

Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation

Nur Indah Rismawati

SD Negeri Pasekaran 02
nindahrismawati@gmail.com

Article History

accepted 01/11/2020

approved 08/11/2020

published 15/11/2020

Abstract

The purpose of this study was to increase the motivation of students in grade 1 SD Negeri Pasekaran 02. This research was a classroom action research (CAR) which was carried out in three cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were students in grade 1 SD Negeri Pasekaran 02 in the 2020/2021 school year, totaling 26 students. Data collection techniques using observation and questionnaires. Data analysis includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Research shows that the use of the kahoot application can increase the learning motivation of grade 1 students of SD Negeri Pasekaran 02 in the 2020/2021 school year as evidenced by the percentage of student responses in cycle I there are 12 students with high motivation with a percentage of 46%, 8 students with moderate motivation with a percentage of 31%, and 6 students whose motivation was low with a percentage of 23% while in cycle II there was an increase, namely there were 23 students who had high motivation with a percentage of 88%, and 3 students whose motivation was moderate with a percentage of 12% and in cycle III also experienced an increase, namely there were 25 students with high motivation with a percentage of 96%, and 1 student whose motivation was moderate with a percentage of 4%.

Keywords: Kahoot, Motivation, Students

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi peserta didik pada kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 tahun pelajaran 2020/2021 yang dibuktikan dengan persentase respon siswa pada siklus I terdapat 12 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 46%, 8 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 31 %, dan 6 peserta didik yang motivasinya rendah dengan presentase 23% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 23 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 88%, dan 3 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 12% dan pada siklus III juga mengalami peningkatan yaitu terdapat 25 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 96%, dan 1 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 4%.

Kata kunci: Kahoot, Motivasi, Peserta didik.



PENDAHULUAN

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Wikipedia Indonesia). Teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Teknologi akan lebih bermakna jika dalam perkembangannya diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Jika teknologi digunakan dengan baik, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tujuan pembelajaran abad 21 dapat tercapai apabila guru memanfaatkan pembelajaran berbasis IT, sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Tujuan pembelajaran abad 21 pada kelas I di SDN Pasekaran 02 belum tercapai karena rendahnya motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik khususnya pada kelas 1 SDN Pasekaran 02. Dalam pemilihan media dan strategi pembelajaran, harus dipertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap keadaan peserta didik yang meliputi kemampuan maupun waktu yang dimiliki.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, guru memanfaatkan teknologi berbasis online *Game-based Learning* yaitu dengan penggunaan aplikasi Kahoot. Aplikasi kahoot menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Ketercapaian tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Alfred Lubiana (2019) "karena games ini menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan game yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, membuat peserta didik semangat dan berlomba-lomba untuk menjawabnya, karena rasa penasaran mereka terhadap pertanyaan selanjutnya. Oleh sebab itu membangkitkan semangat peserta didik untuk lebih giat belajar". Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Marissa Correia and Raquel Santos, 2017). Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis. Platform Kahoot dapat digunakan untuk pendalaman materi. Kahoot memiliki 4 fitur: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, kita bisa membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban (Purwoko, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan mencoba melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas I Semester Ganjil SD Negeri Pasekaran 02 Batang Tahun Pelajaran 2020/2021. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 tahun pelajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik 1 SDN Pasekaran 02 tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 peserta didik. Data yang dianalisis berupa data kualitatif yaitu penggunaan aplikasi kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket respon siswa. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah diuraikan maka pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penerapan Penggunaan Aplikasi Kahoot

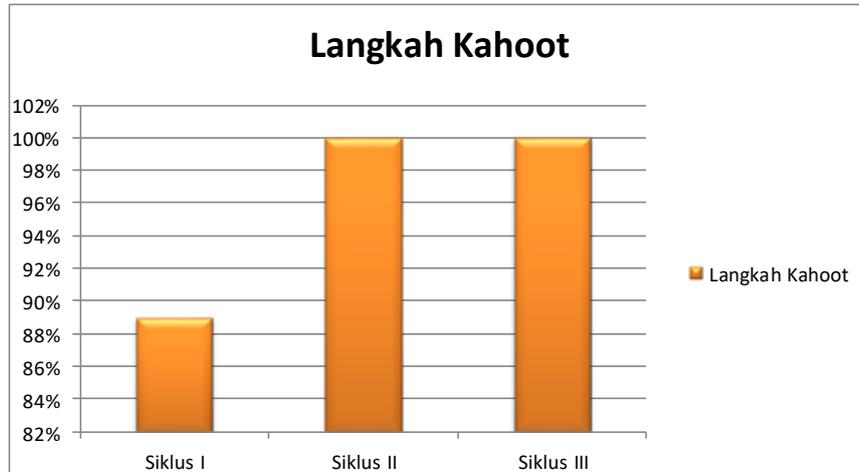
Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kahoot mengalami peningkatan. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil observasi langkah-langkah penggunaan aplikasi kahoot di kelas 1 SDN Paskearan 02

No	Aspek yang Diamati	Siklus	Siklus	Siklus
		I	II	II
1	Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan smartphone guna mengerjakan soal pada kahoot	1	1	1
2	Guru membagikan link kahoot kepada peserta didik	1	1	1
3	Guru memberikan petunjuk penggunaan kahoot dengan jelas	1	1	1
4	Guru memeriksa kesiapan fisik maupun psikis peserta didik sebelum mengerjakan kuis melalui Kahoot	0	1	1
5	Guru mempersilahkan peserta didik mengerjakan kuis online melalui Kahoot	1	1	1
6	Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan kuis melalui Kahoot	1	1	1
7	Guru memberi reward terhadap peserta didik yang telah menjawab dengan benar	1	1	1
8	Guru memberi dorongan / motivasi terhadap peserta didik yang belum tepat dalam menjawab pertanyaan yang disajikan	1	1	1
9	Guru menutup kuis dengan semangat	1	1	1
	Jumlah	8	9	9
	Presentase	89%	100%	100%

Penerapan penggunaan aplikasi kahoot meliputi langkah-langkah: (1) Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan smartphone guna mengerjakan soal pada kahoot; (2) Guru membagikan link kahoot kepada peserta didik; (3) Guru memberikan petunjuk penggunaan kahoot dengan jelas; (4) Guru memberi tugas, dengan catatan peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat meminta bimbingan kepada teman yang ditunjuk sebagai tutor oleh guru dan memberikan penjelasan materi yang belum dipahami oleh temannya dalam satu kelompok; (5) Guru mempersilahkan peserta didik mengerjakan kuis online melalui Kahoot. (6) Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan kuis melalui Kahoot; (7) Guru memberi reward terhadap peserta didik yang telah menjawab dengan benar; (8) Guru memberi dorongan / motivasi terhadap peserta didik yang belum tepat dalam menjawab pertanyaan yang disajikan; (9) Guru menutup kuis dengan semangat. Langkah-langkah penggunaan aplikasi kahoot dilaksanakan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafnis (2019) yang melakukan penelitian dengan topik Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.

Agar lebih jelas, penulis menyajikan tabel 1 hasil observasi penggunaan aplikasi kahoot di kelas 1 SDN Pasekaran 02 ke dalam diagram batang berikut.



Gambar 1. Hasil observasi langkah-langkah pelaksanaan kahoot pada pembelajaran

2. Penerapan Kompetensi Motivasi Belajar

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan bahwa motivasi belajar pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 dengan penggunaan kahoot dapat meningkat. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada table rekapitulasi respon siswa berikut.

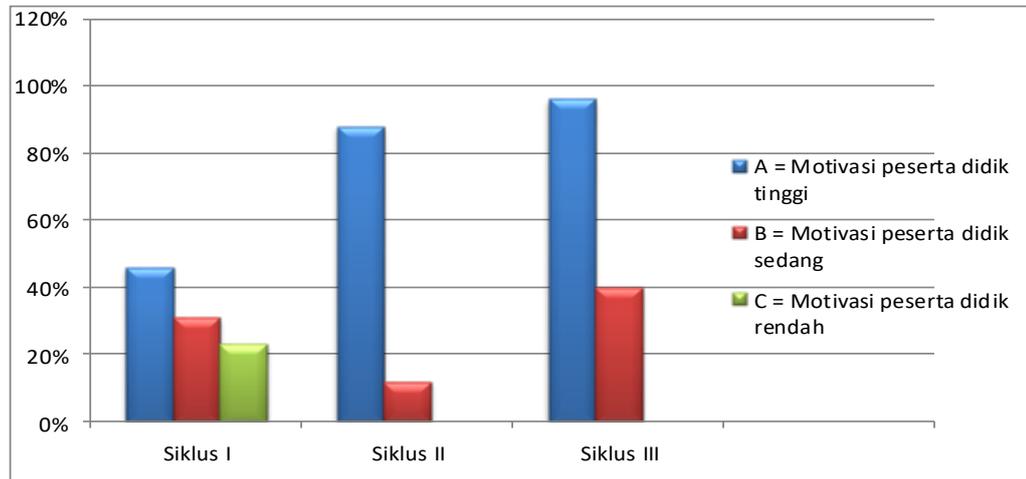
Tabel 2. Rekapitulasi hasil angket respon siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot pada kelas 1 SDN Pasekaran 02

Rentang Nilai	Tingkat Motivasi	SIKLUS I		SIKLUS II		SIKLUS II	
		f	Presentase	f	Presentase	f	Presentase
86 – 100	Tinggi	12	46%	23	88%	25	96%
70 – 85	Sedang	8	31%	3	12%	1	4%
< 70	Rendah	6	23%	-	-	-	-

Pada siklus I terdapat 12 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 46%, 8 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 31%, dan 6 peserta didik yang motivasinya rendah dengan presentase 23% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 23 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 88%, dan 3 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 12% dan pada siklus III juga mengalami peningkatan yaitu terdapat 25 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 96%, dan 1 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 4%. Peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan kahoot sesuai dengan kajian penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Dwi Hartanti (2019) dalam penelitian yang berjudul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia" dengan hasil bahwa siswa lebih

bersemangat dalam belajar dan sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot. Dengan Kahoot siswa tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan harapan selalu ingin berada di peringkat atas. Pada akhirnya mereka dapat lebih mengingat materi pelajaran yang telah diberikan dengan lebih baik setelah menjawab pertanyaan dengan Kahoot.

Agar lebih jelas, penulis menyajikan tabel 1 hasil observasi penggunaan aplikasi kahoot di kelas 1 SDN Pasekaran 02 ke dalam diagram batang berikut.



Gambar. 2 Rekapitulasi hasil angket respon siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot pada kelas 1 SDN Pasekaran 02

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui langkah – langkah penerapan penggunaan kahoot meliputi guru meminta peserta didik untuk menyiapkan smartphone guna mengerjakan soal pada kahoot, guru membagikan link kahoot kepada peserta didik, guru memberikan petunjuk penggunaan kahoot dengan jelas, guru memeriksa kesiapan fisik maupun psikis peserta didik sebelum mengerjakan kuis melalui kahoot, guru mempersilahkan peserta didik mengerjakan kuis online melalui Kahoot , guru memberi reward terhadap peserta didik yang telah menjawab dengan benar, guru memberi dorongan / motivasi terhadap peserta didik yang belum tepat dalam menjawab pertanyaan yang disajikan, dan guru menutup kuis dengan semangat dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 tahun pelajaran 2020/2021.
2. Melalui penerapan penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 yakni ditunjukkan dengan hasil pada siklus I terdapat 12 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 46%, 8 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 31%, dan 6 peserta didik yang motivasinya rendah dengan presentase 23%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 23 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 88%, dan 3 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 12% dan pada siklus III lebih meningkat yaitu terdapat 25 peserta didik yang motivasinya tinggi dengan presentase 96%, dan 1 peserta didik yang motivasinya sedang dengan presentase 4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Agustin, Melinda Dwi. 5 Mei 2019. *Apa itu Kahoot?*. diakses 13 Oktober 2020 pukul 08.45 pada
<https://melindadwi.home.blog/2019/05/05/apa-itu-kahoot/>
- Hartanti, Dwi. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia": Klaten
- Liubana, Alfred. 5 Mei 2019. *Pengertian dan Manfaat Kahoot*. dikutip pada 13 Oktober 2020 dari <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-damanfaat-kahoot/>
- Purwoko, 2017. *Kahoot, Aplikasi Sederhana untuk Membuat Kuis dan Game di Perpustakaan*. Dikutip pada 13 Oktober 2020 09.05 pada
<http://www.purwo.co/2017/05/kahoot-httpskahootit-aplikasi-sederhana.html>
- Rafnis. (2018). *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
Retrieved from
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101336/100527>
(diakses 3 November 2020 pukul 09.45)
- Riyana, P.A. (2019). *Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. *Proseeding 1 Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, 2 Digital Edumedia Komputindo*.
Retrieved from
https://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf
(diakses 3 November 2020 pukul 09.45)
- Wikipedia Indonesia*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi> (diakses 13 Oktober 2020)