

PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Artha Uli Sagala¹, Dita Dewi Safira Hutagaol², Kesy Ariani Haloho³, Nurul Aini⁴, Tangson R. Pangaribuan⁵

Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Negeri Medan

surel: 1arthasagala28@gmail.com, 2ditadewi97@gmail.com, 3halohokesy@gmail.com,
4aininurul1508@gmail.com

Abstrak

Media Pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan media, peserta didik akan dapat lebih bisa menyerap dan memahami materi yang disampaikan didalam maupun diluar kelas. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mejadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama ditengah wabah *pandemic Covid-19* yang mengharuskan kita untuk lebih banyak berkertifitas di rumah. Media pembelajaran tatap muka berbeda dengan pembelajaran dalam jaringan. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu menghadirkan media pembelajaran yang membangkitkan minat siswa. Sehingga, pembelajaran tetap berjalan dengan optimal walaupun berada dalam jaringan. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan meggunakan aplikasi Kahoot. Kajian ini merupakan penelitian studi media pembelajaran menggunakan kahoot berdasarkan kajian materi-materi tertulis seperti jurnal sebagai sumber primer dan artikel untuk menganalisis pembelajaran berbasis kahoot serta relevansinya dalam menghadapi tuntutan variasi dalam cara belajar, cara berpikir dan cara berinteraksi antara guru dan peserta didik. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi terpancang (*embedded research*).

Kata Kunci: Media pembelajaran, media kahoot, pembelajaran bahasa Indonesia dalam jaringan

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah hal yang tidak terbendung. Perkembangannya mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring berjalannya waktu. Perkembangan ini membawa dampak yang sangat banyak untuk berbagai aspek kehidupan. Salah satu diantaranya ialah aspek pendidikan. Berbagai informasi saat ini dengan sangat mudah bisa kita dapatkan melalui internet. Informasi yang sangat cepat beredar dan praktis untuk diperoleh, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan aspek pendidikan.

Media pembelajaran yang menarik adalah salah satu motivasi yang baik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Wabah pandemi *Covid-19* mengharuskan kita untuk lebih banyak berkerja dari rumah. Demikian halnya dengan proses pembelajaran, guru dan siswa berada pada tempat yang berbeda. Menanggapi hal ini media pembelajaran dengan menggunakan laptop adalah alternatif yang bagus. Media pembelajaran tatap muka berbeda dengan media pembelajaran dalam jaringan. Media pembelajaran dalam jaringan membatasi interaksi anatara guru dengan siswa, padahal disisi lain pembelajaran yang optimal membutuhkan interaksi yang baik anatara guru dengan siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia hal ini adalah suau tantangan yang besar, dikarenakan pembelajarannya yang cenderung memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Sama halnya seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan meggunakan aplikasi

Kahoot. Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online serta diakses di www.kahoot.com. Dengan menggunakan aplikasi ini, proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan penelitian studi media pembelajaran menggunakan kahoot berdasarkan kajian materi-materi tertulis seperti jurnal sebagai sumber primer dan artikel untuk menganalisis pembelajaran berbasis kahoot serta relevansinya dalam menghadapi tuntutan variasi dalam cara belajar, cara berpikir dan cara berinteraksi antara guru dan peserta didik.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi terpancang (*embedded research*). Menurut Sutopo (2002:140) pada penelitian terpancang peneliti sudah memilih fokus utamanya sebelum memasuki lapangan studinya. Dalam hal ini, peneliti sudah menentukan variabel penelitian sejak awal. Variabel yang dimaksud adalah pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media belajar dan bermain dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan para peserta didik didalam suatu lingkungan yang sering disebut dengan proses belajar mengajar. Dimana dalam proses belajar mengajar tersebut memiliki beberapa komponen-komponen yaitu seperti, tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Jika hal tersebut tergenapi maka proses pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Putra, 2013:20).

Seperti yang kita ketahui bahwa media pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah "perangkat lunak" atau sering disebut dengan *software* yang berupa pesan atau informasi yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima oleh para peserta didik (Muhson, 2010:3). Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mengajar (Ainina, 2014:41).

Medius (bahasa Latin) atau yang lebih dikenal dengan "Media" berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Arsyad (2010:3) mengemukakan bahwa pengertian media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah sarana perantara pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan Munadi (2012:8) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Manfaat media dalam proses pembelajaran salah satunya adalah untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam membantu proses belajar-mengajar secara optimal. Kemp dan Dayton (dalam Yamin, 2010:178-181) mengemukakan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Dalam artian bahwa media memiliki manfaat untuk menyeragamkan materi yang beraneka ragam. Seperti yang kita ketahui bahwa penafsiran pendidik yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Jadi, peserta didik yang melihat atau mendengar uraian tentang ilmu melalui media yang sama maka akan menerima informasi yang sama dengan teman-temannya.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Dengan adanya media maka dapat membangkitkan keingintahuan para peserta didik, merangsang peserta didik untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, membantu peserta didik untuk menyimpulkan atau sering kita sebut dengan mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya. Dengan demikian media dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menghidupkan suasana kelas, dan menghindarkan dari suasana monoton dan membosankan.

3. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media maka dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah yang secara aktif. Karena jika tanpa media, para pendidik akan cenderung berbicara “satu arah” saat proses belajar mengajar terjadi.

4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Para pendidik biasanya banyak menghabiskan waktu hanya untuk menjelaskan suatu materi sehingga para peserta didik pun cenderung semakin acuh tak acuh dalam proses pembelajaran, sebab itu dengan adanya media maka dapat membantu pendidik untuk mempersingkat waktu dalam penyampaian materi sehingga para peserta didik pun dapat mengerti isi materi dan lebih memancarkan suasana yang lebih nyaman.

5. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan

Dengan penggunaan media maka dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien. Sehingga mampu membantu peserta didik menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

6. Proses belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa oleh pendidik sehingga membuat proses belajar mengajar itu sendiri dapat dilakukan di manapun, dengan hal tersebut dapat dikatakan media pembelajaran sangat membantu apapun yang terjadi saat proses belajar mengajar dilaksanakan.

7. Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

8. Peran pendidik dapat merubah sikap positif dan produktif peserta didik.

Hal positif didapatkan dari media karena tidak perlu menjelaskan materi secara berulang kali, pendidik dapat memberi perhatian lebih pada aspek-aspek lain dalam pembelajaran, dan peran pendidik bukan hanya menjadi pengajar, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pendidikan.

Kahoot adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia pendidikan, baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar. Kahoot dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, Kahoot didesain secara user friendly, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Kahoot menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

Kahoot didesain untuk permainan secara berkelompok maupun individu. Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software di laptop karena dibuat melalui web base *software* serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk penggunaannya. Sebagai web base *software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai pendidik (*trainer*) melalui akun *kahoot.com*. Mendaftarkan akun akan semakin mudah jika sudah memiliki akun *facebook* atau akun *gmail*. Sebagai *user*, peserta didik perlumengakses alamat *URL kahoot.it* serta memasukkan PIN yang telahdidapatkan dari akun pendidik.

Untuk akses melalui *smartphone*, Kahoot tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. Peserta yang menggunakan Kahoot, pertanyaan yang diberikan akan ditampilkan di layar, lalu para peserta diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban yang benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan dilayar, sedangkan di akhir game Kahoot hanya menampilkan urutan poin tiga besar.

Kahootmerupakan jenis media pembelajaran visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi yaitu media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahootbisa dijadikanmedia ajar yang dapat memenuhi tuntutankebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kemajuan teknologi yang meningkat seiring perkembangan zaman dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran, yakni sarana yang menghubungkan antara peserta didik dan sumber belajar, baik berupa pendidik maupun sumber belajar yang lain. Game-Based Learning merupakan satu dari berbagai cara yang memberikan pengalaman pembelajaran serta mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi ketika belajar Bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot adalah media yang efektif dan menyenangkan. Disamping itu, penggunaan media Kahoot ini tidak harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya sehingga dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

Dalam penggunaan aplikasi Kahoot ini mereka juga akan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dilayar laptop mereka. Kemudian, mereka juga selalu ingin berada di posisi paling atas sehingga pada akhirnya mereka dapat mengingat kembali materi yang sudah diberikan setelah mengerjakan aktivitas ini.

Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya serta gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

Peralatan yang harus disiapkan sebelum proses kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan Kahoot agar optimal, yaitu:

1. Peralatan yang harus disiapkan oleh guru adalah proyektor.

2. Peserta didik membawa *Smartphone*, tablet, atau Laptop.
3. Jaringan koneksi internet yang kuat di lingkungan sekolah.

Jika persyaratan diatas semuanya telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses selanjutnya, yaitu tahapan membuat quiz dengan Kahoot. Pada tahapan ini ada dua metode untuk membuat kegiatan evaluasi yaitu menggunakan komputer dan *smartphone*. Apabila menggunakan komputer, tahapan dapat dilakukan sesuai langkah-langkah sebagai berikut:

1. Ketik *kahoot.com* dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
2. Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, *click quiz* untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*.
3. Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.
4. Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah konteks yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
5. Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses *quiz* telah dibuat.

Untuk para peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz. Untuk memainkan Kahoot ini hanya tiga tahap, yaitu;

1. Jalankan kahoot dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul pin.
2. Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan mode group.
3. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama. guru. Kemudian klik mulai. (Dalam Aceng, 2020).

Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan aplikasi Kahoot ini sebagai media pembelajaran adalah (1) Siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas. (2) Siswa lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan skor tertinggi. (3) Dengan adanya batasan waktu dalam mengerjakan setiap soal pada kuis, maka kemungkinan siswa untuk berdiskusi dengan teman akan lebih sedikit. (4) Siswa tidak perlu membuat akun Kahoot. (5) Dengan menggunakan Kahoot, guru akan mendapatkan hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa. Namun disamping kelebihan tersebut, terdapat beberapa kekurangannya, diantaranya ialah (1) Menjadi tidak bermakna, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai. (2) Harus ada sarana dan prasarana yang memadai seperti pc/smartphone dengan koneksi yang stabil.

SIMPULAN

Media merupakan alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran termasuk salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar. Kahoot merupakan satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Penggunaan aplikasi Kahoot akan lebih efektif pemanfaatannya, tentu diperlukan laptop dengan fasilitas internet yang mumpuni dan berkecepatan tinggi serta layar proyektor untuk menampilkan hasil poin di

akhir agar bisa dilihat secara bersama. Disamping itu Kahoot dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan diluar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng, dkk. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3 (1), Garut: Jawa Barat
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Ainina, A. I. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3 (1), Universitas Negeri Semarang. Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Dhany, E. S. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15
- Fitriadi, P. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Peserta Didik Sma. Skripsi S1. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Diunduh 13 Juli 2021 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Hidayah, K. M. N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. Skripsi S1. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Mada, R. D. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies (IJEVS)*, 1(5), 1-12.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan*, 8(2), 332460.
- Rofiyarti, F. (2017). Penggunaan Platform “Kahoot”! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaborasi Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 164-172.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Yamin, M. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.