



## PEMBELAJARAN KOLABORATIF MELALUI METODE QUESTIONING DAN MEDIA KAHOOT

Winda Asmaningrum<sup>1</sup>, Dina Widyaningsih<sup>2</sup>, Nabillah Qurota A`yun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

Email: [windaasmaningrum@gmail.com](mailto:windaasmaningrum@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi mekanik 4.0 membuat perubahan gaya belajar dalam persiapan pembelajaran. Guru diminta untuk mengikuti persiapan pembelajaran yang terkomputerisasi secara intuitif. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan menjadi salah satu tantangan bagi para pengajar dan Pengembang Inovasi Pembelajaran untuk meningkatkan pembelajarannya. Strategi menyikapi (menyebut dan membalas) merupakan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk menggugah semangat siswa dalam mengkomunikasikan anggapan-anggapan dalam persiapan pembelajaran yang berlangsung. Untuk menguasai materi diperlukan media pembelajaran yang berhasil, efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman agar peserta didik tertarik dan bersemangat dalam mengikuti latihan pembelajaran. Namun banyak guru yang kurang kreatif dalam memanfaatkan media yang ada. Padahal media pembelajaran mempunyai bagian sebagai penarik pertimbangan, menarik dan memperlancar penyampaian data kepada peserta didik. Tulisan ini membahas tentang Kolaborasi Penerapan Strategi Mengatasi dengan Aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis web untuk pembuatan ulangan dan rekreasi sederhana. Instruktur sebagai fasilitator sekaligus pembuat konten dapat memasukkan komponen-komponen dalam bingkai rekaman, gambar dan tulisan dan siswa dapat mengaksesnya melalui smartphone atau komputer pribadi.

**Kata Kunci:** *pembelajaran kolaboratif, Metode Tanya Jawab, Kahoot*

### PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran yang lazim menjadikan pembelajaran cenderung membosankan, karena seluk-beluk pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung kesulitan memusatkan perhatian pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran memerlukan minat yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa agar tujuan yang diharapkan dalam persiapan pembelajaran mudah tercapai. Saat ini, di era transformasi mekanis 4.0, seluruh perguruan tinggi diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, sehingga dapat membantu persiapan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik, nyaman, dan kondusif. Instruktur, dosen dan insinyur inovasi mempunyai peranan penting dalam dunia pengajaran agar dapat menciptakan kemajuan, ide atau pemikiran dengan memanfaatkan inovasi dalam pembelajaran. Keistimewaan inovasi dalam dunia pembelajaran adalah mampu mewujudkan lingkungan belajar yang sukses dan menyenangkan

bagi siswa, selain itu dengan inovasi dapat menyemangati siswa dalam berlatih, mengerjakan tugas dan mampu mengubah kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan siswa (Khomsah and Imron 2020).

Latihan pengajaran dan pembelajaran yang menyenangkan memerlukan media berbasis teknologi yang dapat menjadi sarana interaksi dalam mendidik dan belajar. Persiapan pengembangan konsep akan mudah dibangun bila terjadi interaksi antara siswa dan instruktur, namun juga dapat diperoleh melalui interaksi dan komunikasi dengan sumber daya pembelajaran. Pemanfaatan inovasi sebenarnya telah berlangsung sejak lama dengan penyampaian data-data yang dapat menunjang tercapainya hasil pembelajaran tentunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam menciptakan semangat pembelajaran yang berkelanjutan dan produktif (Khomsah and Imron 2020). Hasil belajar yang diperoleh siswa menggambarkan betapa jauhnya siswa memperoleh dan menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan (Dewi, Astawan, and Margunayasa 2020) Oleh karena itu, Setiap mahasiswa harus mempelajari kolaborasi sebagai keterampilan penting agar berhasil dalam konteks sosial dan akademik, termasuk ruang perkuliahan (Faridah, Happy, and Amelia 2023).

Salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran adalah dengan pemanfaatan game-based learning, yaitu media yang menggunakan strategi berbasis permainan yang dapat meningkatkan potensi dan kualitas pembelajaran. Sementara itu, Dellos juga berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar untuk mengungkap permasalahan dengan mengutamakan pemikiran dasar. Oleh karena itu, media ini sangat cocok untuk dihubungkan dalam situasi pembelajaran apa pun di dalam kelas (Khomsah and Imron 2020). Karena model kolaboratif dapat mengkondisikan siswa untuk mencapai kemajuan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, maka pembelajaran kolaboratif mempunyai kedudukan yang strategis dalam proses pembelajaran (Permana, Renda, and Margunayasa 2020).

Ada beberapa aplikasi online yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran cerdas berbasis game yang mudah diakses dan mengundang pengguna. Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membuat tes seperti latihan pre-test atau post-test, atau soal-soal yang harus diurai. Kahoot berisi sorotan ujian, hiburan, dialog, dan ikhtisar. Rekreasi dan wacana dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot dipercaya dapat meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, sehingga terciptalah proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan selama persiapan pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok untuk era komputerisasi yang menyukai tayangan dan highlight menarik, sehingga dipercaya dapat mendukung pegangan pendidikan dan pembelajaran (Permana 2021).

Pembelajaran bahasa memerlukan cara belajar yang menyenangkan dan menggugah keinginan untuk belajar baik secara mandiri maupun berkelompok. Pembelajaran berbasis permainan juga terbukti mampu memberdayakan kerjasama siswa agar mereka tidak terdidik secara mekanis dan tidak berat sebelah dengan lingkungan belajar yang mereka ikuti. Sementara itu, pembelajaran hiburan yang instruktif juga akan mendorong siswa untuk menyalurkan antar muka mereka (Khomsah and Imron 2020). Jika siswa tidak belajar dengan baik, metode pembelajaran perlu dinilai (Widodo et al. 2019).

Kegiatan menanya merupakan strategi atau metode dalam pendekatan konstruktivisme untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami konsep-konsep dalam pokok bahasan yang sedang dibahas. 1 Latihan menyikapi dalam suatu pembelajaran dipandang sebagai latihan pendidik untuk memberdayakan, mengarahkan dan mensurvei kemampuan berpikir siswa. Dapat dikatakan bahwa sapaan dan balasan merupakan suatu cara penyampaian pelajaran dimana guru dan siswa bersifat dinamis, guru bertanya pada siswa dan siswa menjawab atau sebaliknya, siswa bertanya dan guru menjawab. Gerakan ini dapat menjadikan siswa lebih dinamis dan dapat membangkitkan minat siswa. Kahoot bisa menjadi pengalih perhatian berdasarkan tahap pembelajaran gratis, sebagai inovasi instruktif yang terkait dengan web yang dapat melelahkan dengan cara yang energik dan menyenangkan. Dengan demikian mahasiswa tidak merasa bosan karena materinya tidak sulit dihafal dan memang membawa manfaat dalam memperoleh dan mengaplikasikannya. Oleh karena itu, media ini sangat menarik dengan kualitas koneksi web yang memadai untuk diawasi dengan baik (Khomsah and Imron 2020).

## **PEMBAHASAN**

Munculnya pembelajaran kolaboratif melalui sapaan dan media seperti Kahoot dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk secara efektif tertarik melalui pertanyaan intuitif dan kompetisi rasa ingin tahu. Hal ini dapat meningkatkan keterpaduan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan prosedur sapaan, siswa diajak untuk berpikir secara mendasar dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Hal ini membuat perbedaan bagi mereka untuk menciptakan kemampuan menjelaskan dan evaluatif. Kahoot mendukung pembelajaran kolaboratif dengan memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Hal ini menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial dan menghargai komitmen setiap orang dalam kelompok. Mereka tidak melakukannya seperti yang telah dipelajari, tetapi lebih pada latihan yang menantang dan menarik. Hal ini perlu melibatkan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa ataupun antarsiswa (Zainudin, 2021). Tes online yang diberikan oleh Kahoot memungkinkan pengajaran untuk secara khusus menyampaikan pemahaman siswa secara real-time. Informasi hasil tes ini dapat dimanfaatkan untuk merencanakan teknik pembelajaran yang lebih berhasil dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Secara umum, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran kolaboratif dan berorientasi pada pertanyaan dapat menciptakan lingkungan belajar yang energik, cerdas dan menyenangkan. Hal ini membuat perbedaan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggerakkan siswa secara lebih aktif dan mendukung bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tentu tidak diragukan lagi bahwa pembelajaran kolaboratif memiliki keunggulan-keunggulan yang tidak dimiliki pembelajaran individual (Zainudin, 2023)

### **Kahoot Sebagai Media Pembelajaran berbasis Game**

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membawa perubahan gaya belajar dalam persiapan pembelajaran. Kemajuan zaman harus disikapi secara adaptif dan tepat, terutama dalam bidang pendidikan melalui pemanfaatan teknologi (Yusnidah, Siagian, and Maulana 2023). Instruktur diminta untuk mengikuti persiapan pembelajaran tingkat lanjut secara cerdas. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan menjadi salah satu tantangan bagi pengajar dan Perancang Inovasi Pembelajaran untuk meningkatkannya. Sudut pandang yang mempertimbangkan penggunaan aplikasi untuk berkontribusi terhadap pembelajaran secara luas dan tidak terikat oleh kondisi dan keadaan. Salah satu pengembangan pembelajaran

intuitif dalam hal ini adalah dengan memanfaatkan Kahoot sebagai media pembelajaran intuitif berbasis pembelajaran berbasis permainan yang mengedepankan gaya belajar dinamis yang mendukung seluruh siswa. Salah satu tahapan Kahoot yang digunakan adalah penggunaan tes online, dimana siswa segera merefleksikan jawaban mereka secara online dan Kahoot mencatat semua latihan siswa yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi lanjutan bagi instruktur (Khomsah and Imron 2020).

Teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk perdagangan, komunikasi, pembelajaran, dan pengajaran. Dengan penggunaan perangkat portabel seperti ponsel, pendidik, siswa, dan pengguna pendidikan lainnya kini dapat lebih mudah mengakses ilmu pengetahuan kapan saja dan dari mana saja berkat kemajuan informasi dan teknologi yang pesat. Ada yang berpendapat bahwa hal ini membuat pekerjaan guru, dosen, atau pendidik menjadi lebih sederhana, efektif, dan efisien (Malikah 2022). Salah satu perangkat yang menawarkan berbagai macam aplikasi untuk meningkatkan pembelajaran siswa selama proses belajar mengajar adalah smartphone (Setiyo 2022). Secara umum, siswa memiliki kemampuan digital yang baik (Sahronih et al. 2023), namun meskipun alat-alat yang digunakan sudah canggih peran guru sebagai pembimbing masih sangat diperlukan untuk memantau siswa dan mengarahkan sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Zainudin, 2023)

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan peluang untuk meningkatkan standar pendidikan. Peningkatan standar pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, kita harus mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif untuk hasil yang berkualitas (Tareze, Astuti, and Afandi 2022). Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun informasi dan mencapai tujuan pembelajaran bersama-sama melalui interaksi sosial di bawah arahan seorang guru baik di dalam maupun di luar kelas sehingga siswa akan menghargai komitmen semua kelompok individu (Adawiyah and Jennah 2023).

Model pembelajaran terdiri dari serangkaian kerangka terorganisir yang dimaksudkan untuk menumbuhkan suasana belajar yang positif dan mengelola proses pembelajaran secara efisien (Seli, Muhajir, and Abdul Wahid 2024). Strategi kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan informasi klaim mereka berdasarkan informasi pengantar yang sudah mereka miliki. Pembelajaran dengan strategi kolaboratif dapat membangun iklim pembelajaran yang dinamis, imajinatif, mendasar, menantang dan menyenangkan. Siswa secara efektif menyelidiki informasi klaim mereka berdasarkan informasi awal yang mereka miliki dalam memahami suatu masalah (Adisaka, Margunayasa, and Gunartha 2022). Kolaborasi dapat diartikan sebagai suatu tindakan kerja sama, kompromi, dan interaksi antara berbagai aspek yang saling terkait, yang melibatkan individu, lembaga, dan/atau pihak-pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung serta memperoleh manfaat dan dampak (Ramdani et al. 2020). Pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan pendidikan yang berpusat pada kolaborasi kelompok dengan tujuan pendidikan bersama (Soekmono and Ningtyas 2020). Hal ini menunjukkan juga menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab, memungkinkan siswa untuk menentukan pilihan dan melatih siswa untuk mandiri (Fadillah, Sida, and Nawir 2023).

Pembelajaran berbasis hiburan merupakan mata pelajaran pilihan yang dapat meningkatkan dukungan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot dapat menjadi platform pembelajaran yang menggabungkan penilaian pembelajaran dengan rekreasi cerdas. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran yang dibuat bekerja sama dengan College of Innovation and Science oleh Johan Brand, Jamie Booker, dan Mortwn Versvik. Kahoot dibuat dengan situs online yang lugas dan menarik (Permana 2021).

Kahoot dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang melakukan tugas pertimbangan, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada latihan pembelajaran. Kahoot adalah salah satu media pembelajaran visual, dan media visual saat ini sudah sangat marak di era komputerisasi. Kahoot dapat memenuhi gaya belajar era komputerisasi (Permana 2021). Bentuk pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan sukses dan efektif, lebih mudah mengakses materi pendidikan, dan pada akhirnya meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa (Rifa'i et al. 2021). Pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sangat penting, karena bekal pengetahuan yang sudah didapatkan siswa sangat bermanfaat di kehidupan sehari-hari (Zainudin, 2022).

### **Manfaat Kahoot dalam Kegiatan Pembelajaran**

Dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot, seorang pendidik dapat menyaring kualitas dan kekurangan siswa dalam menguasai materi. Dominasi materi terlihat dari banyaknya jawaban penyesuaian yang dijawab siswa selama pembelajaran. Dengan cara ini, instruktur juga ditantang untuk mengulangi materi yang belum dikuasai siswa. Dengan pembelajaran berbasis permainan dapat membentengi dan menambah rasa penasaran siswa serta melihat respon siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh instruktur (Permana 2021). Selain itu Kemudahan guru dalam mengidentifikasi intervensi terhadap permasalahan dalam pembelajaran kolaboratif merupakan keuntungan lain dari pendekatan ini (Mahsus and Latipah 2021).

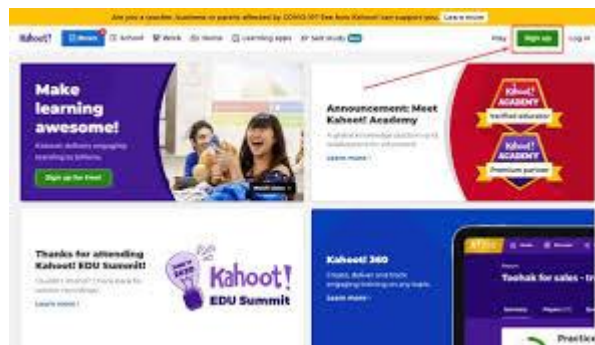
### **Tahapan metode questioning (menanya)**

Tahapan kolaboratif pemanfaatan strategi tanya jawab dengan media Kahoot dalam pembelajaran. Instruktur memberikan sosialisasi mengenai penerapan strategi sapa dan balas memanfaatkan media Kahoot dalam pembelajaran.

- 1 Instruktur merencanakan kain sesuai dengan yang dibaca dengan menyesuaikan kain pendidikan.
- 2 Siswa (understudies) diberi waktu oleh pendidik untuk mendapatkan materi yang telah ditampilkan.
- 3 Dalam pembelajaran mempersiapkan instruktur beberapa kali menanyakan pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi.
- 4 Kemudian lanjutkan soal menggunakan aplikasi Kahoot.
- 5 Untuk menjalankan aplikasi Kahoot, guru terlebih dahulu merencanakan Tongkat Kahoot untuk digunakan oleh siswa.
- 6 Setelah semua siswa login, pendidik dapat menjalankan aplikasi Kahoot.
- 7 Siswa membalas setiap alamat berdasarkan konten yang telah mereka baca sebelumnya.
- 8 Setelah semua soal selesai, instruktur menunjukkan hasil soal yang telah dijawab oleh masing-masing siswa (Khomsah and Imron 2020).

## Langkah-langkah penggunaan kahoot

Siswa yang masuk ke <https://Kahoot.it/> baik melalui telepon genggam maupun komputer pribadi akan menampilkan halaman khas dari pendidik. Dimana tayangan di layar siswa mungkin berupa permintaan untuk memasukkan "pin permainan" dan "judul awal". Diversion Stick bisa berupa semacam kode alamat dalam bingkai 6 digit angka yang didapat dari instruktur dan julukan adalah sebutan dari setiap anggota yang akan mengikuti evaluasi melalui Kahoot! Media. Dengan mengisi kedua kolom di atas, siswa akan terdaftar sebagai anggota penilai. Setelah itu, siswa pada dasarnya membalas setiap alamat yang ditampilkan di layar komputer guru melalui alat khusus mereka (Irwan, Luthfi, and Waldi 2019).



Gambar 1. Main Page Kahoot

Peralatan yang harus disiapkan instruktur untuk menggunakan Kahoot antara lain: (a) proyektor LCD; (b) Pengaturan web yang cukup bagus; (C). Siswa membawa smartphone, tablet, atau laptop. Setelah menyiapkan beberapa peralatan, langkah selanjutnya adalah melakukan tes atau penilaian terhadap pembelajaran. Langkah-langkah yang perlu dipersiapkan: (1) ketik kahoot.com dan masuk dengan email yang terdaftar di akun Kahoot Anda. Jika Anda tidak memiliki akun Kahoot, Anda dapat mendaftar secara gratis dan menggunakan akun Gmail; (2) Buka Kahoot sesuai keinginan, tekan tes untuk membentuk tes yang ditentukan dalam bingkai berbagai pilihan atau asli dan salah; (3) Setiap pertanyaan dapat diatur lamanya waktu balasannya, instruktur dapat mengubahnya sesuai tingkat kesulitan soal; (4) Anda akan menyertakan gambar di akhir setiap alamat di Kahoot untuk menarik pertimbangan atau memperjelas pesan yang perlu Anda komunikasikan; (5) Setelah menyelesaikan pesan, langkah terakhir yang dapat diambil adalah menduplikasi dan merekatkan antarmuka atau membagikan Stick kepada siswa (Irwan et al. 2019).



Gambar 2. Tampilan kuis di dalam kahoot

Siswa tidak harus mendaftar, akunnya sama seperti saat instruktur bergabung dengan Kahoot. Untuk menjawab tes di Kahoot, siswa harus mendapatkan antarmuka atau Stick dari guru dengan melakukan beberapa langkah, antara lain:(1) Mendapatkan ke alamat web Kahoot.it; (2) Siswa dapat menghubungkan Kahoot dengan Tongkat yang muncul di layar. Setelah itu, siswa dapat mengetikkan julukan atau nama grupnya jika ingin bermain secara grup (menggunakan mode berkumpul); (3) Judul siswa akan muncul di layar layar. Setelah gelar siswa sudah total, pendidik dapat mulai menjalankan tes (Permana 2021).



Gambar 3. Tampilan pin kahoot

Aspek paling aneh dalam mengaktualisasikan Kahoot! Artinya, untuk setiap alamat yang terjawab, lapisan komputer instruktif langsung menampilkan jawaban yang tepat, jawaban yang tidak sesuai dan skor setiap anggota sehingga siswa dapat mengetahui apakah jawaban yang diberikan salah atau benar dan berlomba-lomba dalam membalas. alamat selanjutnya. Kahoot! merupakan pengembangan dalam bidang inovasi yang bersifat edukatif dan dapat dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran (Irwan et al. 2019).



Gambar 4. Skor kuis kahoot

### Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran

Kelebihan terkait dengan media Kahoot itu sendiri yang mencakup persiapan pembelajaran atau penilaian pembelajaran dengan penghitungan penggunaannya:

- 1) membuat siswa bersemangat dalam belajar.
- 2) memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
- 3) membuat siswa termotivasi.
- 4) membuat siswa senang dan tidak membosankan ketika pembelajaran berlangsung.
- 5) pengajar dapat lebih mudah menilai siswa ditengah pembelajaran dan dengan media ini dapat memberikan kesan yang kuat pada daya ingat siswa (Khomsah and Imron 2020).
- 6) Instruktur juga dapat dengan mudah mengubah soal yang diberikan melalui ponsel pintarnya tanpa harus menggunakan komputer dan dapat melakukannya dimana saja (Permana 2021).

Kendala dari media Kahoot dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah kantor yang memerlukan koneksi jaringan yang solid dan berkecepatan tinggi, dari sudut pandang alamiah, terdapat larangan bagi siswa untuk membawa smartphone dan tablet ke sekolah. Saat ini, tidak semua siswa memiliki ponsel pintar dan perangkat kerja portabel, orang-orang kaya bisa memilikinya, namun orang-orang miskin pasti tidak akan memilikinya. Media kahoot juga memerlukan overhead proyektor, LCD proyektor dan listrik yang harus selalu dapat diakses selama pembelajaran. Jika salah satu kriteria tersebut tidak terpenuhi maka media Kahoot tidak dapat digunakan atau pembelajaran menjadi tidak menarik (Khomsah and Imron 2020).

### SIMPULAN

Karena kurangnya minat terhadap nuansa materi pelajaran dan kecenderungan siswa kehilangan fokus selama pembelajaran, banyak metodologi pembelajaran yang cenderung membuat pembelajaran menjadi tidak menarik. Untuk mencapai tujuan persiapan pembelajaran dengan baik, siswa harus memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Media berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai alat interaksi dalam proses belajar mengajar diperlukan agar kegiatan pendidikan dan pembelajaran menyenangkan. Persiapan pengembangan konsep dapat dicapai melalui keterlibatan dan komunikasi dengan sumber belajar online seperti Kahoot, namun juga dapat dengan mudah dibangun melalui kontak siswa-guru. Alat pembelajaran cerdas yang mudah diakses dan mudah digunakan adalah Kahoot, yang berbasis permainan. Kahoot adalah alat untuk belajar yang bisa digunakan untuk membangun penilaian, seperti teka-teki dengan jawaban atau kegiatan sebelum atau sesudah tes. Sorotan ujian, penekanan, wacana, dan ikhtisar juga disertakan dalam Kahoot.

Dalam menghadapi tantangan kurangnya minat dan kehilangan fokus siswa dalam pembelajaran, penting untuk memanfaatkan teknologi seperti Kahoot. Kahoot tidak hanya menyediakan alat interaktif seperti kuis dan teka-teki untuk membangun pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Dengan cara ini, penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkaya pengalaman belajar siswa secara efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Yayah Robiatul, and Lailatul Jennah. 2023. "Implementasi Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Madrasah Aliyah." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(2):778–84. doi: 10.31949/educatio.v9i2.5059.
- Adisaka, Kade, I. Gede Margunayasa, and I. Wayan Gunartha. 2022. "Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9(1):141–52. doi: 10.38048/jipcb.v9i1.670.
- Dewi, Ni Kadek Noviana Sastra, I. Gede Astawan, and I. Gede Margunayasa. 2020. "Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8(2):294–302.
- Fadillah, Nur, Syarifuddin Sida, and Muhammad Nawir. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Pemecahan Masalah Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Ips Siswa Sd Di Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):2509–14. doi: 10.23969/jp.v8i1.8370.
- Faridah, Nida Aulia, Anggela Pratama Chandra Dewi Happy, and Della Amelia. 2023. "Pengembangan Keterampilan Sosial Dan Kolaborasi Mahasiswa Melalui Metode Peer Teaching Di Perguruan Tinggi." *Journal of Educational Technology* 22(3):280–94.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8(1):95–104. doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.
- Khomsah, Ahmad Fadilah, and Muhammad Imron. 2020. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5(1):99–118. doi: 10.55187/tarjpi.v5i1.3867.
- Mahsus, Muhammad, and Eva Latipah. 2021. "Metodologi Eduinnova: Pembelajaran Kolaboratif Yang Diintegrasikan Dengan Teknologi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8(1):1–8. doi: 10.21831/jitp.v8i2.38706.
- Malikah, Siti. 2022. "Pembelajaran Matematika Kolaboratif Berbasis Online Dengan Google Workspace for Education." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3):2857–71. doi: 10.31004/cendekia.v6i3.1624.
- Permana, Kadek Beny Agus, Ndara Tanggu Renda, and I. Gede Margunayasa. 2020. "Model Pembelajaran Kolaboratif Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 3(2):223. doi: 10.23887/jp2.v3i2.26552.
- Permana, Natalis Sukma. 2021. "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*

21(2):128–35. doi: 10.34150/jpak.v21i2.334.

- Ramdani, Ramdani, Ade Parlaungan Nasution, Peni Ramanda, Dony Darma Sagita, and Ahmad Yanizon. 2020. "Strategi Kolaboratif Dalam Manajemen Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." *Educational Guidance and Counseling Development Journal* III(1):1–7.
- Rifa'i, Muhamad Nanang, Khafid Ismail, Miftahur Rohmah, and Rusmiati Rusmiati. 2021. "Metode: Membalik Kelas, Kolaboratif, Kreativitas Siswa (Moderasi) Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Yogyakarta." *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 5(2):12. doi: 10.31851/neraca.v5i2.6263.
- Sahronih, Siti, Mochamad Guntur, Herisa Hardiyanti Sholeha, Zakiyah Ismuwardani, Ratri Nuryani Qudwatullathifah, Gregorius Sebo Bito, Nining Sariyyah, and Frumensius B. Dole. 2023. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembelajaran Kolaboratif Dengan Mengembangkan Bahan Ajar Digital Berbasis Learning Management System (LMS)." *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(4):383–89. doi: 10.37478/abdika.v3i4.3254.
- Seli, Muhajir, and Abdul Wahid. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1):1002–15.
- Setiyo, Ajib. 2022. "Penerapan Pembelajaran Diferensiasi Kolaboratif Dengan Melibatkan Orang Tua Dan Masyarakat Untuk Mewujudkan Student's Well-Being Di Masa Pandemi." *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi* 11(1):61–78. doi: 10.26877/bioma.v11i1.9797.
- Soekmono, Roostrianawahti, and Dhita Paranita Ningtyas. 2020. "Model Pembelajaran Pendidikan Multikultural Melalui Pendekatan Proyek Kolaboratif." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):1029. doi: 10.31004/obsesi.v4i2.444.
- Tareze, Maria Apriline Hega, Indri Astuti, and Afandi. 2022. "Model Pembelajaran Kolaborasi Sdg." *Journal Visipena* 13(1):42–53.
- Widodo, Sri A., Annis D. Ayuningtyas, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, and Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. 2019. "Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Menggunakan Pembelajaran Kolaboratif Tipe Jigsaw." *Prisma* 8(2):111–23.
- Yusnidah, Y., A. F. Siagian, and D. Maulana. 2023. "Efek Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah Berbantuan Media Livewire Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa." *Jurnal Sinestesia* 13(2):976–84.
- Zainudin, M., & Nurjanah, E. (2024). Penerapan Strategi Menulis Terbimbing dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Karya Ilmiah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 8183-8194.
- Zainudin, M., & Munfadlila, A. W. (2021). Implementation of Effective Communication For The Preparation of Oral Presentation Nursing Students at STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 481-487.
- Zainudin, M., & Nurjanah, E. (2023). APPLICATION OF GUIDED INQUIRY METHOD IN LEARNING BAHASA FOR S-1 NURSING STUDENTS. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(1), 52-59.
- Zainudin, M., & Nurjanah, E. (2023). Menulis Features dengan Menggunakan Pendekatan Proses. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5686-5691.
- Zainudin, M., & Putri, S. D. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Artikel Ilmiah dengan

Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing pada Mahasiswa S-1 Keperawatan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 62-71.

Zainudin, M., Nurjanah, E., Melani, M., Dewi, Y. C., Febiana, A., Wijayanti, P. A., ... & Mahanani, W. (2022). EDUKASI PENGETAHUAN UMUM PADA ANAK DI DESA NGARJO MOJOANYAR MOJOKERTO. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 863-868.