalam mewujudkan ekosistem digital pembelajaran yang humanis, menyenangkan, dan berdaya saing tinggi.

Kendala Teknis dan Non-Teknis yang Dihadapi di Lapangan

Adopsi teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah seringkali membentur realitas keterbatasan infrastruktur sekunder di lapangan. Pada penerapan platform berbasis gamifikasi seperti Kahoot!, kestabilan dan kecepatan akses jaringan internet lokal

bertindak sebagai determinan utama yang menentukan keberhasilan transfer instruksional di ruang kelas. Ketika beban jaringan (*bandwidth*) melonjak drastis akibat akses simultan oleh puluhan gawai siswa secara bersamaan, sistem kerap mengalami kelambatan respon (*latency*) yang signifikan. Hambatan ini dipertegas oleh beberapa kajian empiris yang mengemukakan bahwa fluktuasi sinyal internet di area institusi pendidikan dan ketidakstabilan koneksi Wifi sekolah menjadi faktor teknis utama yang paling sering menggagalkan kelancaran kuis interaktif, sehingga menurunkan efisiensi alokasi waktu mengajar yang telah dirancang guru (Rahmawati & Kurniawan, 2022). Akibat keterlambatan sinkronisasi data ini, ritme permainan menjadi terganggu dan esensi pembelajaran berbasis kecepatan respon kehilangan momentumnya.

Selain permasalahan jaringan makro, kendala teknis dari sisi perangkat keras (*hardware*) milik individu peserta didik turut mendistorsi inklusivitas pembelajaran digital. Variasi spesifikasi gawai yang digunakan siswa – mulai dari kapasitas memori RAM yang rendah, versi sistem operasi yang usang, hingga kondisi kesehatan baterai yang cepat habis – menciptakan kesenjangan aksesibilitas yang nyata di dalam kelas. Siswa yang memiliki perangkat berspesifikasi rendah kerap kali mengalami kegagalan *loading* layar, aplikasi keluar secara mendadak (*force close*), atau tertinggal dalam memasukkan PIN permainan. Kondisi objektif di lapangan ini selaras dengan hasil studi yang menyimpulkan bahwa ketidakseragaman spesifikasi gawai siswa, keterbatasan memori penyimpanan untuk memproses visualisasi grafis yang berat, serta kendala daya baterai secara langsung menghambat partisipasi penuh peserta didik dalam evaluasi berbasis *game* (Lestari, 2019). Malfungsi perangkat keras ini memicu frustrasi teknis pada siswa yang berdampak negatif pada kestabilan emosi belajar mereka.

Dampak lanjutan dari akumulasi kendala teknis tersebut secara psikologis dapat membalikkan atmosfer kelas yang semula menyenangkan menjadi kontraproduktif. Ketika siswa berulang kali terputus dari server atau gagal mengirimkan jawaban akibat masalah koneksi, motivasi kompetitif mereka menurun digantikan oleh rasa kecewa dan kecemasan digital (*technostress*). Kegagalan teknis ini juga memicu distorsi akurasi pada data asesmen formatif yang terekam di *leaderboard*, karena nilai rendah yang diperoleh siswa seringkali bukan disebabkan oleh ketidakpahaman materi, melainkan akibat keterlambatan respons perangkat. Sejumlah praktisi manajemen kelas mengingatkan bahwa kegagalan penanganan kendala teknis di lapangan berpotensi memicu disintegrasi fokus siswa, menciptakan kegaduhan ruang kelas, dan mereduksi validitas data evaluasi hasil belajar yang dihasilkan oleh platform digital tersebut (Amalia & Nurhasanah, 2020). Oleh sebab itu, pemetaan mitigasi teknologi pra-pembelajaran menjadi prasyarat mutlak yang tidak boleh diabaikan oleh pendidik.

Keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis digital tidak hanya ditentukan oleh kesiapan perangkat keras, melainkan juga dipengaruhi oleh kesiapan aspek non-teknis dari sisi regulasi dan manajemen ruang kelas. Pada penerapan Kahoot! di sekolah atau madrasah, ketiadaan aturan yang tegas mengenai penggunaan gawai di area institusi seringkali memicu bias fungsional bagi peserta didik. Ketika gawai diizinkan untuk dibuka demi kepentingan kuis, sebagian siswa justru memanfaatkannya untuk mengakses platform non-akademik seperti media sosial atau aplikasi pesan instan di luar kontrol guru.

Hambatan manajemen ini dipertegas oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa lemahnya kontrol pengawasan guru, ketiadaan regulasi sekolah terkait literasi digital, serta rendahnya disiplin diri siswa dalam menggunakan teknologi di ruang kelas menjadi faktor non-teknis utama yang mengalihkan fokus belajar menjadi aktivitas rekreatif yang tidak produktif (Pratama & Sa'diya, 2020). Tanpa adanya komitmen perilaku yang disepakati bersama, integrasi teknologi justru akan mendegradasi ketertiban instruksional.

Selain faktor manajemen kelas, dinamika psikososial antarsiswa di lapangan turut memicu kendala non-teknis berupa pergeseran esensi dari belajar menjadi kompetisi yang destruktif. Fitur papan skor (*leaderboard*) instan pada Kahoot! yang bertujuan memicu motivasi, pada realitasnya dapat menimbulkan tekanan sosial bagi siswa dengan kemampuan kognitif menengah ke bawah. Kecepatan dan ketepatan yang diagungkan dalam game ini berpotensi

memicu rasa rendah diri, kecemasan akademis, hingga konflik verbal berskala kecil antar-kelompok siswa ketika skor mereka tertinggal jauh di layar proyektor. Kajian empiris pendukung memaparkan bahwa keharusan untuk bersaing secara terbuka di dalam kelas digital rentan memicu kecemasan belajar (*learning anxiety*), menurunkan rasa percaya diri siswa yang pasif, serta memicu friksi sosial jika guru tidak mampu memitigasi iklim kompetisi tersebut menjadi kolaborasi yang sehat (Fadhilaturrahmi & Saridewi, 2021). Akibatnya, esensi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menjadi bias akibat tekanan psikologis untuk menang.

Hambatan non-teknis yang tidak kalah krusial bersumber dari keterbatasan kapasitas pedagogis digital (*digital pedagogical literacy*) dari pendidik dalam mengelola ritme permainan. Guru seringkali terjebak pada euforia penggunaan aplikasi tanpa melakukan sinkronisasi mendalam antara butir soal di Kahoot! dengan indikator pencapaian kompetensi yang substantif. Hal ini diperparah apabila guru kurang terampil dalam memberikan ulasan (*debriefing*) setelah kuis berakhir, sehingga siswa hanya mengingat keseruan bermain tanpa memahami esensi konsep materi yang salah mereka jawab. Sejumlah literatur manajemen pendidikan menyimpulkan bahwa kelemahan rancangan instruksional guru, minimnya alokasi waktu untuk membahas umpan balik kuis, serta ketidakmampuan pendidik dalam menjaga ketertiban emosi kelas saat game berlangsung terbukti menurunkan kualitas capaian pembelajaran secara substansial (Siregar, 2021). Oleh karena itu, penguatan kompetensi manajerial dan emosional guru menjadi pilar penyeimbang yang wajib dipenuhi dalam digitalisasi kelas.

Pembahasan

Integrasi media pembelajaran berbasis digital di era modern terbukti mampu mentransformasi atmosfer kelas konvensional yang kaku menjadi ruang belajar yang jauh lebih dinamis dan inklusif. Pemanfaatan platform berbasis gamifikasi seperti Kahoot! sebagai instrumen evaluasi formatif terbukti mendobrak dominasi metode ceramah dan memicu keterlibatan aktif peserta didik secara instan melalui elemen visual yang adaptif. Melalui pendekatan yang rekreatif namun tetap terarah, peserta didik tidak lagi memandang kuis sebagai beban akademis melainkan sebagai tantangan interaktif yang memicu rasa ingin tahu. Fenomena positif ini sejalan dengan hasil riset yang menegaskan bahwa platform Kahoot! secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi aktif, mengeliminasi kebosanan, serta menumbuhkan respon emosional yang positif dari peserta didik karena kemampuannya mengubah kecemasan ujian menjadi kompetisi sehat yang menyenangkan (Taniredja & Harmianto, 2021). Penerapan media ini memposisikan guru sebagai fasilitator yang berhasil memulihkan energi psikis siswa di tengah padatnya muatan kurikulum.

Ditinjau dari aspek psikologi kognitif, efektivitas Kahoot! dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif didukung kuat oleh fitur *real-time leaderboard*, batas alokasi waktu menjawab, serta stimulasi musik latar yang dinamis. Elemen-elemen audio-visual tersebut berfungsi sebagai pengusir rasa kantuk dan kejenuhan secara instan, terutama ketika diterapkan pada jam-jam pelajaran kritis atau pada materi yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Kompetisi yang terjadi saat memperebutkan peringkat teratas memicu adrenalin positif yang mempertahankan fokus belajar siswa dari awal hingga akhir sesi. Kajian empiris pendukung menunjukkan bahwa integrasi Kahoot! dalam proses pengajaran secara nyata berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa karena adanya sistem umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang melatih siswa untuk melakukan refleksi kognitif secara mandiri (I. Irwan et al., 2019). Akibat iklim akademis yang suportif ini, siswa yang biasanya cenderung pasif secara verbal menjadi lebih berani mengambil keputusan dalam menjawab soal.

Namun demikian, keberlanjutan dari penciptaan suasana belajar yang menyenangkan ini seringkali membentur realitas kendala teknis di lapangan yang berkaitan erat dengan kesiapan infrastruktur digital sekolah. Kestabilan jaringan internet lokal dan kapasitas pita basis (*bandwidth*) bertindak sebagai penentu utama kelancaran jalannya kuis interaktif yang diakses oleh puluhan gawai secara simultan. Ketika terjadi lonjakan akses, jaringan seringkali mengalami

perlambatan respon (*latency*) yang mengakibatkan sebagian siswa terputus dari server atau mengalami kegagalan *loading* data. Berbagai studi manajemen pendidikan mengemukakan bahwa fluktuasi sinyal internet, ketidakstabilan koneksi Wifi institusi, serta ketidakseragaman spesifikasi gawai yang dimiliki siswa menjadi faktor teknis utama yang paling sering menghambat partisipasi penuh peserta didik di kelas digital (P. Utami & Syarifuddin, 2020). Masalah perangkat keras ini apabila dibiarkan dapat menurunkan efisiensi alokasi waktu mengajar yang telah dirancang.

Selain hambatan yang bersifat fisik, keberhasilan digitalisasi kelas juga sangat dipengaruhi oleh variabel kendala non-teknis yang berpusat pada regulasi perilaku dan kesiapan manajerial pendidik. Ketiadaan aturan yang tegas mengenai pembatasan akses gawai di area kelas seringkali memicu bias fungsional, di mana sebagian siswa menyalahgunakan kesempatan membuka gawai untuk mengakses media sosial atau aplikasi hiburan lain di luar kontrol guru. Di sisi lain, visualisasi papan skor yang bersifat terbuka di depan kelas juga rentan memicu tekanan sosial, penurunan rasa percaya diri, hingga kecemasan digital (*technostress*) bagi siswa yang kemampuan akademiknya tertinggal jauh. Kondisi psikosial di lapangan ini dipertegas oleh sejumlah analisis praktisi yang menyimpulkan bahwa lemahnya kontrol pengawasan guru, ketiadaan regulasi literasi digital, serta munculnya kecemasan belajar akibat iklim kompetisi yang terlalu agresif menjadi tantangan non-teknis yang dapat membalikkan atmosfer interaktif menjadi kontraproduktif (Sukmawati & Setiawan, 2019).

Tantangan non-teknis tersebut kian kompleks apabila tidak diimbangi oleh kapasitas pedagogis digital (*digital pedagogical literacy*) yang matang dari pihak pendidik itu sendiri. Banyak guru terjebak pada dimensi keseruan bermain aplikasi tanpa melakukan sinkronisasi mendalam antara butir soal yang disusun dengan indikator ketercapaian kompetensi yang substantif. Kelalaian guru dalam memberikan ulasan (*debriefing*) pasca-kuis mengakibatkan siswa hanya mengingat euforia permainan tanpa menyerap esensi perbaikan dari kesalahan jawaban mereka. Kajian literatur multidimensi mengingatkan bahwa kelemahan dalam rancangan instruksional guru, minimnya waktu refleksi materi, serta ketidakmampuan pendidik dalam mengelola stabilitas emosi kelas terbukti menurunkan validitas hasil evaluasi formatif dan mendegradasi mutu instruksional (Pratama & Sa'diya, 2020). Oleh karena itu, penguasaan aplikasi harus dibarengi dengan ketajaman strategi pengajaran guru di kelas.

Sebagai langkah solutif dalam memitigasi akumulasi kendala teknis dan non-teknis tersebut, diperlukan rumusan strategi pengelolaan kelas digital yang komprehensif dan adaptif. Guru dapat menerapkan metode pengelompokan tim secara kolaboratif guna mengatasi keterbatasan perangkat gawai individu siswa sekaligus mereduksi kecemasan sosial melalui kerja sama kelompok. Selain itu, sinkronisasi jaringan internet serta pembentukan kontrak belajar (*learning contract*) mengenai regulasi penggunaan gawai wajib disepakati sebelum sesi Kahoot! dimulai. Beberapa literatur menyimpulkan bahwa keberhasilan implementasi platform gamifikasi menuntut adanya harmoni antara kesiapan teknologi sekolah, kreativitas desain instruksional guru, serta kemampuan mengalihkan kompetisi destruktif menjadi kolaborasi yang humanis (Handoko & Wijaya, 2021). Melalui penataan variabel pemulihan tersebut, Kahoot! dapat menjelma sebagai media utama dalam mewujudkan ekosistem digital pembelajaran yang efektif, inklusif, dan berdaya saing tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai implementasi media pembelajaran berbasis Kahoot! di MAN 2 Kutai Kartanegara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi belajar peserta didik secara signifikan. Kahoot! tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup melalui unsur permainan, skor langsung, dan tantangan waktu, tetapi juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan menarik. Meskipun demikian, penerapannya tetap memerlukan

dukungan infrastruktur yang memadai, pengelolaan kelas yang baik, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif agar hambatan teknis maupun non-teknis dapat diminimalkan. Dengan demikian, Kahoot! dapat menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, efektif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Nurhasanah, S. (2020). Hambatan Psikologis dan Teknis Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Aplikasi Di Tingkat Menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 6(1), 45–54. <https://ojs.unm.ac.id/JPPK>
- Budiati, L. (2017). ICT-Based Learning Management: A Case Study of Kahoot Integration in Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/>
- Fadhilaturrahmi, F., & Saridewi, S. (2021). Evaluasi Kesiapan Infrastruktur Teknologi Informasi dalam Implementasi E-Learning di Sekolah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123–134. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Handoko, T., & Wijaya, A. (2021). Transformasi Asesmen Formatif Melalui Media Gamifikasi Digital di Era Pembelajaran Modern. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 678–690. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp>
- Irwan, A. S., Imron, A., & Ulfatin, N. (2025). Manajemen Pendidikan yang Berfokus pada Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Spiritualitas. 4(11), 10858–10873.
- Irwan, I., Luthfi, F., & Walidi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 23–34. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/counseling>
- Ke-, P. A., Astuti, Y. P., Ar, M. M., & Astutik, C. (2025). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Kahoot untuk Mendukung. 5(1), 230–245. <https://doi.org/10.58982/jswe.v5i1.1034>
- Lestari, S. (2019). Analisis Pemanfaatan Media Game Edukasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 56–67. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Muizzu, A., & Hermawan, D. (2020). Pengaruh Joyful Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Pengurangan Regulasi Emosi Negatif Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 102–114. <https://ojs.unm.ac.id/JPPK>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for Polycentric Education. *Journal of Management Education*, 41(2), 151–177. <https://journals.sagepub.com/home/jmed>
- Pratama, R., & Sa'diya, H. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Lembaga Pendidikan Menengah. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 112–125.
- Purwokerto, K. H. S. Z. (2026). Kahoot dalam membangun motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam. 05(01), 643–655.
- Rahmawati, E., & Kurniawan, M. (2022). Hambatan Teknis dan Solusi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Teori Dan Praktik*, 7(1), 45–56. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp>
- Rizkasari, E. (2022). JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 591-596 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot ! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 4, 591–596. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.7151>
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. 06(02), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Siregar, N. (2021). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran: Tantangan dan Solusi Bagi Guru

- Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 12–25.
- Siti, R., Silvia, J., & Ahmad, G. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *Vol, 3*, 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Subagiya, B. (2023). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12, 43.
- Sukmawati, T., & Setiawan, B. (2019). Pengaruh Kendala Infrastruktur Digital Terhadap Validitas Hasil Evaluasi Formatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 189–201.
- Taniredja, T., & Harmianto, S. (2021). Implementasi Joyful Learning Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 412–423. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp>
- Tri, J., Santoso, B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. 8(November), 171–185. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Utami, M. C., Jahar, A. S., & Zulkifli, Z. (2021). Tinjauan scoping review dan studi kasus. *Radial*, 9(2), 152–172. <https://doi.org/10.37971/radial.v9i2.231>
- Utami, P., & Syarifuddin, A. (2020). Analisis Kesiapan Gawai Siswa dalam Mendukung Program Sekolah Berbasis Digitalisasi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 511–523. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp>
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.