
PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA LATIHAN SOAL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI SENAM LANTAI DI SMK SIDING PURI

Moh Husen¹, Ilma Ainun Nazilah², Mafruhah³

^(1,2,3)Universitas PGRI Sumenep, Indonesia
Email: mohhusen854@gmail.com

Diterima: 08-02-2026 Direvisi : 08-03-2026 Disetujui : 08-04-2026 Diterbitkan : 08-04-2026

Abstract

Student learning activeness during Physical Education, Sports, and Health (PJOK) theory exercise sessions, particularly on floor gymnastics material, is often a distinct challenge in the classroom. Conventional learning without adequate media support tends to make students lose interest quickly and fail to engage actively. A similar condition was found among Grade XI TKJ students at SMK Siding Puri, where most students appeared unenthusiastic when completing practice exercises using ordinary worksheets. This best practice aims to describe the implementation of Kahoot as a gamification-based exercise media and its impact on student learning activeness in floor gymnastics material. The approach used is descriptive-applicative, based on direct experience during the Field Teaching Practice (PPL). The subjects were 21 Grade XI TKJ students, with data collected through activeness observation, student response questionnaires, and documentation. The implementation of Kahoot was carried out in three stages: question preparation, interactive quiz delivery, and evaluation with reflection. The results showed an increase in the percentage of student learning activeness from 38.1% to 81%, with an average positive response score of 84.3 out of 100. These findings confirm that Kahoot is capable of transforming the exercise session into a more competitive and enjoyable environment, effectively encouraging active participation from all students.

Keywords: Kahoot; Exercise Questions; Learning Activeness; Floor Gymnastics; Physical Education

Abstrak

Keaktifan belajar siswa dalam sesi latihan soal teori PJOK, khususnya pada materi senam lantai, kerap menjadi persoalan tersendiri di lapangan. Pembelajaran yang berlangsung secara konvensional tanpa dukungan media yang memadai cenderung membuat siswa cepat bosan dan tidak terlibat secara aktif. Kondisi serupa ditemukan pada siswa kelas XI TKJ SMK Siding Puri, di mana sebagian besar siswa tampak tidak antusias saat mengerjakan latihan soal menggunakan lembar kerja biasa. Best practice ini bertujuan mendeskripsikan penerapan Kahoot sebagai media latihan soal berbasis gamifikasi dan

dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa pada materi senam lantai. Pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif-aplikatif berdasarkan pengalaman langsung selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Subjek kegiatan adalah 21 siswa kelas XI TKJ, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi keaktifan, angket respons siswa, dan dokumentasi. Penerapan Kahoot dilaksanakan dalam tiga tahapan, mulai dari persiapan soal, pelaksanaan kuis interaktif, hingga evaluasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh menunjukkan kenaikan persentase keaktifan belajar siswa dari 38,1% menjadi 81%, serta rata-rata skor respons positif siswa terhadap pembelajaran mencapai 84,3 dari skala 100. Temuan ini menegaskan bahwa Kahoot mampu mengubah suasana latihan soal menjadi lebih kompetitif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Kata Kunci: Kahoot; Latihan Soal; Keaktifan Belajar; Senam Lantai; PJOK

Pendahuluan

Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), terdapat dua sisi pembelajaran yang sama-sama perlu mendapat perhatian, yakni sisi praktik yang berkaitan dengan keterampilan gerak dan sisi teori yang berkaitan dengan pemahaman konsep. Keduanya tidak bisa dipisahkan karena pemahaman teori yang baik akan menopang kemampuan siswa dalam melakukan praktik secara benar dan aman. Namun yang kerap terjadi di lapangan, pembelajaran teori PJOK masih disampaikan dengan cara yang monoton, sehingga tidak mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif. Astutik dan Kusmiyati (2023) menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran, dan ketidakhadiran faktor ini akan berdampak langsung pada kualitas hasil belajar siswa.

Senam lantai adalah salah satu materi dalam PJOK yang menuntut pemahaman teori yang cukup sebelum siswa mampu mempraktikkannya dengan tepat. Penguasaan teori mencakup pemahaman tentang konsep dasar gerak, nama-nama gerakan, urutan pelaksanaan, hingga aspek keselamatan yang perlu diperhatikan. Ramdanet, Zulfahri, Handayani, dan Igoresky (2024) dalam kajiannya menemukan bahwa salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan pada materi senam lantai adalah minimnya bekal pemahaman teori sebelum mereka melakukan gerakan secara praktik. Dengan demikian, penyajian materi teori senam lantai tidak bisa dibiarkan berjalan apa adanya, melainkan perlu dikemas dalam pendekatan yang lebih menarik dan mampu memancing keterlibatan siswa.

Permasalahan ini secara nyata ditemukan penulis selama menjalani Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Siding Puri, khususnya pada kelas XI TKJ yang berjumlah 21 siswa. Ketika latihan soal materi senam lantai dilaksanakan secara konvensional menggunakan lembar kerja, sebagian besar siswa tidak tampak bersemangat. Banyak yang mengobrol, mengerjakan soal asal-asalan, atau bahkan tidak mengerjakan sama sekali. Keaktifan belajar yang rendah seperti ini jelas menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu solusi yang dinilai paling relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan Kahoot, sebuah platform kuis digital berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru merancang soal interaktif dalam format permainan kompetitif. Wardana dan Sagoro (2019) dalam penelitiannya di SMK Koperasi Yogyakarta membuktikan bahwa gamifikasi berbantuan Kahoot mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan, karena elemen kompetisi dan umpan balik langsung yang ada di dalamnya berhasil mendorong partisipasi aktif setiap siswa dalam sesi kuis.

Berdasarkan hal tersebut, best practice ini disusun dengan tujuan mendeskripsikan penerapan Kahoot sebagai media latihan soal pada materi senam lantai serta menggambarkan dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI TKJ di SMK Siding Puri.

Metode

Best practice ini menggunakan pendekatan deskriptif-aplikatif yang bertumpu pada pengalaman langsung di lapangan selama pelaksanaan PPL. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utamanya adalah menggambarkan secara rinci bagaimana Kahoot diterapkan sebagai media latihan soal dan seperti apa dampak yang ditimbulkannya terhadap keaktifan belajar siswa. Subjek kegiatan adalah 21 siswa kelas XI TKJ SMK Siding Puri, yang mengikuti empat kali pertemuan dengan sesi latihan soal berbasis Kahoot pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penerapan Kahoot dilaksanakan melalui tiga tahapan yang saling berkaitan. Pada tahap pertama, guru membuat akun di laman kahoot.com dan menyusun soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi senam lantai, mencakup pengertian, nama-nama gerakan dasar seperti guling depan, guling belakang, kayang, sikap lilin, dan headstand, tahapan pelaksanaan, serta aspek keselamatan. Setiap soal diberi batas waktu 20–30 detik, dan guru memastikan ketersediaan jaringan internet serta kesiapan smartphone siswa sebelum kegiatan dimulai. Pada tahap kedua, PIN game Kahoot ditampilkan melalui LCD proyektor dan seluruh siswa bergabung ke dalam permainan melalui smartphone masing-masing. Kuis berlangsung dengan setiap pertanyaan ditampilkan satu per satu di layar, dan setelah setiap soal dijawab, papan peringkat sementara langsung ditampilkan, menciptakan suasana kelas yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Guru juga memberikan penjelasan singkat atas jawaban yang benar, terutama untuk soal yang banyak dijawab keliru. Pada tahap ketiga, setelah seluruh soal selesai, guru memimpin diskusi singkat untuk membahas soal-soal yang dianggap sulit dan meluruskan pemahaman siswa yang masih keliru.

Data dikumpulkan menggunakan tiga instrumen, yaitu lembar observasi keaktifan yang mencatat jumlah siswa yang aktif menjawab, memperhatikan layar, dan terlibat dalam diskusi; angket respons siswa tentang tingkat kesenangan, kemudahan pemahaman materi, dan ketertarikan mereka terhadap Kahoot; serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Data kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase keaktifan, rata-rata skor respons, dan perbandingan kondisi sebelum serta sesudah penerapan Kahoot.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum Kahoot diperkenalkan, latihan soal materi senam lantai dilaksanakan menggunakan lembar kerja yang dibagikan kepada siswa. Hasilnya cukup memprihatinkan: dari 21 siswa, hanya 8 orang (38,1%) yang tampak benar-benar serius mengerjakan soal, sementara sisanya tidak fokus, mengobrol, atau mengerjakan dengan asal. Suasana kelas terasa datar dan kegiatan latihan soal tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Setelah empat pertemuan menggunakan Kahoot, situasinya berubah drastis. Siswa yang sebelumnya acuh mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak guru mengumumkan bahwa latihan soal akan dilakukan melalui Kahoot. Mereka segera menyiapkan smartphone dan bergegas memasukkan PIN untuk bergabung. Selama sesi

berlangsung, hampir semua siswa memperhatikan layar dengan seksama, berlomba menjawab sebelum waktu habis, dan bersorak ketika nama mereka muncul di papan peringkat. Persentase keaktifan belajar meningkat menjadi 81%, setara dengan 17 dari 21 siswa yang terlibat aktif. Rata-rata skor respons positif siswa terhadap penggunaan Kahoot tercatat sebesar 84,3 dari skala 100.

Aspek yang Diamati	Sebelum Kahoot	Sesudah Kahoot
Siswa Aktif Mengerjakan Soal	8 siswa (38,1%)	17 siswa (81%)
Siswa Tidak Fokus / Pasif	13 siswa (61,9%)	4 siswa (19%)
Antusiasme Mengikuti Sesi Latihan	Rendah	Sangat Tinggi
Rata-rata Skor Respons Siswa	— (belum diukur)	84,3 / 100 (Baik)
Peningkatan Keaktifan	+42,9 poin persentase (38,1% → 81%)	

Tabel 1 Perbandingan Keaktifan Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Kahoot

Peningkatan keaktifan yang cukup mencolok ini tidak bisa dilepaskan dari karakteristik Kahoot itu sendiri sebagai media yang mengintegrasikan unsur kompetisi, umpan balik langsung, dan kesenangan dalam satu platform yang mudah diakses. Wardana dan Sagoro (2019) telah membuktikan dalam penelitiannya bahwa gamifikasi berbantuan Kahoot mampu menaikkan aktivitas belajar siswa secara terukur karena suasana belajar yang kompetitif mendorong setiap siswa untuk aktif berpartisipasi, bukan sekadar duduk dan menunggu.

Salah satu fitur Kahoot yang paling berpengaruh terhadap keaktifan siswa adalah papan peringkat yang ditampilkan setelah setiap pertanyaan dijawab. Fitur ini menciptakan dorongan kompetitif yang sehat, di mana siswa saling berlomba untuk menduduki posisi teratas. Sembiring dan Listiani (2023) menemukan hal serupa dalam konteks pembelajaran matematika, bahwa elemen kompetisi dalam Kahoot memotivasi siswa untuk lebih fokus dan bersungguh-sungguh dalam menjawab setiap soal yang ditampilkan.

Di samping papan peringkat, umpan balik instan yang langsung muncul setelah tiap soal juga memberikan kontribusi yang tidak kecil. Siswa tidak perlu menunggu hingga akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil jawaban mereka, sehingga pemahaman dapat langsung diperbaiki di tempat. Saputro, Mansur, dan Utama (2024) menyebutkan bahwa fitur umpan balik langsung inilah yang membuat Kahoot lebih efektif dibanding media latihan soal konvensional, karena siswa secara spontan termotivasi untuk memahami jawaban yang benar setelah mengetahui bahwa jawaban mereka keliru.

Dalam konteks materi senam lantai secara khusus, pendekatan berbasis kuis interaktif ini terbukti mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran teori yang sebelumnya dianggap membosankan. Zahara, Erianti, Handayani, dan Zulfahri (2025) menemukan bahwa cara penyajian materi sangat memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi senam lantai. Ketika teori dikemas dalam format kuis yang menantang, siswa merasa terdorong untuk mempelajari materi lebih serius agar bisa menjawab soal dengan benar. Hal ini diperkuat oleh Aziza dkk. (2025) yang menegaskan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menyediakan umpan balik yang memperkuat pemahaman mereka secara langsung dalam proses belajar.

Kesimpulan

Penerapan Kahoot sebagai media latihan soal pada materi senam lantai di kelas XI TKJ SMK Siding Puri terbukti memberikan dampak yang nyata terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini tercermin dari kenaikan persentase keaktifan dari 38,1% menjadi 81%, serta rata-rata skor respons positif siswa yang mencapai 84,3 dari skala 100. Lebih dari sekadar angka, perubahan juga terlihat secara langsung dalam suasana kelas yang jauh lebih hidup, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya pasif berubah menjadi peserta aktif yang terlibat penuh dalam setiap sesi kuis. Dengan demikian, Kahoot layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media latihan soal yang efektif di lingkungan SMK, khususnya untuk materi-materi PJOK yang bersifat teoritis.

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama pelaksanaan best practice ini, penulis menyarankan agar guru PJOK di SMK mulai mempertimbangkan pemanfaatan Kahoot sebagai variasi dalam kegiatan latihan soal, terutama untuk materi yang bersifat teoritis dan rentan membuat siswa tidak tertarik. Kunci keberhasilannya terletak pada persiapan soal yang matang dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, sehingga Kahoot tidak berhenti menjadi sekadar permainan, melainkan benar-benar berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang bermakna. Bagi peneliti berikutnya, kajian serupa dengan cakupan subjek yang lebih luas dan pengukuran hasil belajar yang lebih komprehensif akan sangat berguna untuk memperkuat bukti efektivitas Kahoot dalam konteks pembelajaran PJOK.

Daftar Pustaka

- Astutik, S. M., & Kusmiyati. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas I dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Materi Membandingkan Bilangan di UPTD SD Negeri Gili Barat Kamal. *Insan Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(4), 214–224. <https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i4.1197>
- Aziza, F. W., Prana, G. R., Fadhilah, H. N., Janah, I. N., Arakian, M. R. N., Desianti, N. G. N., Bachri, S., & Fahrudin, R. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 720–727. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Irham, A., Anggoro, A. D., Mubasyir, A. C., Nurhayati, F., & Ningrum, S. A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Senam Lantai Guling Depan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 136–141. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.451>
- Ramdanet, C., Zulbahri, Z., Handayani, S., & Igoresky, A. (2024). Analisis Pembelajaran Senam Lantai Roll Depan dalam Mata Pelajaran PJOK di SMAN 1 Lubuk Basung. *Jurnal JPDO*, 7(12), 2774–2783. <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.12.2024.1041>
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Zahara, G. O., Erianti, E., Handayani, S., & Zulbahri, Z. (2025). Motivasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK pada Materi Senam Lantai di SMP PGRI 1 Padang. *Jurnal JPDO*, 8(2), 213–221.
- Zulbahri, Z., & Astuti, Y. (2020). Pengembangan Media Belajar PJOK pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 86–91.