

Optimalisasi Keterlibatan Belajar Sejarah Indonesia Melalui Pemanfaatan Platform Kahoot: Sebuah Tinjauan Literatur

Dinah Fitriani^{1*}, Yeni Handayani², Ponco Setiyonugroho³, Hendi Irawan⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Indraprsta PGRI Indonesia

*Corresponding Email: dinahdinah026@gmail.com

Abstrak: Tantangan klasik yang kerap dijumpai pada sektor pendidikan di tanah air adalah rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti mata pelajaran Sejarah Indonesia. Mayoritas peserta didik menganggap kajian sejarah sekadar hafalan peristiwa masa lalu yang membosankan akibat dominasi metode instruksional searah seperti ceramah, serta minimnya adopsi media pembelajaran interaktif. Makalah ini berupaya mengeksplorasi efektivitas penggunaan platform berbasis gim digital, Kahoot, guna mendongkrak ketertarikan siswa melalui tinjauan kepustakaan sistematis. Data dikumpulkan dari berbagai referensi akademik berupa jurnal ilmiah, buku teks, serta prosiding yang diterbitkan dalam rentang waktu 2020 hingga 2026. Data yang terkumpul disaring dan dianalisis menggunakan metode analisis isi (content analysis) melalui proses identifikasi, kurasi, penaksiran, dan penggabungan. Temuan kajian mengindikasikan bahwa Kahoot memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan gairah belajar, keaktifan, keterlibatan emosional, serta pencapaian akademis siswa. Kendati demikian, efisiensi operasional platform ini sangat bergantung pada beberapa variabel penting, di antaranya keandalan koneksi internet, ketersediaan gawai digital, serta tingkat kemahiran literasi digital guru. Oleh sebab itu, integrasi Kahoot perlu disokong oleh infrastruktur teknologi yang mapan serta peningkatan kecakapan pedagogis guru dalam merancang skenario pembelajaran yang kreatif demi mencapai target kurikulum secara maksimal.

Kata kunci: Kahoot; Pembelajaran Sejarah; Antusiasme Belajar; Media Instruksional Digital; Tinjauan Pustaka

Abstract: A classic impediment frequently encountered within the national educational landscape is the critically low level of student enthusiasm toward Indonesian History. The discipline is predominantly perceived as a monotonous, rote-memorization-oriented subject, aggravated by the persistence of teacher-centered instructional methods like conventional lecturing and a distinct lack of interactive learning media. This study aims to systematically investigate the efficacy of integrating the digital game-based platform, Kahoot, into Indonesian History classes as a viable alternative to stimulate student engagement through a comprehensive literature review. Data were meticulously gathered from reputable academic databases containing scholarly journal articles, books, and conference proceedings published between 2020 and 2026. The assembled literature underwent content analysis through systematic stages of identification, screening, evaluation, and synthesis. The synthesized findings demonstrate that the implementation of Kahoot exerts a profoundly positive influence on history instruction, most notably by bolstering intrinsic motivation, active participation, cognitive involvement, and overall academic outcomes. Nevertheless, the operational success of this platform remains highly contingent upon crucial variables, including robust internet connectivity, equal access to digital devices, and the educators' pedagogical and digital literacy. Consequently, maximizing the educational potential of Kahoot necessitates solid infrastructural support alongside continuous professional development for teachers to design technologically integrated, innovative learning experiences, thereby ensuring the optimal realization of history education objectives.

Keywords: Kahoot; Indonesian history learning; student interest; digital learning media; literature review

PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memegang peranan krusial sebagai pilar utama dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten, progresif, dan tanggap terhadap pergeseran global, kebudayaan, serta disrupsi teknologi. Pendidikan tidak sekadar mentransfer teori akademis, melainkan melatih ketajaman penalaran kritis, kecakapan memecahkan problem sosial, serta penanaman karakter moral bagi kehidupan bermasyarakat. Atas dasar itu, tiap-tiap materi ajar memiliki andil penting dalam merealisasikan visi pendidikan nasional, termasuk mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Kajian Sejarah Indonesia memegang fungsi strategis sebagai instrumen penguat karakter kebangsaan, pemupuk rasa patriotisme, serta penumbuh kesadaran historis pada generasi muda. Belajar sejarah tidak sekadar mengingat nama pahlawan, lokasi, atau tanggal kejadian

secara kaku. Lebih dari itu, siswa diajak mengeksplorasi relasi kausalitas (sebab-akibat), memetik hikmah dari memori masa lalu, serta merefleksikannya dalam menyikapi persoalan kontemporer. Melalui metode ini, pembelajaran sejarah diharapkan dapat melahirkan generasi yang nasionalis sekaligus visioner dalam menyikapi realitas sosial.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah antara harapan kurikulum dan praktik riil pembelajaran sejarah. Hambatan mendasar yang kerap ditemui adalah minimnya atensi dan kegairahan siswa terhadap materi sejarah. Fenomena ini tercermin dari pasifnya respons siswa di dalam kelas, keengganan berdiskusi, hingga ketidakpedulian dalam merampungkan tugas-tugas sekolah. Konsekuensi dari rendahnya gairah belajar ini tidak hanya menurunkan performa akademis, tetapi juga mengikis pemahaman siswa terhadap substansi nilai moral dari peristiwa masa lampau.

Rendahnya gairah belajar sejarah dipicu oleh akumulasi berbagai variabel. Dari aspek metodologi, metode ceramah konvensional yang masih mengakar membuat murid terposisikan sebagai objek pasif yang sekadar menampung teori. Selain itu, materi sejarah yang padat akan detail kronologis memperkuat stigma negatif bahwa mata pelajaran ini identik dengan hafalan mekanis. Sudut pandang ini membuat sejarah kalah pamor dibanding bidang studi lain yang kaya akan kegiatan eksperimen, praktik lapangan, atau adopsi media digital modern.

Kesenjangan ini makin diperparah oleh karakteristik generasi masa kini (digital natives) yang tumbuh berdampingan dengan teknologi informasi. Mereka memiliki kecenderungan psikologis yang menyukai konten visual, interaktif, dinamis, serta menawarkan respons instan. Apabila proses transfer ilmu di kelas masih bertahan pada pola-pola konvensional tanpa adanya sentuhan teknologi, kesenjangan antara karakteristik siswa dan gaya mengajar guru akan makin lebar. Dampak buruknya, motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar sejarah akan terus merosot.

Menyikapi urgensi tersebut, transformasi media instruksional menjadi langkah mutlak yang harus segera ditempuh demi memperbaiki mutu pembelajaran. Kehadiran teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai penyalur informasi, tetapi juga mampu mengonstruksi pengalaman belajar yang partisipatif, kolaboratif, dan berfokus pada siswa, dengan mengintegrasikan platform digital ke dalam materi sejarah, diharapkan persepsi siswa dapat bergeser: dari sejarah sebagai hafalan yang kaku menjadi ilmu dinamis yang relevan, mengasyikkan, dan penuh makna.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah antara harapan kurikulum dan praktik riil pembelajaran sejarah. Hambatan mendasar yang kerap ditemui adalah minimnya atensi dan kegairahan siswa terhadap materi sejarah. Fenomena ini tercermin dari pasifnya respons siswa di dalam kelas, keengganan berdiskusi, hingga ketidakpedulian dalam merampungkan tugas-tugas sekolah. Konsekuensi dari rendahnya gairah belajar ini tidak hanya menurunkan performa akademis, tetapi juga mengikis pemahaman siswa terhadap substansi nilai moral dari peristiwa masa lampau.

Rendahnya gairah belajar sejarah dipicu oleh akumulasi berbagai variabel, dari aspek metodologi, metode ceramah konvensional yang masih mengakar membuat murid terposisikan sebagai objek pasif yang sekadar menampung teori. Selain itu, materi sejarah yang padat akan detail kronologis memperkuat stigma negatif bahwa mata pelajaran ini identik dengan hafalan mekanis. Sudut pandang ini membuat sejarah kalah pamor dibanding bidang studi lain yang kaya akan kegiatan eksperimen, praktik lapangan, atau adopsi media digital modern.

Kesenjangan ini makin diperparah oleh karakteristik generasi masa kini (digital natives) yang tumbuh berdampingan dengan teknologi informasi. Mereka memiliki kecenderungan psikologis yang menyukai konten visual, interaktif, dinamis, serta menawarkan respons instan. Apabila proses transfer ilmu di kelas masih bertahan pada pola-pola konvensional tanpa adanya

sentuhan teknologi, kesenjangan antara karakteristik siswa dan gaya mengajar guru akan makin lebar. Dampak buruknya, motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar sejarah akan terus merosot.

Menyikapi urgensi tersebut, transformasi media instruksional menjadi langkah mutlak yang harus segera ditempuh demi memperbaiki mutu pembelajaran. Kehadiran teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai penyalur informasi, tetapi juga mampu mengonstruksi pengalaman belajar yang partisipatif, kolaboratif, dan berfokus pada siswa, dengan mengintegrasikan platform digital ke dalam materi sejarah, diharapkan persepsi siswa dapat bergeser: dari sejarah sebagai hafalan yang kaku menjadi ilmu dinamis yang relevan, mengasyikkan, dan penuh makna.

Sebagai salah satu solusi inovatif di era digital, pemanfaatan media berbasis permainan (game-based learning) dan gamifikasi kini semakin banyak dilirik di dunia pendidikan. Salah satu platform yang paling populer dan efektif untuk mengakomodasi kebutuhan ini adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan gratis yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, survei, dan diskusi interaktif secara mudah, di mana siswa dapat merespons pertanyaan secara langsung menggunakan gawai mereka. Melalui integrasi elemen permainan seperti poin kecepatan, visualisasi yang menarik, serta papan skor (leaderboard), platform ini mampu mengubah atmosfer kelas yang kaku menjadi ruang kompetisi sehat yang menyenangkan. Pengenalan Kahoot di dalam kelas sejarah ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan pedagogis, mentransformasi metode evaluasi pembelajaran, serta menstimulasi partisipasi aktif siswa agar selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE

Studi ini dirancang dengan menggunakan metode studi kepustakaan (literature review) melalui pendekatan deskriptif-kualitatif guna menelaah bagaimana platform Kahoot dapat dioptimalkan untuk mendongkrak minat belajar sejarah siswa. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam mengolaborasikan berbagai temuan riset terdahulu, sehingga menghasilkan pemahaman yang menyeluruh mengenai tren penelitian, peta pencapaian, dan celah-celah riset yang masih bisa dieksplorasi lebih lanjut.

Kumpulan data yang dianalisis merupakan data sekunder yang bersumber dari artikel jurnal bereputasi (skala nasional maupun internasional), prosiding pertemuan ilmiah, buku teks, dan karya tulis ilmiah tepercaya lainnya. Pencarian literatur dilakukan pada mesin pencari akademis seperti Google Scholar, Garuda, DOAJ, Crossref, dan basis data ilmiah lainnya dengan menggunakan kata kunci kombinasi seperti Kahoot, gamification, digital learning media, learning interest, history learning, dan Indonesian History. Guna menjamin aktualitas informasi, artikel yang dikaji dibatasi pada terbitan dari tahun 2020 hingga 2026.

Penyaringan artikel dilakukan secara sistematis lewat kriteria inklusi dan eksklusi. Adapun kriteria seleksi yang ditetapkan meliputi: Naskah fokus pada implementasi Kahoot dalam proses pembelajaran, Riset mengukur variabel ketertarikan, gairah, keaktifan, atau performa hasil belajar siswa, Artikel dimuat dalam jurnal ilmiah yang menerapkan sistem peninjauan sejawat (peer-reviewed), Dokumen tersedia dalam format teks lengkap (full text).

Sebaliknya, dokumen yang tidak selaras dengan topik, memiliki metodologi yang kabur, atau sekadar esai opini tanpa pijakan empiris akan dieliminasi dari daftar analisis. Proses penelitian dimulai dengan pelacakan dokumen yang relevan dengan tema kajian. Langkah berikutnya adalah penyaringan melalui peninjauan kesesuaian judul, abstrak, target riset, metodologi, dan konklusi. Setelah itu, literatur yang lolos kurasi dibedah secara mendalam

guna memetakan karakteristik penelitian, hasil temuan kunci, serta implikasinya terhadap pengajaran sejarah.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) guna mengidentifikasi pola, kesamaan, maupun anomali hasil riset dari berbagai sumber. Temuan-temuan tersebut diklasifikasikan ke dalam kluster tema utama, seperti pengaruh Kahoot terhadap minat belajar, fungsi Kahoot dalam sistem asesmen, hambatan dan dukungan teknis, serta keselarasan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Kategorisasi ini mempermudah proses sintesis data agar dipaparkan secara runtut dan logis.

Guna meminimalkan subjektivitas dan menjaga keabsahan data, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan kesimpulan dari berbagai penelitian sejenis. Langkah ini dilakukan agar kesimpulan akhir benar-benar berdasar pada konsistensi temuan ilmiah yang valid. Melalui metodologi ini, penelitian diharapkan mampu memetakan potensi riil Kahoot dalam pembelajaran Sejarah Indonesia sekaligus menawarkan rekomendasi praktis bagi praktisi pendidikan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Indonesia

Berdasarkan hasil analisis pustaka terhadap riset-riset terdahulu, ditemukan bukti kuat bahwa integrasi Kahoot berkontribusi signifikan dalam memicu gairah belajar siswa pada materi Sejarah Indonesia. Kendala kejenuhan belajar sejarah selama ini berakar pada materi sejarah yang sarat akan narasi masa lalu, konsep abstrak, serta tuntutan ingatan kronologis yang tinggi, hal ini memicu rasa jenuh apabila guru hanya mengandalkan ceramah satu arah.

Penggunaan Kahoot menawarkan solusi segar dengan menyajikan konsep belajar berbasis permainan (game-based learning). Lewat fitur kuis interaktifnya, siswa tidak lagi pasif melainkan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, bersaing mengumpulkan skor tertinggi, dan melihat posisi klasemen mereka secara langsung. Pengalaman belajar yang menegangkan sekaligus menyenangkan ini mampu menyedot perhatian dan fokus siswa selama kelas berlangsung.

Riset-riset sebelumnya menunjukkan bahwa metode gamifikasi digital sanggup mendongkrak motivasi intrinsik siswa karena adanya unsur tantangan yang sehat, kompetisi positif, serta apresiasi instan (Hamari dkk., 2014; Wang & Tahir, 2020; Zainuddin dkk., 2020). Konteks sejarah, Kahoot mengikis anggapan bahwa sejarah sekadar menghafal tahun dan nama tokoh, melainkan menjadikannya sarana eksplorasi dinamis untuk memahami peristiwa lampau secara seru (Putri & Nurhayati, 2022; Rahmawati & Suryadi, 2023). Dengan kemasan visual yang apik, siswa terdorong untuk mengukur pemahaman mereka secara mandiri tanpa merasa dihakimi.

Selain itu, Kahoot mengikis pola komunikasi searah di ruang kelas. Jika biasanya hanya guru yang aktif berbicara, Kahoot memfasilitasi komunikasi dua arah yang interaktif. Guru bisa langsung memantau tingkat pemahaman siswa secara kolektif dari rangkuman hasil kuis. Data instan ini sangat berharga bagi guru sebagai bahan evaluasi untuk menentukan langkah instruksional berikutnya yang lebih tepat sasaran.

Konteks pendidikan modern di Indonesia, adopsi Kahoot sangat sejalan dengan filosofi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) (Wicaksono & Aulia, 2023). Media ini menstimulasi ruang belajar yang dinamis, kolaboratif, dan berbasis tindakan nyata. Siswa dipicu untuk berpikir kritis secara cepat saat menganalisis soal sejarah sebelum memilih jawaban yang tepat. Singkatnya, Kahoot

terbukti efektif mereduksi kelesuan belajar sejarah, dengan catatan guru telah mempersiapkan skenario pembelajaran, materi kuis, dan fasilitas teknologi penunjang secara matang.

Peran Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Indonesia yang Interaktif

Tinjauan literatur juga membuktikan bahwa fungsi Kahoot melampaui sekadar media pengantar materi, melainkan juga berperan vital sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif (Sari & Kurniawan, 2022). Asesmen sejarah yang biasanya dijalankan secara konvensional (berbasis kertas atau esai tertulis) sering kali dirasa menegangkan dan membosankan oleh siswa, sehingga proses evaluasi kerap dianggap sebagai formalitas belaka ketimbang sarana refleksi pemahaman.

Kahoot mendobrak paradigma konvensional tersebut dengan menyuntikkan konsep gamifikasi ke dalam sistem penilaian (Kalleny, 2020; Sailer & Homner, 2020), dengan kuis digital, siswa dapat mengerjakan evaluasi langsung melalui gawai mereka. Hasil umpan balik yang instan memberikan kesadaran langsung kepada siswa tentang bagian materi mana yang telah mereka kuasai dan mana yang masih keliru, hal ini mengubah orientasi evaluasi: bukan lagi sekadar mengejar nilai akhir, melainkan sarana introspeksi belajar.

Kelebihan lain Kahoot dalam evaluasi sejarah adalah fleksibilitas ragam soal yang dapat dirancang oleh guru. Guru dapat menyusun pertanyaan multi-opsi, tebak gambar tokoh sejarah, analisis gambar situasi, hingga soal analisis hubungan kausalitas sejarah. Variasi ini merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills / HOTS) siswa karena mereka dipaksa menganalisis esensi dan konteks peristiwa sejarah, bukan sekadar menghafal fakta mentah.

Kompetisi sehat yang dihadirkan lewat papan skor (leaderboard) juga memicu antusiasme luar biasa (Suh dkk., 2018). Dorongan psikologis untuk menjadi yang terbaik di kelas memacu konsentrasi siswa secara maksimal. Kendati demikian, guru harus bijaksana dalam mengelola atmosfer kompetisi ini agar tetap suportif dan tidak membuat siswa yang berada di peringkat bawah merasa tertekan atau rendah diri.

Bagi guru, Kahoot memangkas waktu koreksi secara drastis. Data analisis ketercapaian materi langsung tersaji secara otomatis setelah kuis berakhir. Guru dapat memetakan butir soal mana saja yang paling banyak dijawab keliru oleh siswa, yang mengindikasikan materi tersebut memerlukan penjelasan ulang (re-teaching) atau penguatan konsep lebih lanjut.

Namun, di balik keunggulan tersebut, kajian pustaka menggarisbawahi kelemahan utama platform ini, yaitu ketergantungan yang tinggi pada aspek teknis (ketersediaan gawai, stabilitas kuota/sinyal internet, dan kompetensi guru mengoperasikan sistem). Jika faktor-faktor ini terhambat, jalannya evaluasi akan terganggu. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki rencana cadangan (back-up plan) agar kegiatan evaluasi tetap berjalan kondusif.

Faktor Pendukung dan Hambatan Implementasi Media Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia

Efektivitas penerapan Kahoot di kelas sejarah dipengaruhi oleh sinergi antara keandalan sistem dan kesiapan lingkungan pembelajaran. Pemanfaatan platform ini menuntut persiapan matang dari sisi pendidik, peserta didik, maupun infrastruktur sekolah agar hasil yang didapat bisa optimal.

Faktor pendukung utama terletak pada kompetensi literasi digital guru. Peran guru sangat sentral, mulai dari mengonseptualisasi soal kuis yang mendidik, menyeting durasi kuis, hingga menghadirkan suasana kelas saat Kahoot dimainkan. Guru yang adaptif teknologi akan mampu mengemas materi sejarah ke dalam format Kahoot secara kreatif. Sebaliknya, jika guru kurang kompeten, Kahoot hanya akan berakhir sebagai gim hiburan tanpa nilai edukatif yang jelas.

Faktor pendukung berikutnya adalah kedekatan generasi muda saat ini dengan ekosistem digital. Karena siswa terbiasa menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari, metode belajar berbasis Kahoot terasa sangat relevan dan tidak asing bagi mereka. Hal ini menjadi peluang emas bagi guru untuk mentransformasikan gawai siswa dari alat hiburan menjadi media belajar yang produktif.

Ditinjau dari sisi sarana, ketersediaan gawai sekolah/pribadi, stabilitas jaringan Wi-Fi, dan ruang kelas yang kondusif menjadi pilar pendukung yang krusial. Jika semua aspek ini terpenuhi, aktivitas Kahoot akan berjalan mulus dan menciptakan dinamika kelas yang hidup.

Namun, beberapa hambatan nyata masih sering dijumpai di lapangan, seperti: *Pertama*, Kesenjangan Akses Digital: Tidak semua murid memiliki ponsel pintar berspesifikasi memadai atau paket data internet yang stabil, terutama di daerah suburban atau pedesaan. *Kedua*, Kesiapan Pedagogis Guru: Sebagian guru kesulitan menyelaraskan Kahoot dengan metode mengajar konvensional. Menggunakan Kahoot secara terus-menerus tanpa kombinasi metode lain (seperti diskusi kelompok atau *problem-based learning*) justru berisiko menimbulkan kejenuhan baru bagi siswa. *Ketiga*, Distraksi Kompetisi: Fokus siswa rentan terdistraksi. Karakteristik kompetisi kecepatan menjawab di Kahoot terkadang membuat siswa terburu-buru memilih jawaban demi mengejar poin tinggi tanpa benar-benar mencerna isi pertanyaan dan esensi nilai sejarahnya, oleh karena itu, guru harus mampu menyeimbangkan unsur hiburan (*game*) dengan misi akademis (*learning goal*) melalui manajemen kelas yang ketat.

Implikasi Pemanfaatan Kahoot terhadap Pembelajaran Sejarah Indonesia dalam Perspektif Kurikulum Merdeka

Penerapan Kahoot dalam kelas Sejarah Indonesia selaras dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menuntut proses belajar berpusat pada siswa, berbasis aktivitas bermakna, dan fleksibel.

Implikasi paling terasa adalah meningkatnya partisipasi aktif siswa di kelas (Plump & LaRosa, 2020). Materi sejarah yang kerap dicap pasif diubah menjadi panggung interaksi dinamis. Murid tidak sekadar duduk mendengar narasi sejarah, melainkan aktif memproses, menganalisis, dan mengonfirmasi pemahaman mereka melalui kuis digital (Bahri & Nurhidayah, 2024), hal ini memposisikan siswa sebagai subjek utama dalam petualangan belajarnya sendiri.

Segi penalaran, Kahoot melatih ketajaman berpikir kritis siswa. Melalui soal-soal analitik yang menuntut interpretasi peristiwa atau perbandingan data sejarah, siswa dibiasakan mengambil keputusan logis secara cepat berdasarkan pengetahuan yang telah dikonstruksi sebelumnya.

Kaitannya dengan asesmen adaptif, Kahoot menjadi alat asesmen formatif yang ideal. Kurikulum Merdeka membebaskan guru mengadaptasi strategi mengajar berdasarkan profil belajar siswa. Hasil cepat dari kuis Kahoot mempermudah guru memetakan kompetensi siswa secara real-time, sehingga tindakan penanganan (baik pengayaan maupun remedial) dapat diberikan secara presisi sesuai kebutuhan individu siswa.

Sisi profesionalisme guru, platform ini menuntut pergeseran peran guru dari sekadar 'pemberi materi tunggal' menjadi fasilitator dan kreator pengalaman belajar. Guru ditantang mengombinasikan Kahoot dengan metode diskusi kelompok, bedah kasus sejarah, atau proyek analisis dokumen sejarah primer untuk menciptakan kedalaman materi pembelajaran.

Terakhir, metode ini turut mengasah kecakapan literasi digital (*digital skills*) abad ke-21 pada diri siswa. Mereka belajar menggunakan perangkat teknologi secara sehat, edukatif, dan penuh tanggung jawab. Kendati demikian, porsi penggunaan Kahoot harus tetap proporsional.

Teknologi adalah alat bantu instruksional, bukan pengganti peran guru atau esensi penanaman nilai kepahlawanan dan moralitas dalam pelajaran sejarah.

Analisis Temuan Studi Literatur dan Kesenjangan Penelitian (Research Gap)

Sintesis terhadap literatur ilmiah mengonfirmasi bahwa Kahoot memberikan dampak akseleratif terhadap perbaikan mutu proses belajar, khususnya pada ranah motivasi, keaktifan, dan pelibatan siswa (Licorish dkk., 2018; Plump & LaRosa, 2020; Wang & Tahir, 2020). Dibandingkan metode dikte tradisional, gim edukasi digital terbukti ampuh mencairkan suasana kaku di kelas sejarah dan membalikkan stereotipe bahwa sejarah adalah mata pelajaran hafalan yang membosankan.

Namun, analisis kritis terhadap literatur yang ada menunjukkan adanya kesenjangan riset (research gap) yang nyata: *pertama*, Dominasi Bidang Studi Lain: Mayoritas kajian Kahoot terdahulu lebih banyak diuji pada mata pelajaran sains/eksakta (Murciano-Calles, 2020), kedokteran, bahasa asing, atau mata kuliah umum. Sangat sedikit riset yang fokus meneliti implementasi Kahoot pada karakteristik khusus pembelajaran sejarah, yang sejatinya menuntut pemahaman nilai emosional, empati historis, serta penalaran kausalitas sosial yang mendalam.

Kedua, Fokus pada Hasil Belajar Kuantitatif: Riset terdahulu terlalu berorientasi pada pengukuran angka hasil belajar aspek kognitif semata (Iwamoto dkk., 2017; Kirikkaya & Arian, 2021; Martínez-Jiménez & Ruiz-Jiménez, 2020). Sangat minim kajian mendalam yang mengupas perubahan aspek afektif siswa, seperti pergeseran persepsi, ketertarikan mendalam, dan minat jangka panjang siswa terhadap nilai-nilai sejarah bangsa pasca-penerapan Kahoot.

Ketiga, Keterbatasan Fungsi Penilaian: Sebagian besar studi memposisikan Kahoot sebatas alat kuis pasca-belajar (*post-test*). Padahal, Kahoot memiliki potensi besar jika diintegrasikan di awal sesi kelas sebagai pemantik perhatian (*apersepsi*) atau di tengah sesi sebagai detektor pemahaman konsep awal (*diagnostic assessment*).

Artikel tinjauan kepustakaan ini mengisi celah tersebut dengan memformulasikan kerangka konseptual yang komprehensif mengenai bagaimana Kahoot dapat diintegrasikan secara utuh di kelas sejarah, mengidentifikasi faktor penentunya, serta merefleksikan urgensinya dalam lanskap Kurikulum Merdeka.

Sintesis Hasil Kajian Literatur Mengenai Efektivitas Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia

Sintesis akhir dari seluruh literatur membuktikan efektivitas Kahoot yang signifikan dalam mentransformasi lanskap pembelajaran Sejarah Indonesia. Adopsi platform digital ini berhasil menggeser dominasi guru di kelas (*teacher-centered*) menuju ruang belajar yang didominasi keaktifan siswa (*student-centered*). Parameter keberhasilan ini ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme menjawab, tingginya konsentrasi menyimak penjelasan, serta keterlibatan emosional siswa yang positif.

Kahoot menyederhanakan penyampaian materi sejarah yang luas dan kompleks ke dalam visualisasi kuis yang ringkas, tanpa mereduksi esensi keilmuannya. Proses kognitif seperti mengingat kembali (*recall*), memahami kronologi, dan mengaitkan konsep sejarah dikemas lewat aktivitas rekreasi digital yang kompetitif namun mendidik (Prenawa dkk., 2021).

Tabel berikut menyajikan sintesis komparatif efektivitas dan tantangan pemanfaatan Kahoot berdasarkan kajian literatur:

Dimensi Analisis	Kondisi Sebelum Menggunakan Kahoot	Kondisi Setelah Menggunakan Kahoot
Metode Belajar	Monoton, didominasi metode ceramah dan hafalan teks.	Dinamis, interaktif, berbasis gamifikasi (<i>game-based learning</i>) (Dichev & Dicheva, 2017; Holbrey, 2020).
Peran Siswa	Pasif, sekadar penerima informasi satu arah.	Aktif berpartisipasi, berpikir cepat, terlibat dalam diskusi (Licorish dkk., 2018).
Umpan Balik	Tertunda (menunggu koreksi manual guru beberapa hari).	Instan (<i>immediate feedback</i>) yang membantu refleksi langsung (Kalleny, 2020).
Atmosfer Kelas	Kaku, penuh ketegangan saat evaluasi, membosankan.	Kompetitif secara sehat, menyenangkan, dan menantang (Plump & LaRosa, 2020).
Asesmen Guru	Evaluasi berkala yang membutuhkan waktu koreksi lama.	Evaluasi formatif <i>real-time</i> dengan data analisis otomatis (Martínez-Jiménez & Ruiz-Jiménez, 2020).

Meskipun menawarkan banyak kemudahan, sintesis kepustakaan menegaskan bahwa efektivitas sejati Kahoot tidak berdiri sendiri. Keberhasilannya merupakan perpaduan antara kompetensi guru merancang soal bermutu, ketepatan memilih momen penggunaan, serta kesiapan fasilitas gawai dan internet sekolah. Tanpa penguatan konsep teoretis dari guru pascakuis, Kahoot hanya akan berakhir sebagai gim hiburan biasa tanpa menyisakan pemahaman sejarah yang substansial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pustaka yang komprehensif mengenai pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Sejarah Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi gamifikasi memegang peranan krusial dalam menciptakan iklim belajar yang atraktif, interaktif, serta berpusat pada siswa. Kahoot terbukti menjadi alternatif solutif yang andal dalam mendobrak kejenuhan belajar sejarah akibat dominasi metode ceramah konvensional.

Metode *game-based learning* yang diusung Kahoot berhasil memicu gairah belajar intrinsik siswa. Elemen kompetitif seperti poin kecepatan, klasemen langsung, dan visualisasi interaktif membuat pembelajaran sejarah terasa segar dan menantang, di samping memicu minat belajar. Kahoot juga memegang peran strategis sebagai instrumen evaluasi formatif yang cepat dan akurat bagi guru guna memetakan daya serap materi secara instan.

Kendati demikian, optimalisasi Kahoot sangat bersandar pada kecakapan digital guru, ketersediaan perangkat penunjang, serta jaringan internet yang mumpuni. Agar tidak sekadar menjadi aktivitas bermain tanpa makna, penggunaan Kahoot harus direncanakan secara terstruktur dengan mengedepankan ketercapaian tujuan kurikulum sejarah. Melalui pengelolaan kelas yang bijak, Kahoot berpotensi besar menjadi inovasi media pembelajaran digital yang sangat relevan dalam menyukseskan implementasi Kurikulum Merdeka di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing learning motivation through Kahoot as a media game based learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 421–429. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.68365>
- Holbrey, C. E. (2020). Kahoot! Using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres.

- Technology, Pedagogy and Education, 29(2), 191–202.
<https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1737568>
- Kalleny, N. K. (2020). Advantages of Kahoot! game-based formative assessments along with methods of its use and application during the COVID-19 pandemic in various live learning sessions. *Journal of Microscopy and Ultrastructure*, 8(4), 175–185.
https://doi.org/10.4103/JMAU.JMAU_61_20
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Murciano-Calles, J. (2020). Use of Kahoot for assessment in chemistry education: A comparative study. *Journal of Chemical Education*, 97(11), 4209–4213.
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00348>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2020). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. *Management Teaching Review*, 5(2), 151–158.
<https://doi.org/10.1177/2379298119832163>
- Prenawa, W. N., Setiawati, N., & Centauri, B. (2021). Pengaruh implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning terhadap kemandirian belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v1i2.3017>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Martínez-Jiménez, R., & Ruiz-Jiménez, M. C. (2020). Improving students' satisfaction and learning performance using Kahoot. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 53. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00222-0>
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.
- Suh, A., Wagner, C., & Liu, L. (2018). The effects of game dynamics on user engagement in gamified systems. *Journal of Management Information Systems*, 35(3), 940–973.
<https://doi.org/10.1080/07421222.2018.1481639>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kirikkaya, E. B., & Arikan, A. (2021). The effect of game-based learning applications on academic achievement and motivation: A meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 26(5), 6247–6270. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10521-9>
- Putri, D. A., & Nurhayati, S. (2022). Pemanfaatan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 256–266.
- Rahmawati, N., & Suryadi, A. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 45–58.

- Sari, R., & Kurniawan, A. (2022). Media pembelajaran digital berbasis Kahoot sebagai inovasi evaluasi pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 210–221.
- Wicaksono, B., & Aulia, N. (2023). Implementasi Kahoot pada Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 115–127.