**Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

**Rafnis**

*Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Kampus II Payakumbuh*

*rafnis80@gmail.com*

***Abstract***

*Conducive and enjoyable learning in the industrial revolution 4.0 makes a change in learning styles in the learning process. Teachers are required to follow an interactive digital learning process. Fun and non-boring learning is one of the challenges for instructors and Learning Technology Developers to innovate in learning. Interactive learning innovation in this study is to use Kahoot as an interactive learning media based on game based learning that emphasizes the active participation learning styles of all students. One of the Kahoot Platforms used was the use of online quizzes, where students immediately reflected their answers online and Kahoot recorded all the activities of students that could become assessment resume materials for teachers. This study aims to find out how the Kahoot application is feasible in the learning process by understanding students' responses to this application. This study uses a Qualitative method by using Kahoot in the learning of 22 students who take the Business Feasibility System course in the Faculty of Economics Study Program, Campus II Payakumbuh Andalas University. This study obtained a final percentage of 85% with Very Interesting criteria. It was concluded that the use of the Kahoot platform used was very suitable to be used in creating interactive and fun learning.*

***Keywords:*** *Industrial Revolution 4.0, Kahoot, Qualitative*

**Pendahuluan**

Teknik pengajaran konvensional cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dan pengajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik di dunia pendidikan dibutuhkan agar maksud dan tujuan pengajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran mudah dicapai. Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan )menjadikan perguruan tinggi harus mampu beradapatasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru, dosen dan Pengembang Teknologi Pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. (Made Wena, 2011)menyatakan keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan kecepatan belajar dapat sesuai dengan kemampuan siswa.

Konsep dalam penelitian ini mengacu pada g*ame based learning* yang merupakan teknik pembelajaran berlandasan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. (Ryan Dellos, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandasan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran . (Huang, 2011) menyatakan penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar.

Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan motivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keingingan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingan pembelajaran bersifat konvensional. (Sutirna, 2018) Game education (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan

Dewasa ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. (Rusman, 2003) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. (Tejo Nurseto, 2011)Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. (Hamalik, 1986) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan platform Kahoot. *Aplikasi Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi, Kurnia, 2018). Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar 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, Nor, & Ahmad, 2017). Kahoot dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Integrasi & Kunci, 2017).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website ‘Kahoot!”, 2017). Hingga saat ini telah 70 juta user aktif / pengajar menggunakan Kahoot dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini.

Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu https://kahoot.com/ untuk pengajar dan https://kahoot.it/ untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, survei, diskusi dan jumble/ campuran adalah platform Kahoot yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam. Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar (smartphone).(Azhar Arsyad, 2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Permainan Kahoot dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online. pembelajaran Kahoot di dalam kelas dilaksanakan dengan cara (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website https://kahoot.com/ yang dapat nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh Kahoot dan meminta peserta didik mengakses laman website https://kahoot.it untuk memasukakan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus). (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda (5) Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik dan memudahkan menggunakan smartphone) (6) Peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi, secara kompetitif (7) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing peserta didik di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreetsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke peserta didik yang mendapatkan skore tertinggi.

**Metode Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan deskripsi atau gambaran secara objektif tentang suatu keadaan sehingga didesain sebagai *problem solving* terhadap kondisi yang dihadapi sekarang. Maksud dari penelitian ini juga dimaksudkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang pemahaman individual, kelompok secara akurat dalam penggunaan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian ini, maka metoda penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan melakukan percobaan langsung penggunaan platform Kahoot pada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Kampus II Universitas Andalas Payakumbuh pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis (SKB). Akhir pelaksanaan ini kepada obyek yang menjadi penelitian dimintakan persepsinya terhadap penggunaan platform Kahoot melalui angket. Jumlah angket yang disebar sebanyak 20 pernyataan.

**Hasil dan Pembahasan**

1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini didasarkan pada variabel persepsi peserta didik tentang platform Kahoot kuis yang terdiri dari indikator kemanarikan, kualitas isi, kebahasan dan kemudahan. Hasil persepsi angket penilaian peserta didik terhadap penggunaan platform Kahoot sebagai media pembelajaran didasarkan atas 20 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban, yakni Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki skor 1, Tidak Setuju (TS) memiliki skor 2, Kurang Setuju (KS) memiliki skor 3, S (Setuju) memiliki skor 4 dan Sangat Setuju (SS) memiliki skor 5. Adapun pernyataan dan skore pilihan jawabannya adalah :

* Pernyataan tentang tampilan platform Kahoot pada kuis SKB ini menarik, S mendapatkan skore 32 skore dan 65 mendapatkan skore SS.
* Pernyataan lebih semangat untuk belajar dengan adanya Kuis SKB berplatform Kahoot, S mendapatkan skore 28 dan SS mendaptkan skore 70.
* Pernyataan berikutnya adalah Penggunaan platform Kahoot ini membuat pembelajaran SKB menjadi tidak membosankan, mendapatkan skore 24 untuk pilihan jawaban S, 70 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah platform kuis Kahoot ini sangat menarik menurut saya dari segi tampilan visual (foto, gambar, dll), mendapatkan skore 3 untuk pilihan jawaban KS, 52 untuk pilihan jawaban S dan 35 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Motivasi belajar peserta didik rasanya menjadi meningkat dengan adanya kuis menggunakan aplikasi Kahoot, mendapatkan skore 2 untuk pilihan jawaban TS, 40 untuk pilihan jawaban S dan 50 untuk pilihan jaawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Penggunaan aplikasi KAHOOT ini membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti kuis, mendapatkan skore 32 untuk pilihan jawaban S dan 65 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Penggunaan Kuis menggunakan aplikasi Kahoot *kurang bermanfaat* bagi peserta didik dalam Pembelajaran SKB, mendapatkan skore 9 untuk pilihan jawaban KS, 40 untuk pilihan jawaban S dan 40 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah peserta didik lebih suka mengerjakan soal kuis menggunakan aplikasi Kahoot, mendapatkan skore 48 untuk pilihan jawaban S dan 50 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Soal kuis yang disajikan dalam aplikasi Kahoot merasa peserta didik *lebih sulit memahami* soal, mendapatkan skore 4 untuk pilihan jawaban TS, 21 pilihan jawaban KS, 36 pilihan S dan 15 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Aplikasi Kahoot sangat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan dan memahami soal kuis SKB, mendapatkan skore 3 untuk pilihan jawaban KS, 56 pilihan S dan 30 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Materi soal yang disajikan mudah dipahami, mendapatkan skore 6 untuk pilihan jawaban KS, 52 pilihan S dan 30 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah Pada saat ujian pengambilan nilai, sangat memudahkan dengan adanya aplikasi Kahoot ini, mendapatkan skore 3 untuk pilihan jawaban KS, 44 pilihan S dan 45 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah mudah mengakses aplikasi Kahoot ini, mendapatkan skore 48 untuk pilihan jawaban S dan 45 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah kemudahan dalam menggunakan aplikasi Kahoot ini, mendapatkan skore 48 untuk pilihan jawaban S dan 45 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah kemudahan dimengerti, baik dari segi menu maupun fasilitas (tombol), mendapatkan skore 15 untuk pilihan jawaban KS, 52 untuk pilihan S dan 15 untuk pilihan jawaban SS
* Pernyataan berikutnya adalah kejelasan dan kemudahan pemahaman kalimat yang digunakan dalam soal, mendapatkan skore 21 untuk pilihan jawaban KS, 44 untuk pilihan S dan 15 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah bahasa yang digunakan dalam kuis SKB ini sederhana dan mudah dimengerti, mendapatkan skore 36 untuk pilihan jawaban S dan 60 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah simbol yang digunakan pada kuis SKB sederhana dan mudah dibaca, mendapatkan skore 52 untuk pilihan jawaban S dan 40 untuk pilihan jawaban SS.
* Pernyataan berikutnya adalah materi soal yang disajikan mudah dipahami, mendapatkan skore 15 untuk pilihan jawaban KS, 44 pilihan S dan 25 untuk pilihan jawaban SS.
* Terakhir pernyataan tes evaluasi dapat menguji seberapa jauh pemahaman tentang materi yang sudah diajarkan diperkuliahan lewat Kuis menggunakan platform Kahoot, mendapatkan skore 3 untuk pilihan jawaban KS, 40 untuk pilihan S dan 15 untuk pilihan jawaban SS.
1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan tabel persepsi dan tabel hasil persentase penilaian peserta didik terhadap penggunaan platform Kahoot dapat dilihat bahwasanya indikator ketertarikan peserta didik sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Menarik”, yang berarti peserta didik sangat tertarik untuk menggunakan platform Kahoot sebagai kuis dalam pembelajarannya. (Luqman et al., 2017) Pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat dan tidak membosankan peserta didik, salah satu awal agar pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. (Azhar Arsyad, 2013) mengatakan bahwa suasana belajar-mengajar yang menyenangkan bagi siswa akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiaannya (*time on task*) tinggi.

Indikator kemudahan penggunaan Kahoot oleh peserta didik sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Menarik”, yang berarti peserta didik sangat mudah dan *user friendly* dalam penggunaan platform Kahoot sebagai kuis dalam pembelajarannya. Perkembangan teknologi yang cepat menjadi bernilai, jika salah satunya mudah dan aman dalam penggunaannya. (Norhashim, 1996) menyatakan bahwa kriteria perangkat lunak pembelajaran yang baik adalah kefleksibelannya, mudah diupdate, isi atau content bahan yang berkaitan, kesahihan dan mudah digunakan/ *user friendly*.

Indikator kebahasaan sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Menarik”, yang berarti peserta didik mengerti dan jelas paparan soal kuis yang ditampilkan lewat Kahoot dalam perkuliahan SKB, meskipun dalam pembuatan soal dan jawaban kuis pada aplikasi Kahoot tatanan jumlah hurufnya terbatas. (Hamalik, 1994) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam hal penelitian ini Kahoot sebagai media pembelajaran telah tepat dapat menyalurkan bahan pembelajaran yang dapat dimengerti oleh peserta didik.

Indikator kualitas isi sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Menarik”, yang berarti peserta didik tetap menyatakan kualitas isi soal kuis tidak berkurang yang diberikan oleh pengajar dalam perkuliahan SKB dengan menggunakan aplikasi Kahoot, sehingga tidak mengurangi kompetensi rencana pembelajaran. (Surjono, Muhtadi, & Wahyuningsih, 2017) menyatakan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas proses pendidikan antara lain meliputi managemen sistem informasi (SIM), e-learning, media pembelajaran, dan pendidikan life skill. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas isi pembelajaran.

Dari keempat indikator penilaian ini secara rata-rata persepsi peserta didik dengan penggunaan platform kuis Kahoot sebagai media pembelajaran sebesar 85% yang berarti “Sangat Menarik” untuk diaplikasikan dan digunakan dalam perkuliahan, sehingga permasalahan kebosanan, ketidaktertarikan dalam belajar dan dilema pengajar menyongsong era revolusi 4.0 dapat menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran tanpa mengurangi tujuan, konten dan isi kualitas pembelajaran.

**Kesimpulan dan Saran**

1. **Kesimpulan**

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan :

1. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan platform kuis Kahoot dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar
3. Platform Kahoot kuis sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran
4. Pengajar dan Pengembang
5. Teknologi Pembelajaran diperlukan kreatifitas dalam menciptakan inovasi teknologi pembelajaran.
6. **Saran**

Penelitain ini hanya baru membahas penggunaan Aplikasi platform kuis Kahoot. Diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat dikembangkan untuk pembelajaran pemanfaatan platform Kahoot lainnya yaitu survey, diskusi dan jumble/ campuran. Selain itu Kahoot hanya dapat dipergunakan dalam lingkungan yang terfasilitasi terhubung jaringan internet yang lancar. Lingkungan yang tidak memadai fasilitasnya akan menghadapi gangguan dalam proses kegiatan pembelajaran, untuk itu diperlukan media alternatif pembelajaran interaktif lainnya sesuai fasilitas yang dimiliki.

**Daftar Rujukan**

Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan. Retrieved from http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI CAHYA KURNIA.pdf

Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.

Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Retrieved from https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf

Huang, W. H. (2011). Evaluating learners’ motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. Computers in Human Behavior, 694–704.

Integrasi, A., & Kunci, K. (2017). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*.

Luqman, M., Hakim, I., Saad, M., Teknologi, U., Zulfadhli, A., Universiti, N., … Saad, M. (2017). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Satu Tinjauan. In *Sembara 2017*.

Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.

Norhashim, M. & A. R. (1996). *Pengajaran Bantuan Komputer*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka dan Universiti Teknologi Malaysia.

Official Website ‘Kahoot!”. (2017). kahoot.com/company/. Retrieved from https://kahoot.com/company/

Rusman, dkk. (2003). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ryan Dellos. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. In *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning Vol 12* (pp. 49–52). Retrieved from https://scholar.google.co.kr/citations?user=irAHXE4AAAAJ&hl=en#d=gs\_md\_cita-d&p=&u=%2Fcitations%3Fview\_op%3Dview\_citation%26hl%3Den%26user%3DirAHXE4AAAAJ%26citation\_for\_view%3DirAHXE4AAAAJ%3Au5HHmVD\_uO8C%26tzom%3D-420

Surjono, H. D., Muhtadi, A., & Wahyuningsih, D. (2017). The Implementation of Blended Learning in Multimedia Courses for Undergraduate Students in Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, *7*(10). https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.10.972

Sutirna. (2018). Seminar Nasional Semnas Ristek. In *Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional* (pp. 269–276). Jakarta.

Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan*, *Volume 8 N*, 19–35.