

The Implementation of Application Kahoot in Learning Process

Reni Rosita

SDN 01 Pandeyan
renirose@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

Increasing the educational quality is a continually process to be done by the teacher. It is hoped that a teachers today have an ability in self adaptation at the technology advance and modify their learning with the up to date media such as application. This paper is aimed at to identify the application of Kahoot in learning process and to know whether Kahoot applicaton is effective in supporting the learning process. Based on the literature review, it can be drawn a conclusion that increasing the education quality should be along with the technology advance. The application of Kahoot is an example of the application that can be used to present the assessment sheet in form of digital educational game. This application is a constructive device. It also implies a change to the children perception about the learning they have. As the result, the learning process is exciting for them.

Key words: Kahoot application, technology, learning, elementary school

Abstrak

Peningkatan mutu pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan berkesinambungan untuk terus menerus dilakukan oleh seorang guru. Sangat diharapkan bahwa seorang guru di era sekarang mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi lalu memodifikasi pembelajaran di kelas dengan berbagai media terkini salah satunya adalah aplikasi. Tujuan dari makalah ini adalah untuk mengetahui penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran dan untuk mengetahui apakah aplikasi Kahoot efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan mutu pendidikan harus beriringan dengan perkembangan teknologi. Aplikasi Kahoot merupakan suatu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk memberikan asesmen berbasis game digital dengan menarik. Aplikasi berbasis game ini memberikan manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: aplikasi kahoot, teknologi, pembelajaran, sekolah dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Upaya pengembangan tersebut meliputi pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih ketrampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki oleh peserta didik, sebab peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar.

Di dalam merancang pembelajaran, seorang guru harus mampu mengidentifikasi potensi, bakat, dan karakteristik peserta didik. Mendesain pembelajaran yang menjangkau semua karakter dan potensi peserta didik bukan hal yang mudah. Istilah tersebut lebih dikenal dengan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan belajar murid. Guru memfasilitasi murid dengan kebutuhannya, karena setiap murid memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga tidak bisa diperlakukan sama. Dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi guru perlu memikirkan tindakan yang masuk akal yang nantinya akan diambil, karena pembelajaran berdiferensiasi bukan berarti pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau tindakan yang berbeda untuk setiap murid, maupun pembelajaran yang membedakan antara murid yang pintar dengan yang kurang pintar.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa menjadi guru di era sekarang merupakan pekerjaan yang kompleks dan tidak mudah. Dinyatakan tidak mudah karena seiring dengan perubahan besar dan cepat pada lingkungan sekolah, yang didorong oleh kemajuan ilmu dan teknologi, perubahan demografi, globalisasi dan lingkungan. Kompetensi Guru abad 21 yakni guru profesional tidak lagi sekedar guru yang mampu mengajar dengan baik. Melainkan guru yang mampu menjadi pembelajar dan agen perubahan sekolah, dan juga mampu menjalin dan mengembangkan hubungan untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini (Yana, 2013). Eggen dan Kauchak (2012) menegaskan bahwa standar untuk sekolah abad 21 atau abad digital untuk guru dan siswa berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus bisa mempersiapkan siswanya untuk hidup di abad digital, salah satunya menggunakan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran, pembelajaran dan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman yang dipelajari siswa tingkat lanjut, kreativitas, dan inovasi dalam situasi tatap muka dan virtual. Peserta didik di era TIK seperti sekarang, yang akan dihadapi adalah peserta didik yang lahir dan berkembang di era digital, maka suka tidak suka, mau tidak mau guru pun harus memiliki literasi teknologi yang tinggi.

Peningkatan mutu pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan berkesinambungan untuk terus menerus dilakukan oleh seorang guru. Sangat diharapkan bahwa seorang guru di era sekarang mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi lalu memodifikasi pembelajaran di kelas dengan berbagai media terkini salah satunya adalah aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Kahoot

Kahoot! adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Kahoot! dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot! dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. Kahoot! dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok (Ningrum, 2018).

Menurut Sumarso (2019:9) Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Menurut Rofiyarti & Sari (2017), cara memainkan Kahoot! untuk pembelajaran di dalam kelas, yaitu, (1) Pengajar mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun. (2) Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia. (3) Pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <https://kahoot.it/>. (4) Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar. (5) Pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Correia & Santos, 2017). Inovasi platform Kahoot ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif, dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, 2018). Adanya komentar siswa setelah satu semester penuh menggunakan GSRS, yaitu Kahoot, memberikan dosen dengan dukungan meta-kognitif dan mendorong siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka tentang konsep yang ada sambil membantu mereka memperluas pengetahuan mereka". Kahoot juga semakin digunakan sebagai alat penilaian formatif dalam program sarjana kedokteran dan ditemukan untuk mendukung retensi belajar (Ismail & Mohammad, 2017). Selanjutnya, Iwamoto, dkk. (2017) menemukan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot memiliki perbedaan yang signifikan dalam nilai tes dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan Kahoot. Juga, Kahoot aplikasi memiliki potensi untuk meningkatkan dan mengembangkan skor ujian skor tinggi. Dalam Pede (2017), diamati bahwa Kahoot aplikasi meningkatkan skor penilaian kosakata, fokus dan perilaku tugas semua siswa. Hasil survei kepuasan siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menemukan Kahoot menyenangkan dan mudah digunakan (Pede, 2017). Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator.

Putri, & Muzzakki (2019) menjelaskan KAHOOT sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning efektif meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitri, dkk., 2016).

2. Manfaat Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, ser7778ta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan. Sharon E Smaldino dalam bukunya *Instructional technology and media learning* sebagai mana dikutip Irwan Hamdi menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu : Pertama Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. Kedua kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. Ketiga suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, Keempat mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran.

Empat aspek di atas menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis games based learning menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk menjaga ritme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu sifat aplikasi Kahoot adalah dapat dimainkan secara individu dan kelompok sehingga sangat fleksibel. Di sisi lain konten materi juga bervariasi sehingga guru memiliki pilihan kuis dengan beberapa karakteristik soal. Manfaat lain dari implementasi aplikasi Kahoot digambarkan Yogga Mar Muhammad (2018:79) adalah: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih baik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dimana terdapat unsur kecerdasan buatan media tersebut, (4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (5) Pembelajaran lebih produktif dan kreatif.

Education game adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, serta pembelajaran lebih menyenangkan. Pada hakikatnya penelitian ini peneliti memperhatikan kondisi awal yaitu guru belum memanfaatkan semua fasilitas karena masih ada guru yang belum menguasai teknologi, maka dari itu peneliti ingin menerapkan produk baru yang menggunakan media pembelajaran Education game yang berbasis aplikasi kahoot untuk mengetahui tercapai tidaknya keberhasilan nilai siswa dalam belajar karena suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai dengan hasil nilai siswa yang memuaskan. Sehingga produk yang disarankan dalam kegiatan pembelajaran agar guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, menampilkan pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan bagi siswa, dan lebih memudahkan siswa untuk memahami materi pada mata pelajaran Matematika materi bilangan bulat.

Lima hal di atas menunjukkan bahwa education game memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan implikasinya yang konstruktif bagi tumbuh kembang mental, motivasi, eksplorasi hingga pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam (in deep effect), sehingga menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari proses sebagai sebuah ejawantah nilai dan konstruksi pengetahuan pada peserta didik, di mana polanya harus benar-benar di desain sedemikian rupa, agar efektif.

Pandangan penulis terdapat tiga faktor penting yang berkontribusi terhadap implikasi manfaat pada penerapan aplikasi Kahoot dalam proses belajar mengajar, yaitu:

Pertama, bahwa aplikasi Kahoot memberikan variasi konstruktif terhadap bentuk-bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Eksplorasi pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa adalah pintu masuk dari fokus dan konsentrasi siswa, di samping itu ketertarikan dan rasa senang akan menumbuhkan kesadaran belajar, penghargaan terhadap proses pembelajaran

dan tumbuhnya tanggungjawab dalam diri peserta didik, sehingga berimplikasi pada peningkatan seluruh aspek pembelajaran termasuk hasil belajar.

Kedua, pemanfaatan teknologi yang diarahkan pada tingkat partisipasi siswa di mana pembelajaran bertumpu pada siswa merupakan indikator proses pembelajaran scientific dan hal ini tergambarkan dalam pola aplikasi Kahoot, sehingga proses pembelajaran dapat pula mengenalkan teknologi pada siswa, karena karakter dari teknologi adalah peningkatan skill sehingga lebih dinamis dan konstruktif dalam kerangka meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi sekaligus partisipasi siswa. Hal ini memberi implikasi pada tumbuhnya rasa percaya diri, kesadaran bekerjasama dan motivasi belajar.

Harmawati dkk (2022) menambahkan, aplikasi Kahoot memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dalam merancang asesmen. Guru menjadi antusias saat membuat penilaian dengan menggunakan aplikasi ini karena suasana penilaian menjadi berbeda dan menarik.

3. Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Siswa Sekolah Dasar

Aplikasi berupa game pada aplikasi Kahoot sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar khususnya kelas atas (kelas 4, 5, dan 6). Menurut Rofiyarti & Sari (2017), cara memainkan Kahoot! untuk pembelajaran di dalam kelas, yaitu (1) Pengajar mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun. (2) Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia. (3) Pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <https://kahoot.it/>. (4) Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar (5) Pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

Fazriyah dkk (2020) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan Kahoot dan tidak menggunakan Kahoot. Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot (Bahar dkk, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan mutu pendidikan harus beriringan dengan perkembangan teknologi. Di era digital seperti sekarang ini hendaknya para guru mulai memodifikasi pembelajarannya dengan penerapan perangkat teknologi. Hal ini akan dengan mudah menstimulus focus dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Bagian pembelajaran yang dapat dimodifikasi dengan penggunaan teknologi aplikasi adalah asesmen atau penilaian. Selama ini peserta didik hanya dihadapkan pada soal yang dituangkan dalam selembur atau sekumpulan kertas. Aplikasi Kahoot merupakan suatu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk memberikan asesmen berbasis game digital dengan menarik. Aplikasi berbasis game ini memberikan manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan kata lain, aplikasi Kahoot sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Mengingat era digital seperti ini peserta didik rasa ingin tahunya akan aplikasi baru sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Correia, M. & Santos, R. (2017). Game based learning: the use of kahoot in teacher education. *International Symposium on Komputer in Education (SIIE)*.
- Dewi, K.C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X.
- Eggen, P., dan Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir Edisi 6*. Jakarta: Indeks.
- Fitri, E., Neviyarni, & Ildil. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 2(2):84-92.
- Ismail, M.A.A. & Mohammad, J.A.M. (2017). KAHOOT: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2):19-26. Rowan University.
- Iwamoto, D.H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using KAHOOT on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2):80-93.
- Pede, J. (2017). The effects of the online game KAHOOT on science vocabulary acquisition.
- Plump, C.M. & LaRosa, J. (2017). Using KAHOOT in the classroom to create engagement and active learning: a game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2):151-158.
- Putri, A.R. & Muzzakki M.A. (2019). Implementasi KAHOOT Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional* di Kudus tanggal 20 Maret 2019.
- Sari, F. R. A. Y. (2017). TIK untuk AUD: Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak, *PEDAGOGI* 3, 2017.
- Sumarsono. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yana. (2013). *Pendidikan Abad 21*. [Online]. Tersedia: <http://yana.staf.upi.edu/2015/10/11/pendidikan-abad-21/> di akses pada tanggal 11 Maret 2017 Pukul 16.56 WIB.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Muhammad, Yogga Mar. (2018). Implementation of Kahoot Application to Improve the interest of Civic Education Learning. *Journal Civics & Social Studies*, 2 78-83
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139-147.
- Laily, N. (2020). *Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar*.
- Harmawati, D., Sulistyowati, R. W., & Tambaip, B. (2022). Pembelajaran Inovatif Berbasis Kahoot Di SD YPPK Hati Kudus Merauke. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 31-36.