

PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Ima Siti Rahmawati¹

Universitas Majalengka, Indonesia

*Corresponding Author: imasitirahmawati@unma.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the use of the Kahoot application as a medium of learning in high school. This study describes the use of the Kahoot application as a creative and non-monotonous learning medium in Indonesian subjects. This research method is qualitative with data collection obtained from 22 students in SMA Negeri 1 Jativangi class XI IPS 5. This study obtained a final percentage of 84% with very interesting criteria. the results of this study that the use of the Kahoot application used can create creative and fun learning.

Keywords: Kahoot Application, Media, Indonesian Language Learning

Article History:
Received 2022-09-30
Accepted 2022-10-27

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran di SMA. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pengumpulan data diperoleh dari 22 peserta didik di SMA Negeri 1 Jativangi kelas XI IPS 5. Penelitian ini memperoleh presentase akhir sebesar 84% dengan kriteria sangat menarik. hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi kahoot yang digunakan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Media, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak guru yang melakukan teknik pembelajaran ekspositori kepada peserta didiknya. Sedangkan Menurut Ardiansyah (2020) menyatakan bahwa teknik pembelajaran ekspositori kurang efektif karena cenderung membosankan dan tidak menarik, hal tersebut disebabkan dalam penerapannya terlalu menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik. Penerapan tersebut jadi mengakibatkan tidak adanya interaksi yang aktif antara guru dengan peserta didik karena terlalu banyak mencatat tanpa diterangkan. Sehingga dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran terbaru agar kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan dengan efektif.

Pada Era Revolusi Industri 4.0 yang segala sesuatunya menggunakan teknologi sudah seharusnya dapat menjadi referensi dalam memperoleh media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Guru di sini memiliki peran penting dalam mengembangkan ide atau gagasannya untuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengikuti perkembangan zaman yang sudah serba teknologi guna menghasilkan media pembelajaran yang terbaru dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Upaya peneliti menyelesaikan permasalahan yang telah diuraikan di atas adalah dengan menerapkan teknik pembelajaran di kelas yang berorientasi pada permainan. Menurut Dellos (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Adapun Huang (2011) menyatakan penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk meningkatkan dan menjaga motivasi dalam kelanjutan pembelajaran.

Salah satu model inovasi yang dapat dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah dengan menggunakan aplikasi kahoot. Kurnia (2018) menyatakan kahoot dapat mempermudah pendidik dalam mengevaluasi. Adapun Nor (2017) menyatakan kahoot merupakan salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah bisa menjadi kreatif dan tidak membosankan peserta didik maupun pengajar karena pada dasarnya aplikasi kahoot membuat gaya dalam belajar menitikberatkan peran aktif dalam partisipasi peserta didik dengan sejawatnya dalam hal persaingan mendapatkan nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya. Kahoot dapat mempengaruhi dalam hal perkembangan mental, sosial, dan emosi peserta didik dalam mengembangkan berkompetisi dan berkolaborasi dengan sejawatnya.

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya ditemukan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebut proyek bersama dengan Norwegian University of Technology and Science pada maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013. Hingga saat ini telah 70 juta lebih user aktif yang menggunakan kahoot dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini.

Permainan Kahoot dalam penelitian ini adalah memanfaatkan aplikasi kuis online. Pembelajaran di kelas dengan aplikasi Kahoot dilaksanakan dengan cara sebagai berikut : (1) Guru membuat akun secara gratis dan masuk ke website <https://kahoot.com/> yang nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google. (2) Guru dapat membuat materi soal yang sudah dipersiapkan sesuai kebutuhan pembelajaran peserta didik. (3) Setelah materi selesai dibuat, guru memberikan pin akses yang diberikan oleh kahoot dan meminta peserta didik mengakses website <https://kahoot.it> untuk memasukkan pin serta username (untuk lebih memudahkan, guru dapat menggunakan infocus). (4) Infocus yang digunakan guru akan menampilkan pertanyaan yang kita buat yang berupa pilihan ganda atau pernyataan salah atau benar. (5) Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan pendidik. (6) Peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat tentunya akan mendapatkan skor yang lebih tinggi. (7) Diakhir permainan nantinya guru dapat menyimpan hasil skor

dan jawaban dari peserta didik di google drive atau langsung di download pada laptop dalam bentuk spreadsheet, sebagai bahan evaluasi sebagai penilaian, agar lebih menyenangkan guru dapat memberikan hadiah ke peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi dari yang lainnya.

METODE PENELITIAN

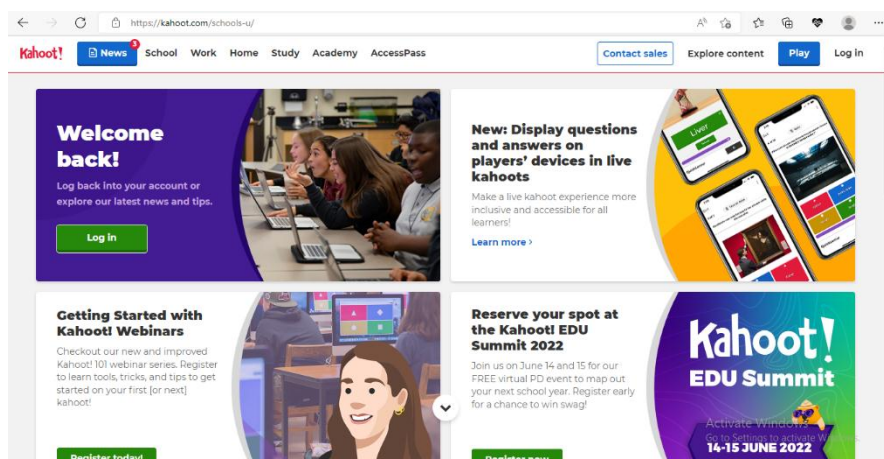
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di SMA. Pemanfaatan media kahoot tersebut salah satu platform interaktif yang memanfaatkan jaringan internet. Sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian ini, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan melakukan pemberian kuis langsung dengan aplikasi kahoot di SMA Negeri 1 Jatiwangi. Pada akhir pelaksanaan penelitian kepada peserta didik akan dimintakan pendapatnya dengan cara wawancara kepada peserta didik terhadap penggunaan kahoot terhadap pembelajaran bahasa indonesia yang diberikan. Adapun jumlah peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan ini adalah sebanyak 22 orang dari kelas XI IPS 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mengetahui Aplikasi Kahoot

a. Tampilan halaman utama kahoot

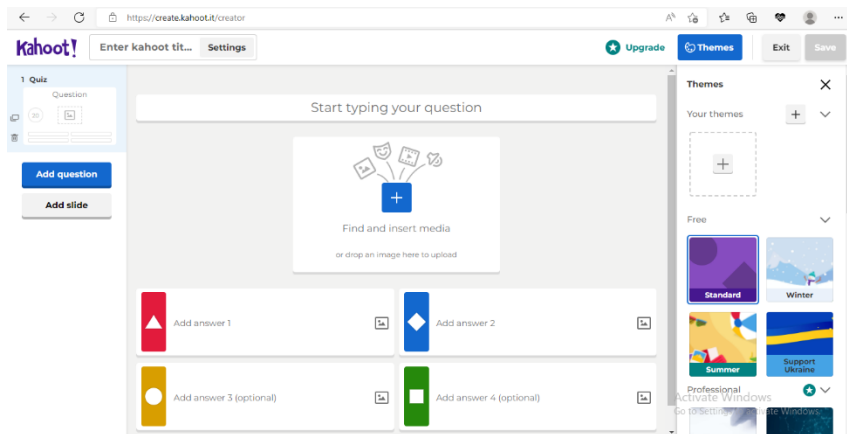
Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama kali saat pengunjung mengakses website Kahoot.com



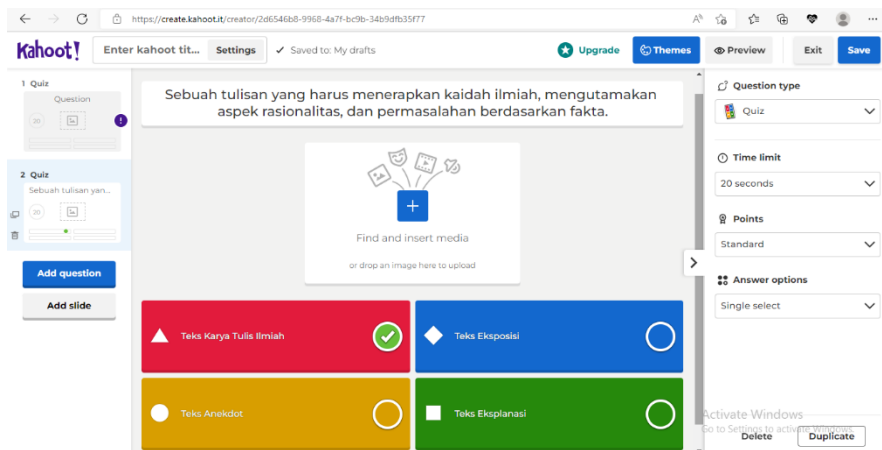
Gambar 1. Halaman utama aplikasi *kahoot*

b. Menu *kahoot*

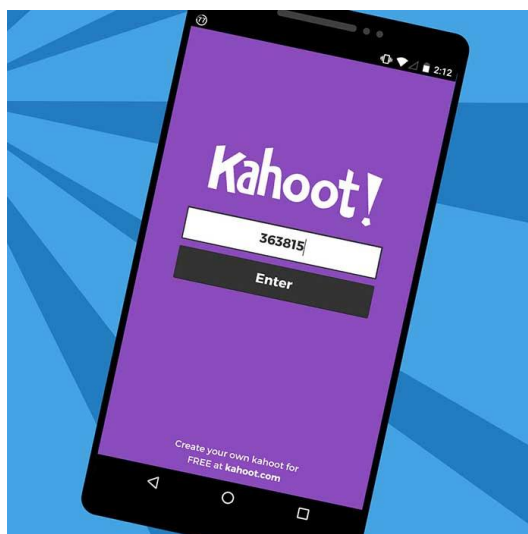
Tampilan pada saat membuat kuis pada saat mau menginput soal ke aplikasi *kahoot*.



Gambar 2. Tampilan awal pembuatan soal kuis untuk peserta didik.



Gambar 3. Penginputan soal Bahasa Indonesia



Gambar 4. Tampilan *kaboot* di ponsel peseta didik

2. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah didasarkan pada variabel pendapat dari peserta didik tentang aplikasi kahoot kuis yang terdiri dari indikator kualitas isi pokok pembahasan, bahasa yang digunakan dan kemudahan. Hasil angket dan wawancara dari 22 peserta didik mengenai penilaian penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran kreatif dengan 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 5, Tidak Setuju (TS) skor 10, Kurang Setuju (KS) skor 15, S (Setuju) skor 20 dan Sangat Setuju (SS) skor 25. Adapun pilihan jawaban dan pernyataannya adalah:

Tabel 1. Angket penilaian peseta didik mengenai penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran

Timestamp	Nama	Kelas	Apakah aplikasi kahoot mudah diakses?	Apakah belajar menggunakan aplikasi kahoot menyenangkan?	Apakah belajar menggunakan aplikasi kahoot membantu Anda memahami materi yang diajarkan?	Apakah belajar menggunakan aplikasi kahoot efektif dijadikan media pembelajaran?	S K O R
1/14/2022 6:20:18	Devi	11 IPS 5	S	SS	SS	SS	95
1/14/2022 6:20:19	Hasna	11 IPS 5	KS	SS	S	S	80
1/14/2022 6:20:20	Faiz	11 IPS 5	KS	S	S	S	75
1/14/2022 6:21:18	Melita	11 IPS 5	S	SS	SS	SS	95
1/14/2022 6:23:18	Fatimah	11 IPS 5	S	SS	S	SS	90
1/14/2022 6:26:18	Aril	11 IPS 5	KS	S	KS	S	70
1/14/2022 6:29:19	Kana	11 IPS 5	S	S	S	S	80
1/14/2022 6:30:18	Alya	11 IPS 5	KS	S	SS	S	80
1/14/2022 6:31:18	Ega	11 IPS 5	S	S	S	SS	85
1/14/2022 6:40:18	Arimbi Putri	11 IPS 5	SS	SS	SS	SS	100
1/14/2022 6:42:18	Adzra	11 IPS 5	KS	S	S	S	75
1/14/2022 6:45:18	Fionna	11 IPS 5	TS	SS	KS	S	75
1/14/2022 6:56:18	Kamilia	11 IPS 5	S	S	S	S	80
1/14/2022 7:08:18	Anissa NF	11 IPS 5	S	S	S	S	80
1/14/2022	Anissa NR	11 IPS 5	S	SS	SS	SS	95

8:20:18							
1/14/2022 8:22:18	Lela	11 IPS 5	SS	SS	SS	SS	100
1/14/2022 8:25:18	Marsellia	11 IPS 5	KS	SS	SS	SS	90
1/14/2022 8:29:18	Ayu	11 IPS 5	S	S	S	S	80
1/14/2022 8:30:18	Ilmelda	11 IPS 5	KS	S	KS	S	75
1/14/2022 8:31:18	Glistia	11 IPS 5	KS	S	SS	SS	80
1/14/2022 8:33:18	Tia	11 IPS 5	SS	SS	SS	SS	100
1/14/2022 8:40:18	Jina	11 IPS 5	KS	S	KS	S	70

Tabel 2. Hasil wawancara dengan peserta didik mengenai aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran

Timestamp	Nama	Kelas	Berikan pendapat Anda mengenai penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran.
1/14/2022 6:20:18	Devi	11 IPS 5	Media pembelajaran yang sangat menyenangkan dan tidak membosankan.
1/14/2022 6:20:19	Hasna	11 IPS 5	Aplikasi kahoot memudahkan saya dalam memahami materi.
1/14/2022 6:20:20	Faiz	11 IPS 5	Sulit diakses karena membutuhkan jaringan internet yang stabil tapi terlepas dari itu media pembelajaran ini menarik.
1/14/2022 6:21:18	Melita	11 IPS 5	Inovatif dan menarik.
1/14/2022 6:23:18	Fatimah	11 IPS 5	Tidak membosankan dan menjadi lebih interaktif dalam kegiatan belajar
1/14/2022 6:26:18	Aril	11 IPS 5	Kesulitan mengaksesnya. Loading terus, saya jadi tidak bisa memahami materi yang sedang diajarkan.
1/14/2022 6:29:19	Kana	11 IPS 5	Media pembelajaran yang terbaru dan tidak membosankan.
1/14/2022 6:30:18	Alya	11 IPS 5	Menarik dan inovatif tapi agak sulit diakses karena membutuhkan jaringan internet yang bagus.
1/14/2022 6:31:18	Ega	11 IPS 5	Sangat efektif digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia karena jadi tidak membosankan.

1/14/2022 6:40:18	Arimbi Putri	11 IPS 5	Kreatif dan inovatif. Jadi lebih mudah memahami materi dan suasana belajarnya jadi menyenangkan
1/14/2022 6:42:18	Adzra	11 IPS 5	Sulit mengaksesnya.
1/14/2022 6:45:18	Fionna	11 IPS 5	Sulit login, jadi kurang memahami materi.
1/14/2022 6:56:18	Kamilia	11 IPS 5	Menyenangkan dan menarik.
1/14/2022 7:08:18	Anissa NF	11 IPS 5	Materi soal yang disajikan mudah dipahami.
1/14/2022 8:20:18	Anissa NR	11 IPS 5	Tampilan aplikasi menarik.
1/14/2022 8:22:18	Lela	11 IPS 5	Efektif karena dapat membantu dalam melakukan evaluasi setelah mendapatkan pemaparan materi.
1/14/2022 8:25:18	Marsellia	11 IPS 5	Menyenangkan dan tidak membosankan.
1/14/2022 8:29:18	Ayu	11 IPS 5	Suasana kelas jadi terasa lebih hidup karena semua siswa berpartisipasi dalam kuis ini
1/14/2022 8:30:18	Ilmelda	11 IPS 5	Sulit masuknya tapi menyenangkan dan tidak membosankan saat melakukan kuisnya.
1/14/2022 8:31:18	Glistia	11 IPS 5	Bagus tapi sulit login.
1/14/2022 8:33:18	Tia	11 IPS 5	Membantu mengetahui seberapa jauh pahaman kita mengenai materi yang sedang diajarkan.
1/14/2022 8:40:18	Jina	11 IPS 5	Susah login jadi tidak paham materi yang diajarkan.

Luqman (2017) pembelajaran yang sangat kreatif, menarik minat dan tidak membosankan peserta didik, adalah salah satu awal agar pembelajaran di sekolah menjadi bermakna dan berguna bagi peserta didik. Adapun Arsyad (2013) mengatakan suasana proses pembelajaran yang kreatif bagi peserta didik akan memusatkan perhatian peserta didik secara penuh pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan semangat belajar peserta didik. Indikator penilaian dari penggunaan *kahoot* oleh peserta didik sebesar 84% dengan kriteria “Sangat Menarik”, nilai tersebut diambil dari kriteria penilaian berikut ini, “Tidak Menarik” adalah 50-70, “Menarik” adalah 70-80, dan “Sangat Menarik” adalah 80-100. Dari hasil tersebut artinya peserta didik sangat mudah dalam penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai kuis dalam pembelajaran di kelas. Indikator keabsahan sebesar 84% dengan kriteria “Sangat Menarik”, berarti peserta didik dapat mengerti dan jelas pada materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan: 1) Penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran mudah di pahami, sangat menarik, dan kreatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. 2) Penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. 3) Guru dalam pengembangan media pembelajaran tentang teknologi pembelajaran memerlukan kreatifitas yang tinggi dalam menciptakan inovasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas..

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dellos, Ryan. 2015. *Kaboot! A digital game resource for learning*. In *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. Vol 12. 49–52.
- Dewi, Kurnia. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kaboot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan.
- Huang, W. H. 2011. *Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment*. *Computers in Human Behavior*. 694–704.
- Luqman, M., dkk. 2017. *Penggunaan Aplikasi Kaboot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Satu Tinjauan*. Sembara, 741-751.
- Nor, Harlina, dkk. 2017. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kaboot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627– 635.
- Official Website 'Kahoot!'. 2017. *kahoot.com/company/*. Diakses pada tanggal 23 September 2018