



Implementasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Riris Nurkholidah Rambe¹, Amilia Sanggar Wati², Rika Amanda Putri³, Tia Hafiza Nadeak⁴, Vina Octavia Kudadiri⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Email: amiliasanggarwati03@gmail.com

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia. Orang menggunakan teknologi untuk mencari informasi secara online. Informasi terkini di internet dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Kahoot memungkinkan pembelajaran kolaboratif di kelas melalui koneksi internet. Kahoot dapat menjadi sarana pembelajaran yang memenuhi kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

Kata Kunci: Kahoot, media pembelajaran, bahasa Indonesia, teknologi, digital

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat jelas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia. Saat ini, orang menggunakan perangkat dan laptop untuk mencari informasi di Internet dalam aktivitas sehari-hari (Paju, 2011:61). Internet yang berkembang pesat menawarkan setiap orang kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi yang berguna bagi perkembangan setiap individu. Informasi terkini di internet dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini meliputi alat ajar guru dan cara penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran (siswa) (Suryani et al. 2018:4). Fenomena saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar siswa dapat berkolaborasi, bekerja sama, kreatif dan berpikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Pemanfaatan teknologi seperti gawai dan laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan membangkitkan minat siswa agar proses pembelajaran dan hasil belajar menjadi optimal. Pendidik dapat menggunakan berbagai

aplikasi web yang canggih untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan *website* Kahoot.

Kahoot adalah sebuah *website* di Internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang hidup dan menyenangkan di dalam kelas. Kahoot dapat menjadi pembelajaran kolaboratif kelas menggunakan laptop, gawai, dan proyektor. Kahoot memerlukan koneksi internet karena hanya dapat dimainkan secara *online* dan dapat diakses melalui www.kahoot.com dengan koneksi internet. Bermain Kahoot membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan mencegah siswa dari kebosanan saat mengikuti materi pembelajaran yang sangat sulit.

PEMBAHASAN

A. Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti “di tengah, perantara atau representasi”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2010:3). Media massa merupakan sarana penyalur pesan atau mengenal sumber pesan agar dapat menyampaikannya kepada tujuan atau penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) mendefinisikan media sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi. Pendapat lain dari penulis (Munadi, 2012:8). Berdasarkan beberapa definisi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang memerlukan komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi, guru, siswa, metode, lingkungan belajar dan penilaian. Siswa memahami dan memahami pembelajaran dengan lebih baik ketika didukung oleh lingkungan belajar (Putra, 2013:20).

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah “perangkat lunak” berupa pesan atau informasi yang disajikan melalui suatu perangkat (*hardware*) agar siswa dapat menerima pesan atau informasi tersebut (Muhson, 2010:3). Lingkungan belajar merupakan bagian

dari proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat pengajaran (Ainina, 2014:41). Keunggulan media dalam pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa serta mendukung pembelajaran yang optimal. Kemp dan Dayton (dalam Yamin, 2010:178-181) menunjukkan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengajaran mata pelajaran dapat menyatu

Keuntungan dari media adalah bahwa mereka menyatukan materi yang berbeda. Penafsiran yang berbeda oleh guru dapat dikurangi dan diajarkan kepada siswa secara konsisten. Dengan demikian, siswa yang melihat atau mendengar presentasi ilmiah di media yang sama mendapatkan informasi yang sama dengan temannya.

2. Pembelajaran menjadi lebih menarik

Media massa dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, menggugah mereka untuk menanggapi penjelasan guru, membantu siswa mengkonkritkan rangkuman, dan lain-lain. Dengan cara ini, media massa dapat membantu guru memimpin kelas, mencerahkan suasana kelas dan menghindari suasana perasaan yang monoton dan membosankan.

3. Proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif

Media massa dapat membantu guru dan siswa secara aktif menerapkan komunikasi dua arah. Tanpa media, guru cenderung hanya berbicara “satu arah” kepada siswa.

4. Waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Pelatih biasanya menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi. Media massa dapat mempersingkat waktu penyampaian materi sehingga tidak memakan waktu lama.

5. Kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Selain itu, media membantu siswa untuk menjadi lebih akrab dan komprehensif dengan subjek.

6. Pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dimana saja

Pendidik dapat merancang materi pembelajaran untuk digunakan di mana saja, kapan saja.

7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan adanya media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap informasi dan proses pencarian informasi.

8. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Media dapat memberikan nilai positif karena tidak perlu mengulang penjelasan materi, guru dapat lebih memperhatikan aspek pembelajaran yang lain dan peran pendidik tidak lagi sebagai guru tetapi juga sebagai konselor, penasehat atau pembina. Kahoot adalah lingkungan belajar visual. Seperti pembelajaran visual, Kahoot memiliki kemampuan yang menarik perhatian. Tugas atensi adalah bahwa media visual harus bersifat sentral, menarik dan menarik perhatian siswa terhadap makna visual atau isi pelajaran yang disajikan dalam konteks teks mata pelajaran. Kahoot dapat menjadi sumber belajar dan lingkungan yang memenuhi kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

B. Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Teknologi yang berkembang sangat pesat dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, yaitu sebagai cara menghubungkan siswa dengan sumber belajar berupa guru dan sumber belajar lainnya. *Game Based Learning* merupakan cara untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan pembelajaran kolaboratif siswa. Kahoot adalah *game* edukasi interaktif dengan banyak simbol untuk dikembangkan.

Kahoot adalah permainan sederhana namun menyenangkan yang dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai kebutuhan belajar dan latihan, serta sebagai sarana penilaian, untuk membagikan tugas belajar di rumah, atau sekadar untuk membuat belajar menjadi menyenangkan. Kahoot bisa digunakan di semua mata pelajaran, termasuk belajar bahasa Indonesia. Kahoot dirancang agar ramah pengguna, memberikan kemudahan bagi guru dan siswa. Kahoot adalah alternatif dari berbagai lingkungan belajar interaktif yang memastikan pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru, karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan bermain peran aktif antara siswa dan teman sebayanya. pembelajaran kompetitif atau belajar demi belajar (Harlina & Ahmad, 2017).

Kahoot dirancang untuk permainan grup, tetapi juga bisa dimainkan sendiri. Untuk menggunakan Kahoot, Anda tidak perlu menginstal *software* apapun di laptop atau *smartphone* Anda karena dilakukan dengan *software* berbasis web dan tidak diperlukan pengetahuan *hardware* atau *software* khusus untuk menggunakannya. Karena ini adalah perangkat lunak berbasis web, yang harus Anda lakukan hanyalah mendaftarkan akun sebagai peternak atau pelatih di akun kahoot.com Anda. Jika Anda sudah memiliki akun

Facebook atau *Gmail*, akan lebih mudah untuk membuatnya. Sebagai pengguna, siswa dapat dengan mudah mengakses kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akunnya sendiri. Yang harus mereka lakukan hanyalah memasukkan PIN yang mereka terima dari akun pelatih saat mereka mengaktifkan Kahoot. Khusus untuk *smartphone*, hal ini difasilitasi dengan adanya aplikasi *mobile* yang dapat diunduh secara gratis dari *Google Play Store*. Para kontestan yang bermain Kahoot diberikan pertanyaan-pertanyaan yang muncul di layar kemudian kontestan diberi batas waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Setiap jawaban yang benar atau salah segera ditampilkan di layar dan poin diberikan di akhir setiap pertanyaan, lima peringkat tertinggi ditampilkan di layar, sedangkan Kahoot hanya menampilkan urutan pertanyaan di akhir permainan. tiga poin terbaik.

Kahoot adalah lingkungan belajar visual. Seperti pembelajaran visual, Kahoot memiliki kemampuan yang menarik perhatian. Peran perhatian adalah bahwa media visual adalah inti, menarik dan mengarahkan perhatian siswa sehingga mereka dapat fokus pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual atau teks topik yang ditampilkan. Kahoot dapat menjadi sumber belajar dan lingkungan yang memenuhi kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi Kahoot juga bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot adalah alat yang ampuh, menyenangkan, dan mudah. Selain itu, penggunaan media kahoot dapat merangsang minat dan motivasi belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan tanpa harus merekam teks di atas kertas atau media tulis lainnya. Seperti yang disebutkan Arsyad (2010), "Pembelajaran memerlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran, dan media dapat merangsang keinginan dan minat baru serta memberikan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar." Selain itu, ketika mereka menggunakan aplikasi Kahoot, mereka dengan antusias menjawab setiap pertanyaan yang muncul. di layar perangkat atau laptop mereka. Kemudian mereka juga selalu ingin berada di atas, sehingga suatu saat setelah kegiatan tersebut mereka mengingat hal-hal yang mereka berikan.

Penggunaan aplikasi Kahoot tentunya membutuhkan layanan internet yang mumpuni dan cepat serta peraturan lingkungan sekolah yang melarang penggunaan gawai atau laptop siswa karena tidak semua siswa memiliki laptop. Serta ketersediaan OHP dalam

kondisi dimana daya selalu tersedia saat belajar melalui Kahoot. Tanpa adanya kesempatan tersebut, pembelajaran melalui media Kahoot menjadi tidak efektif.

KESIMPULAN

Media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat pengajaran. Kahoot adalah salah satu pilihan di antara berbagai lingkungan belajar interaktif yang membuat belajar menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru, karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif antara siswa dan teman sebayanya. cara kompetitif untuk belajar, belajar atau belajar. Menggunakan aplikasi Kahoot bahkan lebih hemat. Tentunya Anda membutuhkan *smartphone* dan laptop dengan koneksi internet berkualitas tinggi dan cepat, serta proyektor yang pada akhirnya menunjukkan skor pada saat yang bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Ainina, A. I. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3 (1), Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2).
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Noermanzah & Friantary, H. (2019). Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631.

- Paju, A. R. (2011). Pengaruh Kualitas Layanan Internet terhadap Tingkat Kepuasan Nasabah Perbankan di Denpasar. *Journal of Business and Banking*, 1(1), 61. doi:10.14414/jbb.v1i1.153
- Putra, E. I. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. *Jurnal Teknoif*, 1 (2).
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. 2018. Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Rosda Karya.
- Yamin, M. 2010. Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.