

PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD

Nurul Fazriyah¹, Aas Saraswati², Jaka Permana³, Rina Indriani⁴
^{1,2,3,4}PGSD Universitas Pasundan
¹nurulfazriyah@unpas.ac.id, ²ceu_aas@unpas.ac.id,
³jakapermana@unpas.ac.id, ⁴rinaindriani@unpas.ac.id

ABSTRACT

The use of the Kahoot application in learning is one way to make students interested in interacting in learning. Media learning and learning resources tend to be full of theory and boring so the need for information technology media to invite the attention of student learning. Kahoot application is a popular application at this time involving students, teachers to interact with learning material in the form of games, quizzes, surveys, and polls. So the need to involve this application in the learning process if it is said to be necessary to support learning that tends to be boring. This research is an experimental research on 5th-semester students in Pasundan University Elementary School Teacher Education Study Program. Based on the results of research using the Mann-Whitney Test, the .sig value is 0.008 or less than alpha 0.05. so it can be concluded that there is a difference in the average value of learning outcomes between classes using the Kahoot application learning media with classes that do not use in media lectures and learning resources.

Keywords: Kahoot, learning outcomes, media of learning

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat mahasiswa tertarik berinteraktif dalam pembelajaran. Pembelajaran media dan sumber pembelajaran cenderung penuh dengan teori dan membuat bosan maka perlunya media teknologi informasi untuk mengundang perhatian belajar mahasiswa. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi populer pada masa ini yang melibatkan siswa, guru untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, kuis, survei dan jajak pendapat. Maka perlunya pelibatan aplikasi ini pada proses belajar bila dikatakan perlu untuk menunjang pembelajaran yang cenderung membosankan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pada mahasiswa semester 5 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Uji Mann-Whitney didapatkan nilai asymp.sig adalah 0.008 atau kurang dari alfa 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot dengan kelas yang tidak menggunakan di perkuliahan media dan sumber pembelajaran.

Kata Kunci: Kahoot, Hasil Belajar, Media pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh pihak sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran merupakan pembelajaran yang penuh teori yang harus dipahami dan dihapalkan, sehingga memerlukan media yang menarik bagi mahasiswa. Hasil belajar yang belum memuaskan

dilihat dari studi pendahuluan awal melalui tugas harian diperoleh data bahwa 64% mahasiswa belum mencapai nilai yang memuaskan pada mata kuliah Media dan Sumber Pembelajaran SD. Padahal mata kuliah ini penuh dengan aktivitas praktik. Maka diperlukan suatu media yang menarik bagi mereka dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar secara optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Sanjaya (dalam Prastowo, 2017:292), media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran. Perumpamaan tersebut dapat dianalogikan bahwa media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan optimal, efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan. Seiring berjalannya waktu perkembangan kajian teknologi dari masa ke masa berkembang begitu

cepat, arus globalisasi informasi dan komunikasi sangat deras mengharuskan para guru dapat mengupdate kemampuan dalam menghadirkan media pembelajaran tidak dalam bentuk konvensional saja, namun media dapat disajikan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Dihadapkan dengan kemampuan calon Guru Kelas yang akan menjadi guru masa depan, maka penguasaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi sangat urgen saat ini. Neal & Miller mengatakan bahwa teknologi merupakan tantangan yang harus dikuasai dan diintegrasikan dalam pembelajaran. Namun memerlukan banyak pertimbangan agar guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat proses pengalaman pendidikan lebih efektif (Ching Sing Chai, Hwee Ling Koh, Ning Jessie Ho, Tsai, & Sing Chai, 2012). Maka sebagai calon guru kelas maka mahasiswa PGSD hendaknya menguasai berbagai teknologi informasi minimal pernah merasakan pengalaman belajar melibatkan teknologi.

Banyak manfaat yang didapat pada pelibatan teknologi informasi dalam pembelajaran antara lain :

1. Pengajar dan peserta didik mampu mengakses kepada teknologi informasi dan komunikasi
2. Pengajar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, akrena pengajar berperan sebagai peserta didik yang harus belajar terus menerus sepanjang hayat. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas profesional dan kompetensinya
3. Tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (*meaningful*) (Munir, 2008:178)

Menghadapi perkembangan TIK yang semakin pesat dan dinamis namun terkadang sulit diprediksi, maka mahasiswa calon guru Kelas perlu dipersiapkan agar memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Mahasiswa perlu menerapkan pembelajaran yang menerapkan pendidikan berbasis teknologi.

Penguasaan literasi digital dan informasi yang menjadi kemampuan abad 21 tentunya mendukung penciptaan penggunaan teknologi

dalam proses pembelajaran. Pada platform 4.0 ini, seorang guru dihadapkan mengadaptasi pendekatan saintifik (scientific approach) yang berbasis TPACK yaitu framework dari pengintegrasian *Technology Knowledge-Pedagogical Knowledge dan Content Knowledge* ke dalam sebuah konteks pembelajaran (Olofson, Swallow, & Neumann, 2016).

Penggunaan TPACK yang dapat dipilih saat ini adalah melalui media pembelajaran mobile learning. Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis

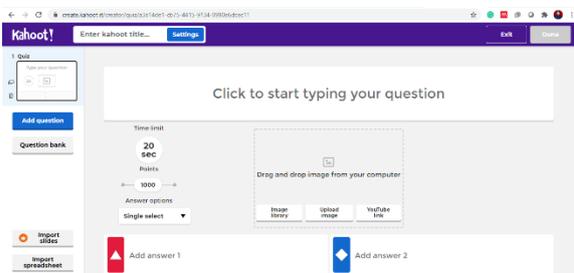
android. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan platform ini (Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017). Penggunaan aplikasi Kahoot dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di kelas.

Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Para peserta yang menggunakan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet, atau komputer masing-masing, lalu para mahasiswa diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game,

Kahoot akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar.

Aplikasi Kahoot juga akan merekap seluruh jawaban mahasiswa, dan hasil bisa disimpan dalam Microsoft Excel. Sehingga dapat dijadikan input penilaian tiap pertemuan. Fitur yang disediakan juga menarik dan bermanfaat bagi guru. (Martikasari, 2018). Fitur yang terbaru selain kuis, poling, jajak pendapat, game saat ini adalah fitur presentasi . pengguna dapat menggunakan presentasi yang digunakan dengan template yang disediakan atau yang dibuat sesuai selera.



**Gambar 1 Tampilan Pembuatan
Fitur Kahoot**

Kemampuan yang dimiliki oleh Kahoot akan memungkinkan meningkatkan minat, motivasi terhadap pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD sehingga diharapkan hasil belajar mahasiswa bisa meningkat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar media dan sumber pembelajaran sekolah dasar di kelas semester 5 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, yaitu peneliti menggunakan dua kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan konvensional sebagai pembandingan. Pemilihan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (random) karena alasan-alasan tertentu. (Riadi, 2014: 14).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, menggunakan sekelompok subyek penelitian dari suatu populasi tertentu. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran (X) dan variabel terikat adalah hasil belajar Media dan

Sumber Pembelajaran SD (Y). Agar memperoleh hasil analisis yang lebih tepat, maka semua variabel dimasukkan kedalam desain penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa semester V PGSD Universitas Pasundan Bandung tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 88 orang yang dibagi dalam dua kelas.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Ye	X	Ye
Kontrol	Yk	-	Yk

Keterangan :

Ye = Data hasil pretest

Yk = Data hasil posttest

X = Media Aplikasi Kahoot

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar bentuk uraian saat pretest dan post-tes yang dilakukan pada kedua kelas baik kelas control dan kelas eksperimen. Data mentah yang diperoleh dianalisis dengan bantuan computer program SPSS 17 : (1) Melakukan pengujian

normalitas data, kemudian (2) melakukan pengujian hipotesis menggunakan Uji Mann-Whitney menggunakan software SPSS 17.

Tabel 3
Uji Normalitas Data Penelitian

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.312	42	.000	.473	42	.000
Kontrol	.095	42	.200 [*]	.971	42	.348

a.Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas dapat terlihat nilai sig pada kelas eksperimen kurang dari 0.05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Sehingga uji statistika yang akan dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata adalah menggunakan uji non-parametrik Mann-whitney. Uji Mann-whitney adalah uji non-parametrik yang tergolong kuat sebagai pengganti uji-t (Kadir, 2010: 273-275)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar pembelajaran media dan sumber pembelajaran sebelumnya kurang memuaskan berdasarkan raihan harian yang diperoleh. Dilakukan eksperimen pada kelas control dan eksperimen melalui pelibatan media aplikasi Kahoot diperoleh beberapa data penelitian

yang akan dianalisis sebagai jawaban dari permasalahan yang dituju.

Hasil pengujian menggunakan analisis uji perbedaan dua rata-rata menggunakan uji statistika non-parametrik Mann-whitney

Tabel 3
Uji Statistik Penelitian

	Hasil_Belajar
Mann-Whitney U	635.500
Wilcoxon W	1670.500
Z	-2.635
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008

a. Grouping Variable: Media_Pembelajaran

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa nilai asymp.sig adalah 0.008 atau kurang dari alfa 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas eksperimen (menggunakan aplikasi kahoot) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan aplikasi kahoot). Adapun kelas yang mendapatkan rata-rata lebih baik adalah kelas eksperimen. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas yang melibatkan Kahoot dan kelas yang

tidak melibatkan Kahoot dalam pembelajaran. Aplikasi Kahoot berbeda dengan aplikasi pembelajaran lain karena bersifat fun dan menantang sehingga sangat sesuai bagi mahasiswa.(Plump & LaRosa, 2017). Penggunaannya juga mudah karena tidak perlu mengunduh lagi aplikasi sehingga cepat dalam penggunaan bagi yang belum pernah.



Gambar 2 Kelas Eksperimen

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, kelas yang menggunakan Kahoot saat pembelajaran menjadi lebih bergairah dan hidup. Mahasiswa berlomba menjawab berbagai pertanyaan, survei dan pendapat lewat aplikasi ini. Sesuai dengan penelitian yang membuktikan bahwa Kahoot dapat

meningkatkan kesenangan, interaksi belajar. (Wang & Lieberoth, 2016). Peningkatan ini akan berdampak pada hasil belajar yang didapatkan di akhir.

Sebagaimana tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 4
Deskriptif Data Penelitian

Data Kelas	Statisti	Std.
	c	Error
Mean	3.4114	.05467
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.3010
	Upper Bound	3.5218
5% Trimmed Mean	3.4589	
Median	3.4900	
Variance	.126	
Std. Deviation	.35429	
Minimum	1.36	
Maximum	3.74	
Range	2.38	
Mean	3.3698	.02382
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.3217
	Upper Bound	3.4179
5% Trimmed Mean	3.3722	
Median	3.3600	
Variance	.024	
Std. Deviation	.15434	
Minimum	3.01	
Maximum	3.64	
Range	.63	

Berdasarkan hasil maka terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi media pembelajaran Kahoot dengan yang tidak diberi Kahoot, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar perkuliahan media dan sumber pembelajaran.

Hasil yang didapat dari penelitian ini dapat menjadi salah satu pertimbangan bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media aplikasi Kahoot dengan kelas yang tidak menggunakan Kahoot.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini terselenggara berkat Hibah Penugasan Dosen Sekolah dari Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching Sing Chai, A., Hwee Ling Koh, J., Ning Jessie Ho, H., Tsai, C.-C., & Sing Chai, C. (2012). Title Examining preservice teachers' perceived knowledge of TPACK and cyberwellness through structural equation modeling. Examining preservice teachers' perceived knowledge of TPACK and cyberwellness through structural equation modeling. *Source Australasian Journal of Educational Technology Australasian Journal of Educational Technology*, 28(6), 1000–1000. Retrieved from <https://repository.nie.edu.sg/bitstream/10497/14930/1/AJET-28-6-1000.pdf>
- Kadir. (2010). *Statistika untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (dilengkapi dengan Output Program SPSS)*. Jakarta: Rosemata Sampurna.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). "Go kahoot!" Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. In *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings*.
- Martikasari, K. (2018). KAHOOT: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19>
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Olofson, M. W., Swallow, M. J. C., & Neumann, M. D. (2016). TPACKing: A constructivist framing of TPACK to analyze teachers' construction of knowledge. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.010>
- 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*. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Prastowo, A. (2017). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu. In *Kencana* (p. 292).
- Riadi, E. (2014). *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using kahoot! In *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*.