

Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran

Aceng Cucu Bunyamin¹ Dewi Rika Juita² Noer Syalsiah³

^{1,2,3}Program Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan, Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia
¹acengbunyamin79@gmail.com, ²dwjuita@gmail.com, ³noersyalsiah@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. Media terbagi kedalam berbagai jenis, antara lain media cetak yaitu; buku, modul, LKS, dan juga media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau online. Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, guru melakukan evaluasi. Bentuk evaluasi tersebut bisa bermacam-macam. Diantaranya bisa berupa kuiz, presentasi individu atau kelompok, test tertulis dan juga menggunakan media kahoot yaitu dengan cara memasukkan soal pilihan ganda ke aplikasi kahoot yang menggunakan fasilitas internet agar dapat terkoneksi lewat handphone atau laptop peserta didik untuk dapat langsung menjawab kuis yang disajikan oleh pendidik. Peserta didik bisa melihat hasilnya secara langsung dengan urutan *peringkat*. Ada dua tipe dalam menggunakan kahoot yaitu klasik dan mode. Media kahoot di gunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media kahoot ini untuk menunjang pembelajarannya didalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Kata kunci: *Media Kahoot, Media pembelajaran berbasis game, variasi pembelajaran*

Abstract

Learning Media is an important part in the process of teaching and learning activities. Because with the use of media, students will be able to better absorb and understand the material delivered inside and outside the classroom. The media is divided into various types, including print media, namely; books, modules, worksheets, and also electronic media namely; video, audio, multimedia presentations and can also use online or online content. To measure the extent of the success of teaching and learning activities in the classroom, the teacher evaluates. The form of evaluation can vary. Among them can be in the form of quizzes, individual or group presentations, written tests and also using kahoot media by entering multiple choice questions into the kahoot application that uses internet facilities so that they can be connected via students' cellphones or laptops to be able to directly answer quizzes presented by educators. Learners can see the results directly with the ranking order. There are two types of using kahoot namely classic and fashion. The media of kahoot is used as a variation in teaching and learning activities, because students need learning that is not monotonous and the teacher is more able to use this kahoot media to support their learning in the classroom, so that children are more motivated in learning and feel happy when the teaching and learning process is underway .

Keywords: *Kahoot Media, Game-based learning media, learning variation*

A. PENDAHULUAN

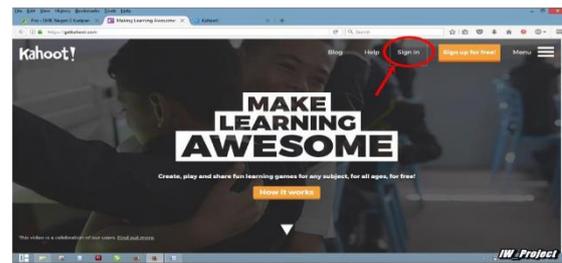
Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pelajaran. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran dan mampu membuat peserta didik lebih menarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka.

Guru dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai hal terkait pelajaran dengan adanya alat-alat telekomunikasi yang canggih.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan *game*. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun *Gmail*.

Media interaktif Kahoot yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu *Game*, kuis, Diskkusi, *survey*. *Game* dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan Kahoot juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan.

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.



Gambar. 1. Main page Kahoot

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

- Peralatan yang harus disiapkan oleh guru adalah proyektor.
- Peserta didik membawa Smartphone, tablet, atau Laptop.
- Jaringan koneksi internet yang kuat dilingkungan sekolah.

Jika persyaratan diatas semuanya telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses selanjutnya, yaitu tahapan membuat quiz dengan Kahoot.. pada tahapan ini ada dia metode untuk membuat kegiatan evaluasi yaitu menggunakan komputer dan smartphone. Apabila menggunakan

komputer, tahapan dapat dilakukan sesuai langkah-langkah sebagai berikut :

- a. 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.
- b. Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, click quiz untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*.
- c. Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.
- d. Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah konteks yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- e. 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 inihanya tiga tahap, yaitu :

- a. 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 seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tampilan PIN kahoot

- b. 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.
- c. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di montior utama guru. Kemudian klik mulai.

B. KAJIAN LITERATUR

Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Platform dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Booker dan Morten Versvik yang menggunakan riset Profesor Alf Inge Wang and rekannya at the Norwegian University of Science and Technology (NTNU) (Ramadhan, 2019 : 89). Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, kahoot adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*.(Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019 : 5).

Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti

perkembangan teknologi masa kini. Pengajar dapat membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik (Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019 : 6).

Ada dua langkah utama dalam bermain kuis dengan menggunakan Kahoot. langkah pertama adalah membuat kuis di kahoot, sedangkan langkah kedua adalah memainkan kuis kahoot tersebut. Sebagai langkah awal, yang perlu dipelajari dari kahoot adalah :

1. Membuat akun pada www.kahoot.com.
2. Menyiapkan soal-soal kuis.
3. Menyiapkan gambar-gambar yang dapat menunjang maksud dari topik kuis, baik secara keseluruhan maupun per nomor.
4. Menyiapkan video-video.

Ketika kuis sudah dibuat di akun kahoot pengajar, maka kuis tersebut dapat dimainkan di dalam kelas, kantor, ataupun di rumah. Kuis kahoot ini akan memunculkan sebuah PIN yang dibagikan pada peserta didik.

Dalam memainkan kuis kahoot ini, dengan menggunakan *gadget* atau gawai masing-masing peserta didik membuka situs www.kahoot.it dan memasukan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta. Kuis kahoot ini dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Pengajar yang memegang kontrol penuh terhadap kuis ini sehingga dapat mengatur kapan soal mulai ditampilkan. Pada akhir permainan kuis kahoot ini, kahoot akan menampilkan hasil dari kuis dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh.

Variasi Pembelajaran

Menurut Marwiyah, Alaudin, Ummah, 2018 : 125, variasi dalam kegiatan pembelajaran bermakna sebagai bentuk ragam perubahan dalam proses interaksi belajar mengajar.

Menurut (Majid, 2014)¹ variasi stimulasi adalah kegiatan proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengaasi kebosanan siswa sehingga dalam situasi belajar mengajar, peserta didik senantiasa menunjukkan ketekunan, serta penuh partisipasi.

Sedangkan menurut (Wardani, 2005)² variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Penggunaan variasi terutama ditujukan terhadap perhatian siswa, motivasi, dan belajar siswa. Menurut (Marwiyah, Alaudin, Ummah, 2018 : 125) ada beberapa tujuan diadakannya variasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

1. Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar yang distandarkan kepadanya.
2. Memberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat peserta didik terhadap berbagai hal baru dalam pembelajaran.
3. Merangsang timbulnya perilaku positif peserta didik terhadap pembelajaran.
4. Memberi kesempatan kepada peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya.

1

<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2017/07/16/keterampilan-mengadakan-variasi-pembelajaran/>

2

<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2017/07/16/keterampilan-mengadakan-variasi-pembelajaran/>

Dalam proses belajar mengajar masalah siswa adalah yang menjadi fokus perhatian. Apapun kegiatan yang guru lakukan tidak lain adalah untuk suatu upaya lingkungan yang tercipta menyenangkan hati semua siswa dan dapat membangkitkan semangat dalam belajar siswa. Agar kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif belajar maka perlu memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dalam penggunaan variasi belajar seperti menurut (Parnawi, 2019 : 57), yaitu:

1. Dalam menggunakan keterampilan variasi sebaiknya semua jenis variasi digunakan, selain juga harus ada variasi penggunaan komponen untuk setiap jenis variasi semua itu untuk mencapai tujuan belajar.
2. Menggunakan variasi secara lancar dan berkesinambungan, sehingga moment proses belajar mengajar yang utuh tidak rusak, perhatian anak didik dan proses belajar tidak terganggu.
3. Penggunaan komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan oleh guru.karena memerlukan penggunaan yang luwes, spontan sesuai dengan umpan balik yang diterima dari siswa. Biasanya bentuk umpan balik ada dua, yaitu :
 - Umpan balik tingkah laku yang menyangkut perhatian dan keterlibatan siswa.
 - Umpan balik informasi tentang pengetahuan dan pelajaran.

Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni variasi gaya mengajar, variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajara, dan variasi dalam pola interaksi. (Syarifudin, : 39)

Variasi dalam Gaya Mengajar

Menurut Hasibuan, dkk (1988 : 72-72) dalam Syaripuddin, 2019 : 40, hal-hal yang perlu divariasikan dalam pembelajaran, adalah :

- a. Penggunaan variasi suara (*teacher voice*). Seorang guru dalam mengajar dapat mengubah nada suara yang keras menjadi lembut, dari tinggi menjadi rendah, dari cepa diubah menjadi lambat, dari suara gembira diubah menjadi sedih atau pada suatu saat memberikan tekanan pada kata-kata tertentu yang dipandang sesuai dengan kondisi siswa pada saat tertentu.
- b. Pemusatan perhatian siswa (*focusing*). Memusatkan perhatian siswa pada hal yang dianggap penting oleh guru dapat dilakukan dengan perkataan.
- c. Kesenyapan (*teacher*). Seorang guru yang menerangkan sesuatu tiba-tiba ada kesenyapan atau diam sejenak merupakan cara untuk menarik perhatian.
- d. Mengadakan kontak pandang dan gerak (*eye contact and movement*).
- e. Gerak badan mimik (*teacher movement*). Variasi gerakan untuk menyampaikan arti pesan lisan yang dimaksud.
- f. Pergantian posisi guru dalam kelas (*teacher movement*). Variasi posisi guru dalam kelas untuk memperhatikan perhatian siswa.

Variasi dalam Penggunaan Media dan Alat Pengajaran.

Guru perlu mengadakan variasi dalam penggunaan media dan alat serta bahan pembelajaran sehingga dapat menstimulasikan indera penglihatan,

pendengaran, dan peraba serta penciuman siswa.

Variasi Pola Interaksi dan Kegiatan Siswa.

Penggunaan pola interaksi yang bervariasi dimaksudkan untuk menghindari kebosanan, kejenuhan, serta untuk menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan.

C. 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.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehadiran kahoot menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis *digital game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smarthphone* dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari 2019 tercatat melalui situs *similarweb.com* telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan.

Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan

pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software baik di komputer maupun *smarthphone* karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut.

Sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat URL Kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika kahoot di terapkan. Khusus di *smarthphone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. *mobile app* untuk memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu – waktu diperlukan perubahan melalui *smarthphone* tanpa harus melalui komputer.

Keunggulan lain adalah adanya fitur – fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

Kahoot memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat *smarthphone* ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun *smarthphone* saat ini. Serta harus tersedianya Overhead Projector serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses

pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

Kelebihan :

- Siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas.
- Siswa lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan skor tertinggi.
- Dengan adanya batasan waktu dalam mengerjakan setiap soal pada kuis, maka kemungkinan siswa untuk berdiskusi dengan teman akan lebih sedikit.
- Siswa tidak perlu membuat akun Kahoot.
- Dengan menggunakan Kahoot, guru akan mendapatkan hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa.

Kekurangan :

- Menjadi tidak bermakna, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- Harus ada sarana dan prasarana yang memadai seperti pc/smartphone dengan koneksi yang stabil.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *permainan* dapat digunakan untuk mengoptimalkan dan meningkatkan serta memotivasi dan kemandirian peserta didik juga dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi dan variasi dalam pembelajaran. Untuk pengembangan disisi kecerdasan kognitif peserta didik, konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Kahoot dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan diluar kelas.

F. REFERENSI

- Hermida, Julian. 2009. *The importance of Teaching Academic Reading Skills in first-year university courses*. SSRN Electronic Journal 3.(online), (<http://www.researchgate.net/> diakses 10 Januari 2020).
- Afi, Parnawi. 2019. *Psikologi Belajar*. Deepublish Publisher.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Ervan, Muhammad. 2017. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game Base Learning*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Indonesia. ISSN 2598-1978.
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.
- Koesnandar, Ade. 2006. *Pengembangan Software pembelajaran multimedia interaktif*. Teknodik No. 18/X.
- Licorish, A.S. et al. 2017. *Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning*.

- (<https://doi.org/10.1177/2379298116689783>).
- Marwiyah, ST., Alauddin. & Ummah, Muh. Khaerul. 2018. *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*. Penerbit Deepublish.
- M. Correia and R. Santos, 2017. "Game-Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education". International Symposium on Komputer in Education (SIIE), Lisbon, 2017, pp. 1-4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670
- Praherdhiono, Henry. *Pembelajaran Berbasis WEB: Sebagai Pendekatan Media Pembelajaran Dalam Paradigma Konstuktivisme*. Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, (Online), (www.academia.edu/34226313/MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_WEB, diakses 10 Januari 2020).
- Ramadhan, Rossa. *8 jam Pintar membuat kuis Berbasis ICT bagi Guru*. Uwais Inspirasi Indoensia.
- Richard, J & Renandya, W. 2002. *A Methodology in Language Teaching*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Syaripuddin. Dr. M.M. 2019. *Sukses Mengajar di Abad 21 (Keterampilan Dasar Mengajar dan Pendekatan Pembelajaran K13)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Kahoot (<http://getkahoot.com/>) diakses 10 januari 2020
- PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT PADA PROSES - USD Repository repository.usd.ac.id/31078/2/141414034_full.pdf (diakses 10 Januari 2020).
- Using Online Computer Games in the ELT Classroom: A Case Study*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/320928742_Using_Online_C
- omputer_Games_in_the_ELT_Classroom_A_Case_Study, diakses 10 Januari 2020).