

## Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMK Bina Insan Siak Hulu

### *The Implementation of Kahoot! As an English Language Learning Media At SMK Bina Insan Siak Hulu*

Rayhanah Maulani Raghdah<sup>1</sup>; Esti Raihana<sup>2</sup>; Riyanti Nasution<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Riau

<sup>3</sup> SMK Bina Insan Siak Hulu

E-mail : [rayhanahraghdah@gmail.com](mailto:rayhanahraghdah@gmail.com)<sup>1</sup>; [estiraihana@umri.ac.id](mailto:estiraihana@umri.ac.id)<sup>2</sup>;  
[riyanti.nasution05@gmail.com](mailto:riyanti.nasution05@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Article History:**

Received:

Februari 29, 2024

Accepted:

Maret 18, 2024

Published:

Maret 31, 2024

**Keywords:**

*Kahoot!, English learning, motivation.*

**Abstract:** *Media for learning is a crucial part in the world of education. Well-crafted media is likely to influence classroom teaching and, ideally, improve student performance. This article discusses education on using Kahoot! as an interactive learning media to increase students' motivation and understanding in learning English. The method used is by providing socialization and increasing students' abilities in using social network-based learning media with the web and mobile-based Kahoot application which will be delivered face-to-face or offline. By holding this socialization, it is hoped that students will be able to use the application well and can take advantage of the Kahoot! as an interesting medium for learning English. The results achieved in this socialization were that students agreed that the Kahoot! can help make the atmosphere more fun and less boring.*

**Abstrak:** Media untuk pembelajaran merupakan bagian yang krusial dalam dunia pendidikan. Media yang dibuat dengan baik mungkin akan mempengaruhi pengajaran di kelas dan, idealnya, meningkatkan kinerja siswa. Artikel ini membahas edukasi penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Adapun metode yang digunakan yaitu dengan memberikan sosialisasi dan peningkatan kemampuan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi Kahoot yang berbasis web dan mobile yang akan disampaikan secara tatap muka atau offline. Dengan diadakan sosialisasi ini diharapkan siswa mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan dapat memanfaatkan aplikasi Kahoot! sebagai media belajar bahasa Inggris yang menarik. Hasil yang dicapai pada sosialisasi ini yaitu, siswa sepakat bahwa aplikasi Kahoot! dapat membantu membuat suasana menjadi lebih asik dan tidak bosan.

**Keywords:** Kahoot!, English learning, motivation.

## PENDAHULUAN

Media untuk pembelajaran merupakan bagian yang krusial dalam dunia pendidikan. Media yang dibuat dengan baik mungkin akan mempengaruhi pengajaran di kelas dan, idealnya, meningkatkan kinerja siswa. Menurut Hamalik (1986), penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat menginspirasi siswa untuk mengejar minat dan keinginan baru, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Secara umum, penggunaan media di kelas membantu siswa dan guru terlibat, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. (Mentor, n.d.)

Kahoot! merupakan salah satu sumber belajar yang menggunakan pendekatan

\* Rayhanah Maulani Raghdah, [rayhanahraghdah@gmail.com](mailto:rayhanahraghdah@gmail.com)

berbasis internet serta dilengkapi permainan dan grafik. Selain itu, Kahoot! merupakan alat pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan pengajaran seperti tes sebelum dan sesudah, pembelajaran mata pelajaran, dan proyek kelompok yang dapat diselesaikan melalui telekonferensi dengan guru dan siswa.

Penggunaan kahoot! dalam pembelajaran bahasa inggris memiliki efek. Selain banyak keuntungan yang ditawarkan oleh penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran, ada juga kekurangan menggunakannya. Keuntungan menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran bahasa inggris meliputi: 1. Kahoot! memungkinkan pembelajaran jarak jauh, 2. Proses pembelajaran menjadi lebih variasi dan 3. Kahoot! tersedia secara gratis. Dan ada pula Kekurangannya yaitu : 1. Tidak semua guru mahir menggunakan teknologi 2. Fasilitas sekolah yang tidak memadai dan 3. Tidak semua guru memiliki cukup waktu untuk membuat RPP menggunakan Kahoot!. (Sholihah et al., 2023) Media Kahoot! interaktif yang berbasis internet dan dapat diakses secara online ini memiliki lima fitur: permainan, kuis, polling, dan lainnya. (Bunyamin et al., 2020)

Tujuan dari kegiatan ini yaitu agar siswa mampu menggunakan aplikasi Kahoot! dengan baik dan dapat memanfaatkan aplikasi Kahoot! sebagai media belajar bahasa inggris yang dapat memicu minat dan motivasi siswa dalam belajar, karena bentuknya yang menarik dan menghadirkan kompetisi antar siswa.

## **METODE**

Metode yang digunakan yaitu memberikan sosialisasi dan peningkatan kemampuan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi Kahoot! yang berbasis web dan mobile. Selain itu juga memberikan motivasi kepada Siswa tentang pentingnya belajar Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu berupa tatap muka atau offline. Dalam penyampaian materi digunakan power point sebagai media bahan ajar digital.

Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan ini bertempat di SMK Bina Insan Siak Hulu di kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) dengan menggunakan perangkat seperti handphone yang diadakan pada tanggal 20 Februari 2024. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan jadwal yang telah ditentukan. Durasi pelatihan yang dibutuhkan dalam 1 kali pertemuan maksimal sekitar 1 jam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui sosialisasi ini, diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Sehingga siswa dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis sosial network dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMK Bina Insan Siak Hulu. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan inspirasi kepada siswa kelas X SMK Bina Insan tentang pentingnya belajar bahasa Inggris di era globalisasi saat ini. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot!, diharapkan para siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Adapun hasil dari sosialisasi penggunaan Kahoot! dalam peningkatan kemampuan Bahasa Inggris pada siswa X TJKT di SMK Bina Insan yaitu

### **Memberikan Motivasi kepada Siswa tentang pentingnya belajar Bahasa Inggris**

Sebelum mengenalkan aplikasi Kahoot!, Masiswa Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) memberi tahu siswa tentang pentingnya belajar bahasa Inggris. Ini dilakukan untuk mendorong minat siswa belajar bahasa Inggris di era globalisasi saat ini. Belajar bahasa Inggris membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam bahasa tersebut, yang dapat membuka pintu bagi Siswa untuk berkomunikasi lebih baik dengan siapa saja di masa depan. Dengan memahami bahasa kedua seperti bahasa Inggris dapat menstimulasi pemikiran dan pemecahan masalah, yang memperkuat keterampilan berpikir siswa.

Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan di banyak negara di dunia. Dengan menguasai bahasa Inggris, siswa dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang budaya dan kehidupan di negara lain. Selanjutnya, dilanjutkan dengan mengenalkan fitur dan bagaimana cara menggunakan aplikasi Kahoot

### **Mengenalkan Fitur dan bagaimana cara menggunakan aplikasi Kahoot! kepada siswa**

Pengenalan fitur dan cara menggunakan aplikasi Kahoot! di sampaikan secara lisan dalam bentuk power point kepada kelas X TJKT. Selama Sosialisasi Berlangsung siswa kelas X TJKT terlihat sangat antusias dalam mengikuti sosialisasi mengenai fitur dan cara bagaimana menggunakan aplikasi Kahoot!.



**Gambar 1.**  
Penyampaian materi

Pada powerpoint ini menjelaskan mengenai pengertian, kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah pembuatan kuis di Kahoot!. Sumber yang digunakan diperoleh melalui media internet. Banyak fitur yang menarik sehingga dapat digunakan pada saat mengerjakan soal. Fitur-fitur tersebut dapat memberikan kesan yang menarik sehingga membuat pengguna merasa senang dan tidak bosan. Adapaun kelebihan dari aplikasi ini yaitu sistem yang dirancang menggunakan teknik gamifikasi dimana pengguna dapat menggunakan aplikasi ini seperti bermain suatu game. Dengan bermain Kahoot! pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak bosan apabila menghadapi soal yang cukup sulit dimengerti.

Dan dengan selesainya sosialisasi yang dilaksanakan di SMK Bina Insan Siak Hulu, Para siswa memberikan tanggapan yang baik dan positif. Pada saat sosialisasi peserta sangat aktif dan berantusias untuk bertanya. Meskipun sosialisasi tersebut berlangsung tidak lama, tetapi mereka sudah cukup memahami dalam menggunakan aplikasi Kahoot.

## **KESIMPULAN**

Siswa Kelas X SMK Bina insan telah mendapatkan ilmu peningkatan penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot!. Siswa telah mengetahui manfaat aplikasi Kahoot! pada proses belajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Siswa juga dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, berdiskusi dan juga dapat dengan kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar. Hampir seluruh siswa sepakat bahwa Kahoot! dapat membantu proses belajar mengajar.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Mentor, K. P. (n.d.). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. 91–96.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>