

	Jurnal Al-Taujih Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami	p-ISSN : 2502-0625, e-ISSN : 2715-7571
		Volume 11 No. 1 Hal 46 - 51
		https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/
Received May 30, 2024; Accepted May 2, 2025; Published July 16, 2025		

PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM MENINGKATKAN ANTUSIASME LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL

Ana Sahara*, Ani Prihatin J, Eem Munawaroh
 anasahara3@gmail.com
Universitas Negeri Semarang

Abstract : *Enthusiasm for learning is a feeling of joy and enthusiasm for carrying out learning activities without any element of coercion from other people. It cannot be denied that there are several things that can cause students to lack enthusiasm in participating in services or learning in class. One of the reasons why students are less enthusiastic about participating in classical guidance services is that the media does not attract students so that students become less enthusiastic about participating in classical guidance services. The aim of conducting this classroom action research is to determine the increase in student enthusiasm in classical guidance services using Kahoot media. The data collection tools used in this research were interviews, observation and documentation. The type of research used in this research is classroom action research and then analyzed using quantitative and qualitative. The subjects of this research were students in class IX H of SMP Negeri 2 Semarang. From the results of this research, it was found that the use of Kahoot media can increase students' enthusiasm in participating in classical guidance services.*

Keywords: *Enthusiasm; Kahoot Media; Classical Guidance.*

Abstrak : Antusiasme belajar merupakan perasaan senang dan bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar tanpa adanya unsur paksaan dari orang lain. Tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa hal yang dapat menyebabkan peserta didik kurang memiliki antusiasme dalam mengikuti layanan atau pembelajaran di kelas. Salah satu penyebab peserta didik kurang antusias dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal adalah media kurang menarik peserta didik sehingga peserta didik menjadi tidak semangat dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Tujuan dari dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan antusiasme peserta didik dalam layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media Kahoot. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan kemudian di analisis menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX H SMP Negeri 2 Semarang. Dari hasil penelitian ini ditemukan hasil bahwa penggunaan media kahoot dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Kata Kunci: Antusiasme; Media Kahoot; Bimbingan Klasikal.

A. PENDAHULUAN

Salah satu indikator keberhasilan dalam pemberian layanan pembelajaran adalah kemampuan guru menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan di dalam kelas. Saat ini, guru di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dihadapkan pada peserta didik dari Generasi Alpha, yaitu generasi yang sangat

dekat dengan teknologi dan internet. Menurut McCrindle (dalam Swandina, 2022), karakteristik generasi Alpha meliputi ketergantungan tinggi pada gadget, rendahnya kemampuan bersosialisasi, tingkat kreativitas yang relatif rendah, serta kecenderungan untuk hidup lebih individualis. Karakteristik ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran atau layanan agar tetap menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Keluhan peserta didik mengenai kebosanan dalam pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada ceramah, presentasi, dan tugas-tugas monoton sering muncul sebelum pembelajaran dimulai. Kejenuhan ini tercermin dari sikap kurang antusias dalam menyambut guru, kurangnya fokus saat menerima penjelasan, serta partisipasi yang rendah dalam kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar proses belajar mengajar berlangsung efektif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), antusiasme diartikan sebagai perasaan semangat, gairah, minat besar, dan gelora. Intaniasari (2022) mendefinisikan antusiasme belajar sebagai perasaan senang dan bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Suciati (2018) juga menyatakan bahwa antusiasme merupakan perasaan senang yang memberikan dampak positif terhadap semangat individu. Diperkuat oleh pendapat Samuel (dalam Rejeki, 2022) bahwa antusiasme adalah rasa yang dapat dimunculkan secara internal maupun dipengaruhi oleh bantuan dari luar diri individu. Dengan demikian, peserta didik yang menunjukkan semangat, minat, dan gairah dalam mengikuti proses pembelajaran menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi.

Antusiasme belajar dapat ditingkatkan melalui layanan atau pembelajaran yang menarik, baik dari segi penyampaian materi, penggunaan media, maupun metode yang digunakan guru. Mengingat karakteristik generasi Alpha yang akrab dengan teknologi, pemanfaatan media digital menjadi relevan,

apalagi dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi dan berpusat pada peserta didik. Pribadi (dalam Rejeki, 2022) menyatakan bahwa teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media penyampai informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Salah satu media teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot!, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis dan permainan edukatif. Penelitian Nokham (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik. Alfansyur (2019) juga menegaskan bahwa media Kahoot dapat meningkatkan konsentrasi, kerja sama, dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran atau layanan.

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas IX H SMP Negeri 2 Semarang, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah saat guru memberikan layanan bimbingan klasikal dengan metode konvensional. Hal ini diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa 87% peserta didik merasa bahwa media pembelajaran berkontribusi terhadap ketertarikan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Pemanfaatan Media Kahoot dalam Meningkatkan Antusiasme Layanan Bimbingan Klasikal” di kelas IX H SMP Negeri 2 Semarang.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dan Supardi (2006), penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (plan), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection). Keempat tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam beberapa siklus hingga diperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama

kurang lebih dua bulan, terhitung sejak Februari hingga April 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX H SMP Negeri 2 Semarang. Penelitian dilakukan melalui kolaborasi antara peneliti dengan guru pamong serta dosen pembimbing lapangan, guna memastikan kelancaran dan validitas proses tindakan yang diberikan di kelas.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa angka, seperti hasil angket atau skor keterlibatan siswa dalam layanan, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menelaah data deskriptif, seperti hasil wawancara dan catatan lapangan.

Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Samsu (2017), triangulasi dilakukan untuk menguji kebenaran data melalui perbandingan dari berbagai sumber atau pendekatan. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan menggabungkan hasil temuan di lapangan dengan teori-teori dari studi literatur yang relevan, sehingga data yang diperoleh memiliki validitas yang kuat.

Tabel 1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Tanggal Pelaksanaan	Pelaksanaan Tindakan
28 Februari 2024	Pra Siklus
06 Maret 2024	Siklus 1 (Pertemuan Pertama)
20 Maret 2024	Siklus 1 (Pertemuan Kedua)
27 Maret 2024	Siklus 2 (Pertemuan Pertama)
03 April 2024	Siklus 2 (Pertemuan Kedua)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal, selama peneliti melakukan

praktik langsung di kelas sebelum melakukan tindakan dengan memanfaatkan media *kahoot* peserta didik menunjukkan kurang antusias dalam mengikuti layanan karena media yang diberikan dalam penyampaian materi kurang menarik. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan mengambil beberapa sampel peserta didik untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran yang menarik menurut mereka.

Pada siklus 1 peneliti mencoba untuk tidak menggunakan media apapun, peneliti melakukan layanan klasikal hanya dengan metode ekspositori dengan tanya jawab, dengan curah pendapat, dan ketika peneliti mengimplementasikan layanan tanpa menggunakan media tidak banyak peserta didik yang memperhatikan dengan baik, banyak sekali peserta didik yang kurang fokus, tidak memperhatikan, dan ketika tanya jawab hanya beberapa anak saja yang merespon. Hasil observasi atau pengamatan tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan peserta didik. Peserta didik

mengaku apabila pembelajaran dengan metode ceramah dirasa kurang menarik dan membosankan, karena hanya mendengarkan saja tanpa ada aktivitas lainnya. Setelah melakukan observasi dan wawancara pada pelaksanaan siklus 1, selanjutnya peneliti melakukan tindakan pada siklus 2 dengan melakukan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media interaktif yaitu dengan *kahoot*. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus 2 di dapatkan hasil observasi bahwa terjadi peningkatan pada antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Hasil tindakan kelas dengan melihat indikator antusiasme peserta didik disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 hasil observasi tindakan kelas

No.	Indikator	Sebelum tindakan	Setelah tindakan	
			Siklus 1	Siklus 2
1.	Memperhatikan guru	60%	60%	82%
2.	Interaktif dalam layanan	54%	60%	85%
3.	Bersungguh-sungguh menyelesaikan tugas	70%	70%	80%
4.	Keterlibatan siswa	56%	58%	87%

Berdasarkan dari hasil observasi dan layanan yang diberikan peneliti dengan menggunakan media interaktif berupa *kahoot* didapatkan hasil bahwa media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Hal itu ditunjukkan dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal di kelas yang pada siklus 1 menunjukkan angka 58% kemudian setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media *kahoot* naik menjadi 87%. Selain itu juga peserta didik menunjukkan sikap memperhatikan guru, aktif dalam proses layanan, dan menunjukkan sikap semangat dalam mengikuti layanan. Sikap-sikap tersebut termasuk antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Menurut Kurniawan (dalam Hasanah & Rosyadi : 2019) mengartikan antusiasme adalah gairah, semangat, dan minat yang besar dalam menjalani aktivitas belajar. Intaniasari (2022) menjelaskan bahwa antusiasme yang baik akan memberikan perubahan sikap yang baik pada individu yang terkait dengan emosional dan perasaan dalam melakukan sesuatu. Dari hasil observasi yang telah dilakukan setelah diberikan tindakan, peserta didik menunjukkan sikap antusias yang sangat baik untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Dari Intaniasari (2022) menjelaskan bahwa cara untuk meningkatkan motivasi atau semangat dalam belajar bisa dilakukan melalui pengimplemntasian media pembeajaran

berbasis teknologi. Dikuatkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwa peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media interaktif *kahoot* peserta didik menunjukkan sikap semangat dalam mengikuti layanan, guru mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, peserta didik mau menjawab dan bertanya, dan peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Menurut Andari (2020), *kahoot* merupakan salah satu aplikasi edukasi interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membosankan peserta didik dalam mengikuti layanan atau pembeajaran di dalam kelas. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan semangat bagi peserta didik untuk mengikuti layanan dan pembelajaran. Hartanti (2019) menjelaskan bahwa tujuan dari *game* edukasi *kahoot* ini adalah untuk memicu semangat belajar, minat belajar, dan motivasi belajar peserta didik dalam memahami, materi yang disampaikan melalui permainan yang dapat memunculkan perasaan senang, bahagia, dan tidak membosankan.

Dari penelitian Andari (2020) menjelaskan bahwa media *kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memberikan pembelajaran efektif pada mata

pelajaran fisika. Selain itu penelitian Irwan (2019) menjelaskan bahwa media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat juga meningkatkan prestasi peserta didik. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan *kahoot* memiliki dampak positif untuk mendukung pembelajaran dan layanan di dalam kelas, namun *kahoot* juga memiliki kekurangan untuk pembelajaran yakni membutuhkan koneksi internet untuk dapat menggunakannya dan memerlukan perangkat laptop atau *handphone* untuk pengaplikasiannya.

Akan tetapi, dibalik kelebihan dan kekurangan dari media *kahoot* memberikan dampak yang baik untuk pembelajaran dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Selain penggunaan *kahoot* juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa karena dalam pengaplikasian media *kahoot* ini peserta didik perlu konsentrasi dalam membaca soal dan memilih jawaban yang tampilannya berbeda antara layar HP dan layar di proyektor. Pemilihan media interaktif ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi peserta didik maupun guru karena dapat menjembatani dalam penyampaian materi kepada seluruh siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IX H SMP Negeri 2 Semarang, dapat disimpulkan bahwa antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, yaitu media edukatif Kahoot. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan semangat belajar peserta didik setelah tindakan dilakukan, dibandingkan dengan kondisi awal saat layanan diberikan menggunakan metode konvensional tanpa media pendukung.

Perbedaan yang signifikan terlihat pada keterlibatan peserta didik dalam kegiatan layanan, di mana penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana yang lebih

menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti Kahoot menjadi salah satu strategi efektif yang dapat digunakan guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan bimbingan klasikal.

Oleh karena itu, guru BK disarankan untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya generasi Alpha, agar mereka dapat mengikuti layanan dengan antusias, tanpa merasa jenuh atau bosan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur Andarusni, Mariyani. 2019. Pemanfaatan Media Berbasis ICT “*Kahoot*” Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika : Kajian Teori dan Praktik PKN*. 6(2) : 208-216.
- Andari Rafika. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. 6(1) : 135-137.
- Arikunto, Sumadi, & Sapardi, A. (2006). *Penelitian Tindakan (Penelitian Kelas)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hartanti Dwi. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Interaktif Game *Kahoot* Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 4(1) : 78-85.
- Hasanah Aswatun, & Faiq Ilham Rosyadi. 2019. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dalam Menumbuhkan Antusiasme Belajar. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*. 4(1) : 89–103.

<https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-06>

- Intaniasari Yossinta, Ratna Diah Utami, dkk. 2022. Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran. 4(1) : 21-29.
- Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan. 8(1) : 95-104.
- 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.
- Rejeki Meiyen Dwi. 2022. Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra. 2(1) : 64-70.
- Samsu. (2017). Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development. In Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA). PUSAKA.
- Suciati Titik. 2018. Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca “Tunggu Aku”. Insania. 23(2) : 314-326.
- Swandina Mutiara, Redi Awal Maulana. 2022. Generasi Alpha : Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA). 6(1) : 1-9.