

---

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* UNTUK MENGURANGI KEBOSANAN BELAJAR SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS X SMAN 8 DENPASAR

**Gusti Ayu Made Puspawati<sup>1\*</sup>, Dewa Ayu Widiasri<sup>2</sup>, I Ketut Lanus<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

E-mail: [ayu.puspa070171@gmail.com](mailto:ayu.puspa070171@gmail.com) ; [dewaayuwidiasri1@gmail.com](mailto:dewaayuwidiasri1@gmail.com) ; [nananglanus@gmail.com](mailto:nananglanus@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Boredom in the learning process is often reflected in low student participation, which results in feelings of boredom, fatigue, lethargy, and lack of enthusiasm for learning. This study aims to examine the effectiveness of using Kahoot learning media in reducing boredom in learning the Art and Culture subject in class X students of SMAN 8 Denpasar. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results of the analysis showed that the average student boredom score decreased from the initial condition of 68.6 to 59.8 in cycle I, and then decreased again to 46.9 in cycle II. The decrease of 32% from cycle I to cycle II shows that the application of Kahoot as an interactive learning media is able to create a more interesting and enjoyable learning experience. The attractive visual characteristics and interactive features in Kahoot have been shown to increase student focus and engagement during the learning process. Thus, the use of technology and interactive media such as Kahoot can create a more dynamic and participatory learning atmosphere, and can increase students' enthusiasm for learning in the subject of Arts and Culture at SMAN 8 Denpasar.*

**Keywords:** *learning media, Kahoot, arts and culture, learning boredom*

### **ABSTRAK**

Kebosanan dalam proses pembelajaran sering tercermin dari rendahnya partisipasi siswa, yang berakibat pada munculnya perasaan jenuh, lelah, lesu, dan kurangnya semangat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam mengurangi kebosanan belajar mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas X SMAN 8 Denpasar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor kebosanan siswa mengalami penurunan dari kondisi awal sebesar 68,6 menjadi 59,8 pada siklus I, dan kemudian menurun lagi menjadi 46,9 pada siklus II. Penurunan sebesar 32% dari siklus I ke siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Karakteristik visual yang atraktif serta fitur interaktif dalam *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi dan media interaktif seperti *Kahoot* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, serta mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 8 Denpasar.

**Kata kunci:** media pembelajaran, Kahoot, seni budaya, kebosanan belajar

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran terdiri atas tiga kegiatan inti, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan ini akan berjalan lebih optimal apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan menyenangkan. Salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah pemilihan metode dan media yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kompetensi yang ingin dicapai. Hasil belajar siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Di era pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Salah satu bentuk integrasi teknologi yang efektif adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform berbasis permainan yang memungkinkan siswa mengikuti kuis secara daring selama kegiatan pembelajaran. Media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan

fokus siswa terhadap materi yang disampaikan. Menurut Wedyawati (2018), *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti pre-test, post-test, penguatan materi, maupun pengayaan. Dengan fitur-fitur visual dan interaktif yang menarik, *Kahoot* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah (Fridayanthi et al., 2019). Akibatnya, banyak guru masih mengandalkan metode ceramah yang monoton, yang dapat memicu kebosanan di kalangan siswa. Kebosanan belajar adalah kondisi emosional yang muncul ketika siswa merasa jenuh, lelah, atau tidak tertarik dengan materi yang disampaikan. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya motivasi, konsentrasi, dan semangat belajar siswa.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas X SMAN 8 Denpasar merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Kebosanan ini

dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti kurang percaya diri karena tidak memahami materi, dan faktor eksternal, seperti jadwal pelajaran yang ditempatkan pada siang hari ketika energi siswa sudah menurun (Sukendra et al., 2024). Kondisi ini menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berpotensi menurunkan hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya inovatif untuk mengatasi kebosanan belajar, salah satunya melalui pemanfaatan perangkat yang telah dimiliki siswa, seperti *smartphone*, dengan menggunakan aplikasi berbasis *game* seperti *Kahoot*.

Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru, siswa, dan materi ajar. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik secara langsung maupun daring (Sukendra et al., 2019). Salah satu pendekatan yang kini populer adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif solusi untuk

menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam mengurangi kebosanan belajar pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas X SMAN 8 Denpasar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru seni budaya SMAN 8 Denpasar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober - November 2024 yang meliputi keseluruhan kegiatan penelitian mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X 1 tahun pelajaran 2024/2025. Objek penelitian yaitu menggunakan media *Kahoot* dan kebosanan belajar seni budaya pada siswa.

Pelaksanaan penelitian berisi garis besar pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilakukan. Penelitian ini akan dilaksanakan selama satu siklus (2 kali pertemuan) jika 75% dari siswa mengalami peningkatan, namun

apabila dalam siklus tersebut belum mencapai target yang diinginkan maka dapat dilaksanakan siklus selanjutnya.

Prosedur penelitian tindakan kelas pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

- (1) Tahap Perencanaan. Peneliti merancang suatu rencana untuk pelaksanaan pembelajaran seni budaya yang mencakup instrumen kuesioner untuk mengukur tingkat kebosanan belajar siswa.
- (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu a) Kegiatan pembukaan pada tahap pembukaan, dilakukan pengecekan terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan serta kesiapan mereka dalam berdiskusi. b) Kegiatan inti pada tahap inti, dilaksanakan proses diskusi untuk membahas materi yang mungkin kurang dipahami oleh siswa. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk

memperkuat pemahaman materi. Guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa mengatasi kendala atau masalah yang muncul terkait dengan materi pembelajaran. c) Kegiatan penutup pada tahap penutup, dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Materi yang telah dipelajari dievaluasi dengan memberikan post-tes menggunakan aplikasi media Kahoot untuk mengukur pemahaman dan keterserapan materi oleh siswa.

- (3) Observasi Kegiatan. Observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar.
- (4) Refleksi. Hasil pengamatan kebosanan belajar siswa berupa nilai kebosana belajar merupakan bahan untuk dianalisis oleh peneliti. Bahan tersebut dianalisa kemudian direfleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan bagi rencana tindakan pada siklus II.

Dalam pengumpulan data, berbagai teknik digunakan (1) Teknik Observasi: Digunakan untuk mencari data mengenai kondisi awal kebosanan belajar biologi. Peneliti secara aktif mengamati dan mencatat berbagai aspek terkait kebosanan dalam proses pembelajaran. (2) Teknik Wawancara: Digunakan untuk memperoleh data berupa pendapat siswa dan guru terhadap pembelajaran. Dengan wawancara, peneliti mendapatkan insight lebih mendalam tentang persepsi dan pandangan mereka terkait kebosanan dalam pembelajaran. (3) Teknik Kuesioner: Digunakan untuk mengumpulkan data secara lebih luas mengenai kebosanan belajar. Siswa dan guru diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan terkait kebosanan dalam pembelajaran. (4) Teknik Studi Dokumen: Digunakan untuk mengumpulkan bahan analisis data yang telah ditemukan sebelumnya dalam bentuk dokumen, catatan, atau laporan terkait pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif komparatif. Metode ini melibatkan perbandingan data mengenai kebosanan belajar pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Perbandingan tersebut dilakukan dengan mendeskripsikan data tanpa menggunakan analisis statistik. Setelah analisis data dilakukan, peneliti melakukan refleksi dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil deskriptif komparatif dan memberikan ulasan serta langkah tindak lanjut terkait temuan yang diperoleh dari Penelitian.

Teknik Analisis Data Data hasil kebosanan belajar siswa dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan menentukan nilai kebosanan belajar siswa yang diperoleh melalui pemberian kuesioner.

Kriteria Keberhasilan Penelitian dikatakan berhasil jika rata-rata hasil kebosanan belajar siswa  $< 54$  pada siklus I dan II. Adapun pedoman nilai kebosanan belajar siswa dengan mengacu pedoman yang ditunjukkan pada Tabel di bawah.

**Tabel 1. Kriteria Nilai Kebosanan Belajar**

No	Kriteria/Hasil Skor	Katagori
1	Skor 26	Sangat Tidak Membosankan
2	Skor 27 sampai dengan 53	Tidak Membosankan
3	Skor 54 sampai dengan 80	Agak Membosankan
4	Skor 81 sampai dengan 107	Membosankan
5	Skor 108 ke atas	Membosankan

(Sutajaya, 2019)

## HASIL PENELITIAN

Hasil kebosanan belajar pada kondisi awal diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran pada Kompetensi awal Memahami pengertian seni teater,

fungsi dan unsur-unsur dalam teater. Analisis hasil kuesioner kebosanan ini dijadikan sebagai kondisi awal kebosanan belajar seni budaya.

**Tabel 2. Hasil Analisis Kebosanan Belajar**

No	Aspek	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Maksimum	85	82	70
2	Nilai Minimum	55	52	26
3	Rata-rata	68,6	59,8	46,9
4	Simpangan Baku	8,1	8,3	11,1

Berdasarkan hasil analisis nilai kebosanan pada kondisi awal , diketahui bahwa rata- rata nilai kebosanan belajar seni budaya siswa sebesar 68,6 dimana nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah 55. Sehingga pada kondisi awal ini para siswa merasa pembelajaran seni budaya agak membosankan

Pada siklus I materi yang disajikan adalah Memahami teater, jenis dan bentuk

teater. Nilai rata-rata nilai kebosanan belajar seni budaya siswa sebesar 59,8, dimana nilai tertinggi sebesar 82 dan nilai terendah 52. Sehingga pada Siklus I ini, para siswa merasa pembelajaran seni budaya masih agak membosankan. Setelah dilakukan refleksi, yang menghasilkan temuan bahwa pada Siklus I telah dilaksanakan pembelajaran seni budaya dengan menggunakan pengaplikasian kuis

dari media kahoot pada akhir pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, rata-rata hasil kebosanan belajar seni budaya adalah 59,8, yang menunjukkan penurunan dari ratarata kondisi awal sebelumnya yakni 68,6.

Pada siklus II materi yang disajikan adalah Memahami teater, jenis dan bentuk teater. Dari kondisi awal dengan rata-rata hasil kebosanan 68,6, nilai tersebut menurun menjadi 59,8 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 46,9 pada siklus selanjutnya. Penurunan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot sebagai metode pembelajaran telah berhasil mengurangi tingkat kebosanan belajar siswa secara mencolok.

## **PEMBAHASAN**

Media Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan oleh banyak guru untuk membuat kuis interaktif, game, atau pertanyaan-pertanyaan menarik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan karakteristik permainan yang kompetitif, suara, warnawarni, dan fitur interaktif lainnya, Kahoot dapat membantu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa.

Penting untuk terus memantau hasil kebosanan dan dampak metode pembelajaran seperti media Kahoot dalam jangka waktu yang lebih lama untuk memastikan bahwa hasil yang positif berlanjut. Evaluasi berkala dapat membantu dalam memahami apakah metode ini masih efektif dan relevan dengan kelompok siswa yang berbeda.

Pada siklus I, terjadi penurunan kebosanan belajar, tetapi nilai kebosanan masih cukup tinggi 59,8 karena faktor-faktor seperti durasi pembelajaran yang lama, jumlah soal kuis yang terbatas, dan penggunaan metode ceramah yang monoton. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, dengan penambahan kuis interaktif yang menarik dan lebih banyak, nilai kebosanan belajar menurun signifikan menjadi 46,9. Hal ini menunjukkan bahwa interaktifitas dan variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Kahoot telah meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar.

Beberapa manfaat dari penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, seperti

kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, pengondisian kelas, dan peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, fitur-fitur menarik pada media Kahoot, seperti tampilan visual yang menyenangkan, interaksi yang lebih mudah, dan fitur-fitur lainnya, telah membantu meningkatkan ketertarikan dan konsentrasi belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti media Kahoot dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan mengurangi tingkat kebosanan belajar siswa. Penting untuk terus melakukan evaluasi dan refleksi untuk terus meningkatkan efektivitas metode pembelajaran ini dan memastikan keberlanjutan hasil positifnya.

## **SIMPULAN**

Penurunan tingkat kebosanan belajar sebesar 32% dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Kahoot* efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Fitur visual yang atraktif dan interaktif dari *Kahoot* berhasil meningkatkan fokus, keterlibatan, serta

partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, ketertarikan dan minat belajar memiliki peran krusial terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Peningkatan minat belajar yang ditunjukkan siswa selama penggunaan *Kahoot* berdampak pada tumbuhnya motivasi, semangat belajar, dan partisipasi aktif dalam kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa media berbasis teknologi interaktif, seperti *Kahoot*, dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengurangi kebosanan, terutama dalam mata pelajaran seperti Seni Budaya yang menuntut apresiasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, *Kahoot* berpotensi menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif secara positif di SMAN 8 Denpasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. 2019. Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(6), 280–286.

- Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- I Komang Sukendra, I Made Darmada, P. D. Fridayanthi. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis ICT (Information Communication and Technology) Pada Revolusi Industri 4.0. Prosiding ICT IKIP Saraswati Tabanan*, 7.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Mete, O. V., & Fitriani, F. 2022. *Perbandingan Media Visual Dengan Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 14 Mataram*. *Journal Scientific of Mandalika*, 3(1), 79–83.
- Putu Dessy Fridayanthi, I. K. Sukendra. (2019). *Penanaman Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Seni Budaya Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Denpasar*. 197–209
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Sukendra, I. K., Surat, I. M., & Widana, I. W. (2024). *Student Worksheets and the Level of Students ' Confidence in Solving the HOT Questions*. *Ndonesian Research Journal in Education [IRJE]*, 8(1), 363–373.
- Sutajaya, I.M. 2019. *Ergonomi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Wedyawati, N. 2018. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450.  
<https://jurnal.stkipsintang.ac.id/index.php/voxedukasi>