

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam metode pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa

Halimatus Sakdiyah

Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: halimasakdiyah36@gmail.com

Kata Kunci:

kahoot; motivasi; media pembelajaran

Keywords:

kahoot; motivation; learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengenai Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Guru menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk mempermudah dalam hal mengajar dan memberikan motivasi yang besar untuk siswa. Metode penelitian ini menggunakan studi pustaka (Library Research). Dimana pada jurnal semua membahas mengenai kelebihan dan didapatkan ketika siswa melakukan pembelajaran dengan Game Based Learning berupa aplikasi kahoot. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan

bahwa penggunaan aplikasi kahoot disebut dengan inovatif, praktis.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Kahoot as a learning evaluation medium. Teachers use technology as a learning tool to make teaching easier and provide great motivation for students. This research method uses library research (Library Research). Where in the journal everything discusses the advantages and is obtained when students do learning with Game Based Learning in the form of the kahoot application. Based on the results of the study it can be concluded that the use of the kahoot application is called innovative, practical.

Pendahuluan

Pesatnya kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini memiliki potensi untuk memengaruhi kehidupan manusia secara signifikan. Dalam bidang Pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang sangat besar pada proses pembelajaran. Mahasiswa dapat mengakses informasi dengan lebih luas. Selain itu, terdapat berbagai fitur aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik, seperti Power Point, YouTube, dan sistem pembelajaran berbasis e-learning. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan inovatif.

Dengan adanya teknologi, permainan dapat diintegrasikan dengan gaya hidup pelajar dengan lebih baik. Teknologi permainan online atau digital terbukti lebih efektif dalam konteks pembelajaran. Salah satu keunggulan dari permainan digital adalah kemampuannya dalam merangsang proses pembelajaran. Pembelajaran yang dijalani



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

dengan cara yang efektif dan menyenangkan berpotensi melahirkan individu-individu siswa yang berkualitas, sesuai dengan tujuan Pendidikan yang diharapkan.

Sesuai dengan UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2, pendidik diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang memiliki makna, keceriaan, kreativitas, dinamika, dan dialog. Penciptaan lingkungan pembelajaran yang mengasyikkan dapat dicapai dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena mampu membangkitkan semangat belajar pada siswa. Penggunaan media juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, karena pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah diterima atau dibagikan melalui media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa fakta di lapangan, terdapat kendala dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Beberapa pendidik enggan menggunakan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran, dikarenakan kompleksitas penggunaan media pembelajaran tersebut. Meskipun peran pendidik tetap menjadi inti dalam proses pembelajaran, teknologi berfungsi sebagai pendukung. Namun, pendidik tetap diharapkan untuk senantiasa memperbarui pengetahuan dan metode pengajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu diperbarui secara berkala agar siswa tetap termotivasi untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ketidakinovatifan pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran juga berpotensi merosotkan motivasi siswa dalam belajar, tercermin dari kesulitan siswa dalam mempertahankan konsentrasi dan keterbatasan persiapan siswa dalam menghadapi materi yang diajarkan. Tambahan pula, model pembelajaran yang monoton juga dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Motivasi siswa berperan penting dalam hasil belajar siswa. Jika siswa memiliki motivasi tinggi, maka hasil belajar yang dicapai juga akan tinggi. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, hasil belajar yang dicapai pun tidak akan optimal.

Saat ini, terdapat berbagai penyedia layanan internet yang memfasilitasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang umum digunakan adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, karena menyajikan fitur-fitur yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) menggabungkan materi pembelajaran dengan elemen permainan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi, partisipasi, dan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi game based learning seperti Kahoot juga fleksibel digunakan oleh siswa, karena dapat diakses melalui komputer, laptop, atau ponsel masing-masing siswa (Firdiansyah & Pamungkas, 2021).

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran yang dapat mengintegrasikan proses penilaian ke dalam bentuk permainan interaktif. Platform ini juga membantu dalam melacak aktivitas belajar siswa. Keunggulan ini membuat Kahoot menjadi alat yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif serta memudahkan pendidik dalam memantau dan mengevaluasi proses pembelajaran siswa.

Kahoot merupakan salah satu permainan online yang dikembangkan untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wang mengenai pemanfaatan Kahoot menunjukkan bahwa pendekatan Game Based Learning secara konsisten meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran siswa selama periode lima bulan. Selain itu, menurut Nokham (2017), penggunaan Kahoot dapat meningkatkan fokus, kerjasama, kenyamanan, dan motivasi belajar siswa. Temuan ini berbeda dengan studi sebelumnya oleh Huseyin Bicenda dan Senay Kocakayuni pada tahun 2017 yang menyebutkan bahwa Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang populer menurut Kocakoyun (2017). Selain itu, riset terkait Kahoot juga dilakukan oleh Fitri Romiyaarti dan Anisa Yunita Sari yang menemukan bahwa Kahoot dapat meningkatkan tingkat emosional siswa menurut Sari (2017).

Metode

Pada kajian ini, kami menerapkan suatu jenis pendekatan penelitian yang dikenal sebagai Studi Pustaka (Literature Review), yang melibatkan metode pengumpulan data melalui pemahaman dan kajian mendalam terhadap berbagai teori yang relevan dengan pokok penelitian. Terdapat empat fase utama dalam proses studi pustaka pada penelitian ini, yakni menyusun perangkat penelitian yang diperlukan, menyusun daftar pustaka kerja, mengatur jadwal waktu, serta melakukan proses membaca dan mencatat materi penelitian. Proses akuisisi informasi dilakukan dengan mencari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan penelitian-penelitian terdahulu. Selanjutnya, bahan pustaka yang diperoleh dari beragam referensi tersebut dianalisis secara kritis dan mendalam, bertujuan untuk memberikan dukungan yang substansial terhadap proposisi dan gagasan yang dikemukakan.

Pembahasan

Dari analisis ini, hasil penelitian mengungkap dampak penggunaan aplikasi Kahoot dalam konteks media pembelajaran. Pada sumber-sumber yang peneliti temukan, fokus utamanya adalah pada keunggulan-keunggulan yang muncul ketika siswa terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan melalui aplikasi Kahoot. Ruang lingkup jurnal ini meliputi jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga jenjang Mahasiswa.

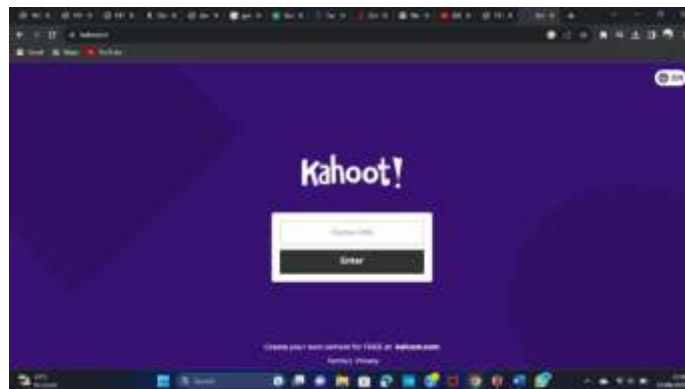
Peranan media pembelajaran sangatlah signifikan dalam pengalaman belajar para siswa. Fungsinya tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai perantara yang mendukung efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan kejelasan dalam penyampaian materi, secara langsung memudahkan dan meningkatkan efisiensi serta hasil belajar siswa.

Kahoot adalah sebuah platform yang sangat berharga dalam konteks pendidikan, karena menyediakan fitur-fitur yang mendukung penggunaannya sebagai alat media pembelajaran. Ramadhana (2020) menunjukkan bahwa Kahoot merupakan alternatif yang menonjol, dengan pendekatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, Ishak (2017) mengemukakan bahwa aplikasi Kahoot diciptakan untuk mendorong interaksi aktif antara siswa, mendorong partisipasi peran aktif, dan mengadu kemampuan terkait materi yang telah dikuasai. Keunggulan Kahoot juga

terletak pada tampilan skor langsung setelah menjawab pertanyaan, menciptakan stimulasi untuk meraih hasil belajar yang lebih baik (Rofiarti, 2017).

Penggunaan Kahoot oleh siswa melalui perangkat handphone atau komputer menghadirkan antarmuka yang berbeda dengan yang digunakan oleh pendidik. Tahapan awal melibatkan penggunaan "game pin" dan "nick name". Game PIN, berupa kode numerik enam digit, diperoleh dari pendidik, sementara "nick name" mengacu pada identitas peserta dalam evaluasi media pembelajaran Kahoot!. Melalui pengisian kedua kolom ini, siswa secara otomatis terdaftar sebagai partisipan. Dengan ini, siswa bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan di layar guru melalui perangkat masing-masing, seperti yang diilustrasikan dalam Gambar 1.

Gambar 1.1 Kahoot



Gambar 1. Tampilan Awal Kahoot

Sumber: <https://kahoot.it/>

Salah satu aspek menarik dari penerapan Kahoot adalah adanya umpan balik instan setiap kali pertanyaan dijawab. Ini termasuk jawaban yang benar dan yang salah, serta penunjuk skor bagi masing-masing peserta. Hal ini mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif, karena mereka mendapatkan informasi langsung mengenai jawaban yang benar, dan semangat untuk menghadapi pertanyaan berikutnya. Kahoot, sebagai inovasi teknologi yang berfokus pada edukasi, memiliki potensi untuk mengubah cara pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 2.

Gambar 2.1 Kahoot



Gambar 2. Suasana siswa Ketika bermain Kahoot

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam konteks media pembelajaran memiliki dampak positif. Fokus utama penelitian ini adalah pada keunggulan-keunggulan yang timbul dari pembelajaran berbasis permainan melalui aplikasi Kahoot. Penelitian mencakup berbagai jenjang pendidikan, dari SMP hingga mahasiswa. Peran media pembelajaran menjadi sangat signifikan dalam pengalaman belajar siswa. Fungsinya tidak terbatas hanya sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai perantara yang mendukung efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang lebih jelas, langsung memudahkan proses belajar, dan meningkatkan efisiensi serta hasil belajar siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya Saran untuk penelitian selanjutnya, penggunaan Kahoot dapat diterapkan sesuai dengan mata Pelajaran yang diterapkan dan mempertimbangkan karakteristik materi yang diajarkan. Selain itu, perlu adanya penelitian eksperimen untuk menguji seberapa efektif aplikasi Kahoot Ketika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Baetina, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot pada materi ruang lingkup biologi SMA/MA x. *Bio educatio : The Journal of Science and Biology Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Nurdiansyah, N. M., Arief, A., Agustin, F. R., Hudriyah, H., Muassomah, M., & Mustofa, S. (2021). Education reconstruction: A collaboration of quiz team and kahoot methods in learning arabic. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 22(2), 93. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v22i2.111436>
- Yuniawatika, Y., & Manggala, I. S. A. (2022). Peningkatan keterampilan ICT melalui pelatihan pembuatan kuis online. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6 (2), 327-336. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.8382>