



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 1, No. 3c, Juli 2024

MISTER

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 1, No. 3c, Juli 2024

Pages: 1168-1174

Efektifitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika: *Sytematic Literature Review*

Zamaiyah & Yahfizham

Prodi Pendidikan Matematika, FITK, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan,
Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3c.1832>

How to Cite this Article

APA : Zamaiyah, & Yahfizham. (2024). Efektifitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika: Sytematic Literature Review. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(2c), 1168 - 1174. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i2c.1832>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Efektifitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika: *Systematic Literature Review*

Zamaiyah^{1*}, Yahfizham²

Prodi Pendidikan Matematika, FITK, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan,
Indonesia^{1, 2}

Email Corresponding Author: zamaiyah01@gmail.com

Diterima: 12-06-2024

| Disetujui: 13-06-2024

| Diterbitkan: 14-06-2024

ABSTRACT

The purpose of this study is to conduct a literature review that shows that the use of Kahoot in learning mathematics has a positive impact on learning outcomes, enthusiasm for learning, and learner effectiveness. Learning media is one of the ways innovation can be done. Students' motivation and excitement to learn can be increased by using learning media that can improve learning outcomes. The research method used was Systematic Literature Review (SLR), which collected data from accredited national journal articles published between 2019 and 2023. Of the 10 articles analyzed. The results of this study show that Kahoot can improve student learning outcomes. This suggests that innovations in learning media, such as the use of Kahoot, can be an effective solution to improve math learning.

Keywords: Kahoot, Learning Outcomes, Effectiveness

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu melakukan tinjauan literatur yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif terhadap hasil belajar, semangat belajar, dan keefektifan peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu cara inovasi yang dapat dilakukan. Motivasi dan kegembiraan siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR), yang mengumpulkan data dari artikel jurnal nasional terakreditasi yang diterbitkan antara 2019 dan 2023. Dari 10 artikel yang dianalisis. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran, seperti penggunaan Kahoot, dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran matematika.

Kata kunci: Kahoot, Hasil Belajar, Efektifitas

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dan data base dalam dunia pendidikan semakin disadari oleh para pendidik. Di zaman yang sudah mengglobal ini, kebutuhan teknologi informasi tidak dapat dipungkiri lagi dan sudah menjadi hal yang esensial. Apalagi dengan dunia yang sudah bertransisi dari dunia konvensional ke dunia digital, teknologi informasi dan komunikasi sudah berdampak pada bidang pendidikan.

Inovasi dalam pendidikan sangatlah penting, terutama mengingat dua faktor utama yang mempengaruhinya. Pertama, dengan sistem komputer yang lebih maju, paradigma pendidikan telah berkembang untuk memasukkan apa yang disebut sebagai “meta knowledge” menurut Kereluik (2014). Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari materi, tetapi juga memahami pentingnya materi itu sendiri. Melalui proses ini, siswa menjadi lebih mandiri, pemikir kritis, dan mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah di kelas. Kedua, dengan munculnya era digital, setiap aspek kehidupan sehari-hari dipelajari dan diterapkan dalam proses pendidikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wang (2015), materi pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan minat siswa sekitar 80%. Hasil survei menunjukkan bahwa kemajuan belajar siswa dapat meningkat ketika menggunakan sumber belajar digital. Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan mungkin merupakan langkah terpenting untuk meningkatkan kualitas dan antusiasme siswa untuk belajar

Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran berbasis digital, diperlukan penggunaan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kinerja belajar siswa. Media tersebut haruslah berbasis multimedia, menarik baik secara audio maupun visual. Selain itu, media pembelajaran ini juga perlu bersifat interaktif, mendorong kerjasama, komunikasi, dan interaksi antar siswa untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang memenuhi kriteria ini adalah permainan, khususnya yang memiliki fitur tantangan (challenges), fantasi (fantasy), dan rasa ingin tahu (curiosity). Melalui permainan, peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui aplikasi Kahoot, yang telah terbukti menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif (Huda, 2014). Dengan demikian, penggunaan permainan akademik seperti Kahoot dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

Hasil pembelajaran melalui media online berbasis permainan pada mata pelajaran desain tertentu terbukti sebanding dengan metode tradisional, dengan keunggulan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Khasanah berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Selain itu penggunaan game juga menumbuhkan karakter siswa menurut Irwan (2019). Pembelajaran yang menarik memainkan peran penting dalam menginspirasi siswa untuk mengerahkan lebih banyak usaha dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa dengan menanamkan rasa motivasi untuk belajar. Kahoot, sebuah platform permainan online, dirancang khusus untuk membantu siswa mengidentifikasi dan memperbaiki miskonsepsi yang mungkin mereka miliki selama proses pembelajaran. Wang melakukan penelitian tentang integrasi Kahoot ke dalam pengajaran di kelas, dan selama lima bulan, ditemukan bahwa respons berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, menurut Nokham (2017), penggunaan Kahoot juga menumbuhkan perhatian, kerja sama, dan motivasi di antara para siswa. Hal ini menyoroti manfaat beragam dari memasukkan elemen game ke dalam praktik pendidikan, terutama melalui platform seperti Kahoot.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipilih oleh penelien ini adalah Study Literature Review atau tinjauan pustaka. Menurut Snyder (2019) mengatakan literature review adalah sebuah metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengekstrak inti sari penelitian sebelumnya dan menganalisis ulasan dari beberapa ahli yang ditulis dalam teks utama. Snyder (2019) berpendapat bahwa tinjauan pustaka mempunyai jenis yang berbeda-beda karena hasilnya memberikan pemahaman terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, memberikan sumber dorongan dalam pengambilan kebijakan, dan merangsang munculnya penelitian ilmiah dasar untuk penelitian tentang Ini berisi ide-ide baru dan berfungsi sebagai panduan untuk penelitian di bidang tertentu. Penelitian ini tidak berdasarkan penelitian langsung, melainkan berasal dari artikel-artikel penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan dengan “Efektifitas Penggunaan Khoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika”. Untuk memenuhi referensi artikel ini, peneliti menyatukan hasil penelitian artikel-artikel penelitian sebelumnya. Pencarian referensi platform Google Scholar terbitan pada tahun 2019 sampai 2023 yang berjumlah 10 artikel jurnal yang terkait dengan judul. Selanjutnya, peneliti mengkatagorikan artikel-artikel yang berkaitan dengan judul penelitian ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kahoot, semula hanya digunakan sebagai alat teknologi dalam pendidikan, kini telah berkembang menjadi sebuah permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, motivasi, fokus, dan memberikan umpan balik yang efektif dan reflektif bagi peserta didik (Ismail & Mohammad, 2017; Ulimaz, 2019). Hasil temuan dari pnrnliti didapatkan 10 artikel tentang Efektifitas Penggunaan Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika menunjukkan dampak positifnya. Dalam penelitian ini mengacu terhadap pembelajaran matematika. Berikut ini tabel hasil penelitian artikel terkait dengan topik.

Tabel 1. Daftar Literatur

Penelitian & Tahun	Jurnal	Hasil penelitian
(Ulimaz, 2019)	Jurnal Pendidikan Hayati	Studi yang digunakan adalah studi kualitatif yang berfokus pada pembelajaran berbasis game based learning dan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
(Irwan, Luthfi, & Walidi, 2019)	Pedagogia: Jurnal pendidikan	Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
(Hidayat, & Setiawan,	Journal on Education	Menyatakan bahwa dengan menerapkan

2023)				aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran, minat dan motivasi belajar siswa SMA Pasundan Banjaran meningkat secara drastis, sehingga mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan.
(Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020)	Kacaneegara Pengabdian Masyarakat	Jurnal pada		Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot adalah media yang efektif untuk pendidikan berbasis teknologi.
(Anviani, & Pujiriyanto, 2022)	Jurnal Epistema			Penelitian ini menyimpulkan aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot yang mendukung pembelajaran blended learning ataupun online learning
(Damayanti, & Dewi, 2021)	Jurnal Ilmu Pendidikan			Aplikasi Kahoot adalah alat yang dapat diandalkan, efektif, dan praktis yang dapat digunakan dalam pendidikan sebagai sarana untuk menilai hasil belajar. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
(Khomsah & Imron, 2020)	Tarbiyatuna: Pendidikan Ilmiah	Jurnal		Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan kualitas siswa. Penelitian ini menggunakan metode analisis literatur dengan asumsi bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan kualitas siswa.
(Amalia, R., & Nawir, 2022)	Jurnal Riset Guru Indonesia,			Efektivitas penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng menunjukkan kategori baik dengan hasil yang diperoleh 76,28%
(Sururoh, 2020)	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI			Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berpikir dan pencapaian belajar siswa.
(Rahmawati, & Hidayat, 2024)	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,			Media Kahoot pada motivasi belajar dapat diterima baik dengan melihat antusias dan ketertarikan siswa sebanyak 85,7%, dengan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar

Memanfaatkan Kahoot telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ulimaz, 2019), keterampilan berpikir dan hasil belajar (Sururoh, 2020), dan hasil belajar dalam artian menggunakan Kahoot lebih efektif dalam proses pembelajaran dan efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi

(Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020). Temuan ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan dan tercantum dalam tabel di atas. Selain itu, Kahoot dapat menginspirasi siswa untuk belajar, yang akan meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran. Meningkatkan otonomi dan motivasi belajar sekaligus meningkatkan standar pengajaran (Khomsah & Imron, 2020).

Dalam penelitian Sartika & Octafiani (2019), Kahoot dikembangkan, dan aplikasi praktis dibuat untuk meningkatkan pendidikan matematika. Selain itu, menurut Andari (2020), kelompok siswa yang menggunakan game edukasi Kahoot memberikan hasil yang lebih tinggi daripada kelompok siswa yang menggunakan program Power Point. Reaksi siswa terhadap program Kahoot adalah “positif”, dan kinerja rata-rata mereka menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam kategori “baik”. Menurut penelitian (Ulya, Laily, & Hakim, 2020), memanfaatkan multimedia di kelas dapat menghasilkan instruksi yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan alat seperti Pop Up, Kahoot, dan Video Penjelasan, yang merupakan contoh kolaborasi media dalam tindakan.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika menggunakan Kahoot adalah tidak perlu memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang spesifik untuk digunakan, dan tersedia secara gratis. Selain itu, tidak semua guru memahami teknologi dan memiliki waktu untuk mempersiapkan pelajaran menggunakan Kahoot. Selain itu, diperlukan fasilitas internet yang dapat diandalkan dan mendorong siswa untuk memiliki laptop atau ponsel pintar (Bahar et al., 2020; Putri & Muzakki, 2019). Karena Kahoot sangat efektif dalam proses pembelajaran, Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menumbuhkan lingkungan yang menarik dan reflektif selama proses pembelajaran. Ada beberapa keuntungan menggunakan aplikasi Kahoot jika dibandingkan dengan pengajaran di kelas secara tradisional (Marwa, 2023) yaitu dapat meningkatkan literasi siswa dalam bentuk digital (Wahyuni, 2022) dan dengan bantuan aplikasi Kahoot, guru dapat menilai kualitas guru dalam proses pengajaran dengan beradaptasi dengan era digital.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot tersebar luas dalam pengajaran matematika karena keefektifannya dalam memfasilitasi pembelajaran, mendorong refleksi, dan meningkatkan motivasi di antara para siswa. Kahoot berfungsi sebagai alat yang sangat efisien, menyenangkan, dan edukatif yang mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan dalam pembelajaran. Melalui kuis dan permainan interaktif, Kahoot tidak hanya memperkuat pembelajaran tetapi juga membuat proses belajar lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa. Hasilnya, Kahoot telah terbukti menjadi sumber daya yang sangat berharga bagi para pendidik yang ingin meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pendidikan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Amalia, R., & Nawir, M. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VII SMP. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(2), 56-62
- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1-9.

- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Huda, M. (2014). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hidayat, I., Supriani, A., & Setiawan, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942.
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99–118.
- Kereluik, K., Mishra, P., Fahne, C., and Terry, L. (2014). What Knowledge Is of MostWorth: Teacher Knowledge for 21 St Century Learning Abstract,. *J. Digit. Learn.Teach. Educ*29, 127–140
- Kocakoyun, H. B. S. (2017). Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification., *World J. Educ. Technol. Curr. Issues*9,18–23
- Marwa, M., Kresnadi, H., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak. *Journal on Education*, 6(1), 6760-6769.
- Nokham, Y. C. R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system., *Econ. Sustain. Growth, ICDAMT*, 178–182
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. Retrieved from http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf
- Rahmawati, A., Wijoyo, S., & Hidayat, N. (2024). Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Metode Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Basis Data di SMK (Studi Kasus SMK Negeri 6 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(4).
- Sartika, & Octafiani, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 01(03), 373–385
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of business research*, 104, 333-339
- Ulimaz, A. (2019). Hasil Belajar Mahasiswa Prodi DIII Agroindustri Pada Materi Parameter Limbah Cair Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 5(4), 157–163.
- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Dengan menggunakan video explanasi, po up, dan kahoot. *Jurnal of Islamic Religius Education*, 4(1), 39–48.
- Wahyuni, Y., Fauzan, A., Yerizon, Y., & Musdi, E. (2022). Analisis literasi digital mahasiswa dalam

pembelajaran matematika berbasis geogebra. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 3358-337.

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system,.Comput. Educ82, 217–227