

PERAN GURU PPKn DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH BUSTANUL ULUM LOCARE CURAHDAMI BONDOWOSO

Sindy¹

Universitas PGRI Argopuro Jember

Email : shiinyolanda@gmail.com

Nova Eko Hidayanto²

Universitas PGRI Argopuro Jember

Email : abdianatocamilan@gmail.com

Peni Catur Renaningtyas³

Universitas PGRI Argopuro Jember

Email : penicaturrenaningtyas21@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi aspek krusial untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran guru PPKn dalam menerapkan media Kahoot! sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi belajar siswa, serta mengungkap faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya di MA Bustanul Ulum. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa guru PPKn berperan aktif sebagai fasilitator sekaligus inovator dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis Kahoot!. Guru menyusun pertanyaan kuis yang sesuai dengan kompetensi dasar, membimbing siswa dalam penggunaan aplikasi, serta memanfaatkan hasil kuis sebagai alat evaluasi. Faktor yang mendukung penggunaan Kahoot! meliputi kebijakan sekolah yang memperbolehkan penggunaan smartphone serta dukungan dari kepala madrasah. Sementara itu, tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan jaringan internet, perangkat siswa yang belum memadai, serta rendahnya kemampuan teknologi pada sebagian siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa keterlibatan guru dalam penggunaan Kahoot! mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Guru PPKn, Kahoot!, Interaksi Belajar

Abstract

The use of technology in the learning process is a crucial aspect in creating an engaging, interactive, and engaging learning environment. This study aims to describe the role of PPKn teachers in implementing Kahoot! as a means to enhance student learning interactions, as well as to uncover factors that support and hinder its implementation at MA Bustanul Ulum. This study was conducted using a qualitative approach, using data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The research findings show that PPKn teachers play an active role as facilitators and innovators in designing and implementing Kahoot!-based learning. Teachers develop

quiz questions that align with basic competencies, guide students in using the application, and utilize quiz results as an evaluation tool. Factors supporting the use of Kahoot! include school policies that allow the use of smartphones and support from the principal. Meanwhile, challenges faced include limited internet connection, inadequate student devices, and low technological skills among some students. Overall, this study concludes that teacher involvement in the use of Kahoot! can create a fun learning experience and increase student participation in learning activities.

Keywords: PPKn Teacher, Kahoot!, Learning Interaction

PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Locare didirikan pada 1 Juli 2002 sebagai bentuk respon terhadap kebutuhan masyarakat akan pendidikan lanjutan tingkat menengah di Desa Locare, Kecamatan Curahdami, Kabupaten Bondowoso. Dengan kultur masyarakat yang religius, madrasah ini hadir untuk mengembangkan potensi peserta didik sesuai nilai budaya dan keagamaan setempat. Sejak awal berdiri dengan 27 siswa, madrasah ini terus berkembang dan telah terakreditasi sejak tahun 2010 (Dokumen MA Bustanul Ulum). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik di madrasah ini. Pembelajaran PPKn tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan secara kognitif, tetapi juga menanamkan sikap serta nilai-nilai kebangsaan dalam diri siswa (Yuliana Ngewi et al., 2025).

Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn di MA Bustanul Ulum Locare masih tergolong rendah. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu alternatif solusi yang bisa digunakan adalah pemanfaatan media digital interaktif seperti Kahoot!, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis dan permainan yang bertujuan untuk mendorong motivasi belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Syarifuddin & Juliana, 2023:66).

Di era media pembelajaran modern, tidak hanya menggunakan metode tradisional seperti di masa lalu. Tentu saja, ini berarti bahwa guru harus mengikuti perkembangan terkini, khususnya di bidang teknologi. Ini berarti bahwa pendidik tidak hanya harus pandai mengomunikasikan informasi, tetapi juga harus mahir menggunakan teknologi untuk membantu siswa dan guru belajar, seperti internet, aplikasi, perangkat lunak, dan perangkat keras lainnya. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika Kahoot! digunakan sebagai media yang menarik dan relevan. Ini juga membuat pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak, mendorong kreativitas, dan memberikan dampak positif pada mereka (Aisyah et al., 2023).

Guru di MA Bustanul Ulum Locare Dengan bantuan sumber daya pembelajaran seperti buku fokus, menjelaskan bahwa ceramah masih menjadi bagian terbesar dari pembelajaran. Demikian pula, lembar jawaban masih digunakan untuk evaluasi pembelajaran manual. Akibatnya, siswa cenderung menjadi bosan dan lamban, yang pada akhirnya menurunkan motivasi mereka untuk mempelajari PPKn. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik menjadi salah satu strategi efektif untuk mendorong

interaksi dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot!, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup ketika permainan dimulai. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif turut berkontribusi dalam memperkuat interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung (Andarusni Alfansyur & Mariyani, 2019).

Interaksi belajar dalam dunia pendidikan mencakup proses komunikasi antara guru dan siswa, maupun antar siswa, yang melibatkan bentuk komunikasi verbal maupun nonverbal. Interaksi ini berperan penting dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Lebih dari sekadar penyampaian materi, interaksi tersebut juga mencakup pemberian umpan balik, pendampingan, serta dukungan emosional yang mampu mendorong motivasi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (Sardiman A M, 2019).

Pembelajaran PPKn mencakup pembahasan mengenai karakter, dimana pendidikan karakter telah menjadi bagian dari kurikulum yang ada. Dalam pendidikan karakter di Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terdapat lima nilai utama, yaitu nasionalisme, religiusitas, integritas, kemandirian, dan gotong royong. Nilai-nilai ini diajarkan dalam pembelajaran PPKn, terutama dalam memahami keberagaman. Namun, berbagai permasalahan sosial seperti perpecahan, bullying, kejahatan seksual, kekerasan, kesenjangan sosial, serta menurunnya kepedulian terhadap sesama masih sering terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa baik individu maupun kelompok masih kurang memahami makna kebhinekaan. Akibatnya, sikap dan tindakan mereka tidak mencerminkan nilai-nilai keberagaman yang seharusnya dijunjung tinggi (Sulistiawati et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, menyajikan informasi secara menarik dan akurat, mempermudah interpretasi data, merangkum materi secara lebih padat, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat mencerminkan rendahnya kreativitas guru dalam mengajar. Seorang guru tidak seharusnya hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memanfaatkan media pembelajaran secara bijak dan terstruktur. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan tepat (Perdana et al., 2020).

Kahoot! adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan jauh dari kesan monoton, baik bagi siswa maupun guru. Media ini memiliki keunggulan dalam mendorong keterlibatan aktif siswa melalui atmosfer kompetitif yang terbentuk antar peserta, sehingga menjadikan proses belajar lebih hidup dan interaktif. Menurut Utomo dan Wihartanti (2019), penggunaan Kahoot! merupakan bagian dari pendekatan *blended learning* yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan hasil belajar siswa. Selain dapat diakses secara gratis, Kahoot! juga mendukung penggunaan berbagai bahasa, bisa diakses melalui perangkat yang terkoneksi internet, dan dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran.

Dalam praktiknya, soal-soal akan ditampilkan oleh guru (sebagai host) melalui proyektor LCD dari laptop, sementara siswa menjawab pertanyaan tersebut menggunakan perangkat masing-masing (Perdana, 2020).

Guru memegang peran yang sangat penting dalam membimbing, mengarahkan, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, agar peserta didik dapat berkembang menjadi pribadi yang berwawasan luas. Untuk mencapai hal tersebut, guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, serta tidak hanya mengandalkan pendekatan ceramah semata. Sebaliknya, diperlukan perpaduan berbagai metode yang mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Afandi (2019) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan rangkaian langkah sistematis yang dilakukan guru saat berinteraksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Hamdani (2010), yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada cara guru dalam menyampaikan materi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi terstruktur yang digunakan guru dalam menyampaikan materi melalui interaksi aktif, guna mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal (Zuhri, 2023.).

MA Bustanul Ulum Locare menerapkan kebijakan yang memperbolehkan siswa membawa smartphone ke sekolah. Kebijakan ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi serta memanfaatkan perangkat digital secara bijak dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya izin penggunaan smartphone, guru memiliki peluang lebih besar untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah Kahoot!. Penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran PPKn di sekolah ini menjadi lebih efektif karena siswa dapat langsung mengakses platform tersebut melalui perangkat mereka masing-masing. Selain itu, pemanfaatan teknologi ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berpartisipasi (Marwah & Prima, 2021).

Pada kebijakan (Kemendikbud, 2019) menunjukkan bahwa baik sekolah maupun orang tua menyadari adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai oleh peserta didik. Dampak positifnya antara lain mempermudah proses pembelajaran serta memperlancar komunikasi antara sekolah, siswa, dan orang tua. Namun, di sisi lain, gawai juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti penyebaran konten yang tidak pantas dan penggunaan berlebihan untuk bermain game. Dalam hal ini, baik sekolah maupun orang tua menghadapi tantangan dalam mengontrol bagaimana siswa menggunakan perangkat tersebut.

Kebijakan sekolah terkait penggunaan gawai bervariasi di setiap daerah di mana semua sekolah melarang siswa membawa gawai selama proses pembelajaran. Sementara itu, di kabupaten Bondowoso kebijakan ditentukan oleh masing-masing sekolah, dengan tiga pendekatan yang berbeda. Pertama, ada sekolah yang sepenuhnya melarang siswa membawa gawai dan mewajibkan menitipkannya kepada pihak sekolah jika tetap dibawa. Kedua, beberapa sekolah memperbolehkan penggunaan gawai, tetapi hanya dalam situasi tertentu yang ditentukan oleh guru untuk keperluan

belajar. Ketiga, terdapat sekolah yang membebaskan siswa dalam menggunakan gawai tanpa pembatasan khusus (Kemendikbud, 2019).

Guru dituntut memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang mampu merangsang motivasi belajar siswa serta mendukung terciptanya komunikasi yang efektif di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi yang berarti terhadap upaya inovasi dalam dunia pendidikan. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi guru untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Kreativitas serta kompetensi guru tercermin dari kemampuannya dalam mengintegrasikan media interaktif secara tepat dalam proses belajar-mengajar. Melalui penelitian ini, diharapkan para pendidik terdorong untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi penting mengingat peran guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi interaktif. Oleh karena itu, penerapan media interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik secara signifikan (Ahnaf Istiqlal Berutu, 2024).

Di tengah pesatnya perkembangan era digital, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keniscayaan. Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini turut mengungkap bagaimana guru PPKn dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan kemajuan teknologi saat ini. Urgensi penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa masih ditemukan berbagai hambatan dalam penggunaan teknologi di kelas, khususnya dalam mata pelajaran PPKn yang sering kali kurang diminati oleh siswa. Selain itu, penelitian ini memiliki nilai strategis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di MA Bustanul Ulum. Dukungan kebijakan sekolah yang memperbolehkan penggunaan smartphone menjadi peluang penting untuk memanfaatkan Kahoot! sebagai media pembelajaran yang inovatif guna mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Andarusni Alfansyur & Mariyani, 2019).

Memasuki era Revolusi Industri 4.0, seluruh bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan, dituntut untuk beradaptasi dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks ini, integrasi teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis, bervariasi, serta mampu mengurangi rasa jenuh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Nurseto (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam mendukung kemudahan penyampaian serta pengelolaan materi, baik bagi guru maupun siswa. Lebih dari itu, teknologi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran (Gilang Ahmad Suryana, 2022).

Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas penggunaan media digital seperti Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagian besar studi masih berfokus pada aspek kognitif dan belum secara mendalam mengkaji bagaimana peran aktif guru, khususnya guru PPKn, dalam mengelola dan mengimplementasikan media tersebut untuk membangun interaksi belajar yang efektif di kelas (Nabila, 2024). Selain itu, masih jarang ditemukan penelitian yang dilakukan pada jenjang Madrasah Aliyah (MA) dengan konteks lokal seperti di MA Bustanul Ulum Locare, sehingga diperlukan kajian yang lebih spesifik mengenai strategi guru PPKn dalam mengoptimalkan penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru PPKn dalam mengimplementasikan media Kahoot! untuk meningkatkan interaksi belajar siswa di MA Bustanul Ulum dan mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan Kahoot! pada mata pelajaran PPKn di MA Bustanul Ulum. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada analisis efektivitas penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan interaksi serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran PPKn berlangsung. Penelitian ini turut mengeksplorasi berbagai kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan Kahoot! sebagai media pembelajaran digital. Dengan memahami hambatan-hambatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi strategis terkait penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efisien. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inter (Hidayat et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial dan makna yang terkandung dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan media Kahoot! oleh guru PPKn. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mengeksplorasi pengalaman dan pandangan subjek secara langsung dalam konteks yang alami. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data, sehingga keterlibatan langsung di lapangan menjadi sangat penting. Sampel dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MA Bustanul Ulum Locare, Bondowoso, yang aktif menggunakan media pembelajaran digital Kahoot! dalam proses belajar mengajar. Guru tersebut dipilih secara purposive karena keterlibatannya dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran yang dinilai memiliki partisipasi siswa yang cenderung rendah. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap informan kunci yang telah dipilih secara purposif, yaitu guru, siswa, serta beberapa warga sekolah yang dianggap relevan. Penggunaan pertanyaan terbuka dalam wawancara bertujuan untuk menggali informasi secara lebih luas dan mendalam. Selain itu, observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah untuk menangkap perilaku dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap guna memperkuat data yang telah dikumpulkan. Proses pengumpulan data dilakukan hingga mencapai titik saturasi, yaitu ketika data yang diperoleh dirasa cukup dan tidak ada lagi informasi baru yang muncul (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014).

Proses analisis data mengacu pada model analisis kualitatif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang terdiri dari empat tahapan, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Analisis ini dilakukan untuk menafsirkan data yang telah diperoleh secara sistematis sehingga menghasilkan temuan yang valid dan relevan dengan fokus penelitian.

PEMBAHASAN

1. Analisis Peran Guru PPKn Dalam Mengimplementasikan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa

Dari hasil penelitian, Guru PPKn di MA Bustanul Ulum memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan implementasi media Kahoot! dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik, guru tidak hanya bertugas untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, inovator, evaluator, dan motivator yang memastikan pembelajaran berjalan dengan efektif, menyenangkan, dan interaktif (Sadriani, 2023). Teori tersebut sejalan dengan peran guru dalam penelitian ini dimana guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk membimbing siswa dalam memahami dan mengoperasikan Kahoot!. Sebelum kuis dimulai, guru memberikan instruksi yang jelas mengenai cara mengakses Kahoot!, serta cara menjawab soal yang ada di dalamnya.

Kahoot! sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis internet yang dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Booker, dan Morten Versvik, merupakan hasil dari penelitian Profesor Alf Inge Wang di Norwegian University of Science and Technology (NTNU). Platform ini dirancang untuk menghadirkan kuis-kuis interaktif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik secara lebih efektif. Dalam konteks hasil penelitian yang telah dilakukan di MA Bustanul Ulum Locare, penggunaan Kahoot! terbukti mampu meningkatkan interaksi belajar siswa, terutama karena penyajiannya yang menarik dan bersifat kompetitif. Sifat permainan yang dimiliki Kahoot! mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih hidup dan partisipatif, sekaligus memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi secara gratis dan mudah diakses. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika guru memanfaatkan media digital interaktif seperti Kahoot!.

Menurut teori pembelajaran interaktif (Ririk Ajeng Alfianti., 2019), interaksi yang intens antara siswa dan sumber belajar akan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks ini, media Kahoot

memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, merespon pertanyaan secara langsung, serta berkompetisi secara sehat melalui kuis yang disajikan secara real-time. Aktivitas tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Temuan di lapangan juga memperkuat teori di atas, di mana sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat pembelajaran menggunakan Kahoot!. Guru pun merasa terbantu karena dapat memantau pemahaman siswa secara langsung dari hasil kuis. Interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antar siswa sendiri, menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran interaktif secara optimal. Misalnya, keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan teknologi di kalangan siswa menjadi tantangan tersendiri yang perlu diatasi agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih efektif.

Berdasarkan data primer selama proses penelitian di MA Bustanul Ulum, penggunaan media Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn. Hal ini juga terdapat dalam jurnal (Marwah Mariam Mohammad & Prima Mutia Sari, 2021) yang menunjukkan bahwa Kahoot! memberikan dampak positif pada ketertarikan siswa dalam belajar serta membantu mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot dianggap sebagai inovasi yang layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, baik dalam menjawab soal, berdiskusi, maupun dalam merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Sebelum menggunakan Kahoot, pembelajaran PPKn cenderung bersifat satu arah. Siswa tampak pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan hanya sebagian kecil yang benar-benar aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kelas pun relatif kurang dinamis dan tidak semua siswa terlibat secara merata. Namun, setelah media Kahoot diterapkan, terjadi perubahan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Guru tersebut juga merasa terbantu karena Kahoot menyediakan data real-time mengenai hasil siswa, sehingga guru dapat langsung mengidentifikasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini mendukung proses evaluasi formatif yang lebih efektif. Selain itu, keterlibatan siswa tidak hanya terjadi antara siswa dan guru, tetapi juga antar siswa. Mereka sering berdiskusi, saling mengingatkan, bahkan memberi dukungan saat menjawab soal. Interaksi sosial ini penting dalam membangun lingkungan belajar yang sehat dan saling memotivasi.

2. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Mengimplementasikan Kahoot!

Faktor-faktor pendukung yang ditemukan dalam penelitian ini memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan implementasi media Kahoot! dalam pembelajaran PPKn di MA Bustanul Ulum. Kebijakan sekolah yang

mengizinkan siswa membawa dan menggunakan smartphone untuk pembelajaran menjadi pondasi utama dalam keberhasilan implementasi Kahoot!. Tanpa adanya izin tersebut, tentu pemanfaatan Kahoot! akan sulit dilakukan, mengingat platform ini berbasis digital dan membutuhkan perangkat pribadi untuk diakses. Selain itu ketersediaan jaringan wifi yang mendukung jalannya pembelajaran interaktif ini. Faktor tersebut juga di temukan dalam jurnal (Fauziah, 2022) yang mengatakan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai di madrasah, seperti jaringan WiFi, dan laboratorium komputer.

Antusiasme siswa menjadi indikator penting dari efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut. Respon positif siswa terhadap pembelajaran berbasis Kahoot! memperkuat motivasi belajar dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Semangat kompetisi yang tumbuh secara alami dalam permainan Kahoot! mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam jurnal (Alfandi et al., 2024) mengatakan, namun keberadaan fasilitas yang memadai harus disertai dengan kreativitas dan inisiatif dari guru agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal. Sebaliknya, kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran juga akan terhambat jika tidak ditunjang oleh sarana prasarana yang memadai. Oleh karena itu, sinergi antara ketersediaan fasilitas dan kesiapan guru menjadi kunci utama dalam keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif

Sedangkan Faktor penghambat yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran tidak hanya berdampak pada suasana kelas, tetapi juga secara langsung berpengaruh terhadap tingkat partisipasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam mengenali dan mengatasi setiap kendala yang muncul demi terciptanya pembelajaran yang optimal. Dampaknya, proses pembelajaran menjadi tidak interaktif, dan siswa sulit memahami materi secara mendalam. Di MA Bustanul Ulum, guru berupaya mengatasi masalah ini dengan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan, seperti menggunakan media digital berbasis permainan. Penggunaan Kahoot terbukti meningkatkan antusiasme siswa, karena mereka dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang kompetitif namun tetap edukatif. Selain itu, guru juga memberikan pujian atau reward simbolik untuk mendorong keterlibatan siswa dalam setiap sesi pembelajaran.

Faktor penghambat lainnya adalah keterbatasan sarana dan prasarana, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak semua siswa memiliki gawai yang mendukung, dan konektivitas internet juga sering menjadi kendala. Hal tersebut juga ada dalam jurnal penelitian (Alfandi, 2024) kendala tersebut mencakup kebutuhan akan jaringan internet yang stabil untuk mengakses sebuah media interaktif. Selain itu, proses penerapan media pembelajaran memerlukan waktu tersendiri, dan keterbatasan ruang penyimpanan pada perangkat siswa juga menjadi tantangan teknis yang harus diatasi ini menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis digital secara menyeluruh.

Namun, guru di MA Bustanul Ulum tidak menyerah begitu saja. Sebagai solusi, guru memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara maksimal, seperti meminjam perangkat guru atau memfasilitasi penggunaan gawai secara berkelompok. Selain itu, guru juga mengadaptasi media pembelajaran menjadi bentuk yang lebih sederhana namun tetap menarik, misalnya kuis tertulis yang menyerupai konsep Kahoot, agar tetap memunculkan unsur kompetisi yang sehat di kelas.

Tak kalah penting, lingkungan belajar yang kurang kondusif juga menjadi faktor penghambat yang sering terjadi. Beberapa siswa menunjukkan perilaku tidak disiplin, seperti mengobrol saat pelajaran berlangsung atau kurang memperhatikan guru. Begitupun dalam jurnal (Alfandi et al, 2024) adanya perilaku siswa yang kurang fokus seperti bermain sendiri dan bersikap acuh tak acuh, serta kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung hal ini tentu mengganggu konsentrasi siswa lain dan membuat suasana kelas menjadi kurang terkontrol. Untuk mengatasi hal ini, guru di MA Bustanul Ulum menerapkan aturan kelas secara konsisten dan membangun komunikasi positif dengan siswa. Pendekatan persuasif dan humanis lebih diutamakan, seperti memberi pemahaman tentang pentingnya belajar dan menciptakan suasana kelas yang nyaman. Selain itu, guru juga menata ulang ruang kelas agar lebih tertib dan kondusif bagi kegiatan belajar.

Faktor – faktor tersebut juga ditemukan dalam penelitian (Syarifuddin & Juliana, 2023), peneliti mengungkapkan bahwa meskipun guru – guru antusias, tetap ada hambatan teknis seperti akses internet yang terbatas dan kemaampuan teknologi yang berbeda – beda antar guru. Hal ini menunjukkan bahwa kendala infrastruktur dan kesiapan digital merupakan tantangan yang konsisten dalam implementasi teknologi pendidikan

Dari data yang di peroleh secara keseluruhan, meskipun berbagai hambatan muncul dalam proses pembelajaran, guru-guru di MA Bustanul Ulum mampu menunjukkan adaptabilitas dan kreativitas dalam menghadapi situasi tersebut. Melalui pendekatan yang tepat, baik dari segi metode, media, maupun manajemen kelas, guru dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dan tetap menjaga kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Bustanul Ulum, dapat disimpulkan bahwa guru PPKn memiliki peran yang aktif dan strategis dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang interaktif melalui pemanfaatan media Kahoot!. Guru tidak hanya menyusun soal-soal kuis yang relevan dengan kompetensi dasar materi PPKn, tetapi juga turut membimbing siswa dalam penggunaan aplikasi Kahoot! selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih dari itu, guru juga memanfaatkan hasil dari kuis sebagai alat evaluasi untuk menilai tingkat

pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Peran ini mencerminkan bahwa guru PPKn tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai inovator yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif dari siswa.

Implementasi Kahoot! dalam pembelajaran PPKn juga mendapat dukungan dari berbagai pihak, termasuk kebijakan sekolah yang memperbolehkan penggunaan smartphone untuk kepentingan belajar, serta dorongan dari kepala madrasah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Kebijakan ini menunjukkan adanya kesadaran institusi terhadap pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan sebagai bagian dari peningkatan kualitas proses belajar-mengajar.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot! juga menghadapi sejumlah kendala. Faktor penghambat utama meliputi keterbatasan jaringan internet yang tidak stabil, sehingga mengganggu kelancaran akses siswa terhadap aplikasi. Selain itu, tidak semua siswa memiliki smartphone dengan spesifikasi yang memadai, dan masih terdapat beberapa siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi atau mengalami kesulitan (gagap teknologi). Hambatan-hambatan ini memberikan dampak terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, menurunkan efektivitas penggunaan media, serta memengaruhi motivasi belajar.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan tersebut, guru menunjukkan respons yang solutif dan adaptif. Guru berinisiatif menggunakan kuota pribadi untuk memastikan siswa tetap bisa mengikuti kuis, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dengan teman yang memiliki perangkat, serta memberikan pendampingan langsung bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi. Melalui berbagai upaya tersebut, guru berusaha menjaga agar semua siswa tetap terlibat aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang setara. Dengan demikian, penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran PPKn di MA Bustanul Ulum menunjukkan bahwa inovasi digital dapat diterapkan secara efektif di lingkungan madrasah, dengan didukung oleh kesiapan guru, kebijakan yang mendukung, serta solusi konkret terhadap kendala yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, & Riki Naldi Hsb. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Alfandi, F., Adri, H. T., & Kholik, A. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Sdn Sukagalih 03*. <https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri>

- Andarusni Alfansyur, & Mariyani. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Kajian Teori Dan Praktik PKn*, 6(2), 208–216.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Gilang Ahmad Suryana. (2022). *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran PPKn* (Vol. 2, Issue 2). <https://journal.actual-insight.com/index.php/mindset>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., Lubis, A., Pendidikan Teknologi Informasi, P., Ilmu Pendidikan, F., Tinggi Ilmu Pendidikan Rokania, S., Raya Pasir Pengaraian, J. K., Samo, R., & Hulu, R. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 06(01).
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, & Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan kebudayaan. (2019). *Penggunaan Gawai Oleh Peserta Didik Tingkat Sekolah Menengah Atas*. www.puslitjakdikbud.go.id
- Marwah Mariam Mohammad, & Prima Mutia Sari. (2021). *Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Mttew B. Miles, A. Michael Huberman, & Jhonny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis_ A Methods Sourcebook (PDFDrive)*.
- Nabila, A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas*. <https://jurnaldidaktika.org>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Ririk Ajeng Alfianti, Blasius Suprpta, & Endang Sri Andayani. (2019). *Model Pembelajaran Interaktif dan Keterampilan Sosial terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Sadriani, A., Ridwan, M., Ahmad, S., & Arifin, I. (2023). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Sardiman A M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar / Sardiman A M* (Ed. 1, Cet. 22). Jakarta : Rajawali pers, 2014.
- Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Syarifuddin, & Juliana. (2023). Pelatihan Digitalized Assesment berbasis Kahoot dan Quizizz di SD Inpress 10/73 Arallae. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.

Yuliana Ngewi, Maria Rosalinda Dhone, Maria Trisanti Watu, Yasinta Lusi, Patrisia Serlinda Meo, & Maria Melania Ito. (2025). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Civic Disposition di Bangku Peserta Didik. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, 2(1), 237–245. <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i1.793>

Zuhri, S., Gedangalas, S., Gajah, K., & Demak, K. (n.d.). *PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PPKN MELALUI METODE PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KAHOOT DI KELAS V SEKOLAH DASAR* Info Artikel Abstract Sejarah Artikel. 6(2), 18. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>