

EFEKTIVITAS *KAHOOT!* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF DI SDN-7 BUKIT TUNGGAL

Beta Centauri¹

¹ Teknologi pendidikan, FKIP, Universitas Palangka Raya, jalan Yos Sudarso Palangka Raya
¹betabetut@gmail.com

Abstrak

Di dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari dan menarik perhatian siswa lebih besar agar pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan diperlukan sebuah media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan Kahoot! yang merupakan salah satu media pembelajaran kuis interaktif berbasis daring. Tujuan penelitian ini untuk melihat seberapa efektifkah media pembelajaran kuis interaktif terhadap pengguna yakni Guru dan Siswa di SDN 7 Bukit Tunggul yang sebelumnya masih menerapkan kuis secara lisan maupun tertulis. Metode yang digunakan yakni antara kualitatif dan kuantitatif, data dikumpulkan melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner dengan objek penelitian yaitu guru usia di atas 40 tahun dan siswa kelas 6. Hasil penelitian menyatakan guru dan siswa sepakat bahwa Kahoot! menjadi media pembelajaran kuis interaktif yang menyenangkan akan tetapi kendala jaringan, perangkat dan perlu waktu lebih untuk persiapan guru dalam desain kuis tersebut masih menjadi kendala dalam penerapannya.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Kuis Interaktif, Kahoot!.

Abstract

In the education to improve students' understanding of subject matter discussed and attract greater student attention that learning can more fun, learning media are needed, one of them is by applying Kahoot! which is one of the online-based interactive quiz learning media. The purpose of this study was to see effective learning media for interactive quiz learning on users of Teachers and Students in SDN-7 Bukit Tunggul who previously still applied the quiz oral or written. The method used is between qualitative and quantitative, the data collected through interviews and questionnaire with the object of research are teachers over the age of 40 years and 6 grade students. The results of research approved by teachers and students discussing Kahoot! being a fun interactive quiz learning media but involving networks, tools and need more time for teacher preparation in the design of this quiz is still a hinder to apply.

Keywords: Effectiveness, Learning Media, Interactive Quiz, Kahoot!.

©Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak

PENDAHULUAN

Di Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuanteknologi (technological knowledge) merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berfikir dan penguasaan Ilmu Pengetahuan dan teknologi (Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, 2019). Pengajar diwajibkan berkreaitivitas dan berinovasi dengan pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran, pada penelitian basri, waspodo, dan sumarni (2013) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai

media dalam menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan yakni Kuis interaktif, menurut Arsyad (2011). Kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis komputer. Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran.

Kahoot! Merupakan salah satu kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran, kuis akan ditampilkan di layar monitor dan siswa mengerjakan menggunakan smartphone. Pada penelitian menurut Huseyin, Bicen dan Senay Kocakayun (2017) membuktikan bahwa Kahoot! merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian menurut Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi (2019) ini menunjukkan bahwa Kahoot! dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif, di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nokham (2017) Kahoot! juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian diperlukan implementasi media pembelajaran kuis interaktif dengan menggunakan Kahoot! kepada Guru dan Siswa di SDN 7 Bukit Tunggul yang sebelumnya masih menerapkan kuis secara lisan maupun tertulis, setelah dilakukan implementasi akan dilakukan penilaian terhadap efektifitas Kahoot! dari dua sisi pengguna yakni Guru berusia di atas 40 tahun sebagai “create quiz” dan Siswa kelas 6 sebagai “answer quiz” di SDN 7 Bukit Tunggul Kota Palangka Raya.

METODE

Metode yang digunakan yakni kualitatif dan kuantitatif, Pada metode kuantitatif data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner setelah dilakukan percobaan langsung penggunaan Kahoot! kepada guru dan siswa sebagai objek penelitian yang terdiri dari indikator kemudahan penggunaan, ketertarikan dan tampilan dengan didasarkan atas 16 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. Pada penelitian ini juga dilakukan dengan metode kualitatif dengan melakukan wawancara

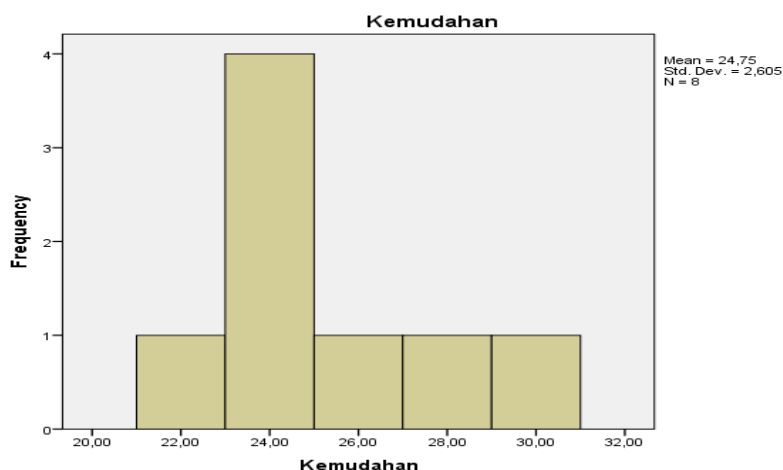
kepada objek penelitian. Jumlah sample objek penelitian ini yaitu guru yang berusia di atas 40 tahun sebanyak 8 orang dan siswa kelas 6 sebanyak 21 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah diberikan penilaian oleh guru yang berusia 40 tahun ke atas di SDN –7 Bukit Tunggul sebanyak 8 orang sebagai “*Create Quiz*” maka dilakukan analisis kuantitatif dengan mendistribusikan frekuensi dari masing-masing indikator dan kualitatif melalui sesi wawancara, untuk indikator kemudahan penggunaandapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 1.

Tabel 1. Indikator Kemudahan Penggunaan

Pernyataan	Frequency	Percent	Valid Percent
Sangat Mudah untuk membuat kuis di Kahoot!	1	12,5	12,5
Perlu waktu lebih untuk mempersiapkan kuis di Kahoot! Dibandingkan kuis lisan	2	25,0	25,0
Perlu waktu lebih untuk mempersiapkan kuis di Kahoot! Dibandingkan kuis tertulis	2	25,0	25,0
Jaringan internet menjadi hal penting pada Kahoot!!	1	12,5	12,5
Perangkat Komputer menjadi hal penting dalam pembuatan kuis di Kahoot!!	1	12,5	12,5
Proyektor dan Smartphone menjadi hal yang penting dalam pengimplementasian kuis kepada siswa	1	12,5	12,5



Gambar 1. Indikator Kemudahan penggunaan

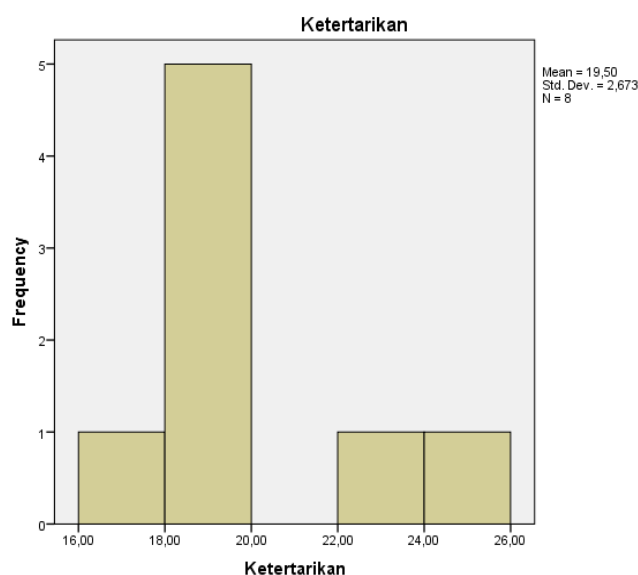
Pada indikator kemudahan penggunaan dapat dilihat pada point yang kedua dan ketiga sebagai pernyataan yang cenderung disetujui dibandingkan dari beberapa pernyataan lainnya. Point kedua berisi pernyataan Perlu waktu lebih untuk mempersiapkan kuis di Kahoot! dibandingkan kuis lisan dan point ketiga berisi pernyataan Perlu waktu lebih untuk mempersiapkan kuis di Kahoot!

dibandingkan kuis tertulis. Hasil data ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan 8 guru salah satu guru mengatakan bahwa kendala dalam membuat kuis di Kahoot! yaitu kurangnya kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

Indikator selanjutnya yakni ketertarikan, dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 2. Pada indikator ketertarikan dapat dilihat pada point yang kedua sebagai pernyataan yang cenderung disetujui dibandingkan dari beberapa pernyataan lainnya. Point kedua berisi pernyataan Menggunakan Kahoot! membuat saya lebih bersemangat, hal ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan 8 guru salah satu guru mengatakan bahwa Kahoot! merupakan media pembelajaran yang sangat menarik untuk memunculkan minat siswa dalam pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Ketertarikan

Pernyataan	Frequency	Percent	Valid Percent
Sangat tertarik pada Kahoot!! menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah	1	12,5	12,5
Menggunakan Kahoot!! membuat saya lebih bersemangat dalam pembuatan kuis	3	37,5	37,5
Dengan menggunakan Kahoot!! Membuat pembelajaran disekolah tidak membosankan	2	25,0	25,0
Pembuatan kuis menggunakan aplikasi Kahoot! Kurang bermanfaat bagi saya.	1	12,5	12,5
Dengan adanya aplikasi Kahoot! Ini sangat memudahkan saya pada saat ujian pengambilan nilai kuis	1	12,5	12,5
Sangat tertarik pada Kahoot!! menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah	1	12,5	12,5

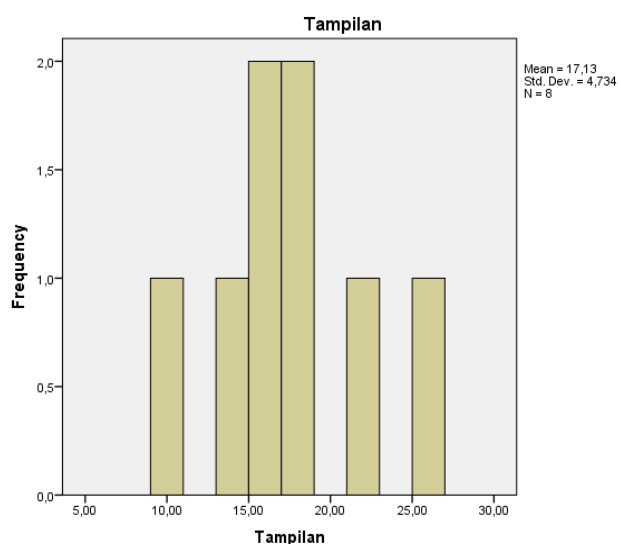


Gambar 2. Indikator Ketertarikan

Indikator selanjutnya yakni Tampilan, dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 3. Pada indikator Tampilan dapat dilihat pada point yang ketiga sebagai pernyataan yang cenderung disetujui dibandingkan dari beberapa pernyataan lainnya. Point ketiga berisi pernyataan tombol tampilan upload image mudah dimengerti, hal ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan 8 guru salah satu guru mengatakan bahwa tampilan upload image menunjang kuis yang diberikan pada siswa sehingga tidak hanya deskripsi saja akan tetapi bisa menambahkan gambar sebagai penunjangnya.

Tabel 3. Indikator Tampilan

Pernyataan	Frequency	Percent	Valid Percent
Menu dan fasilitas (tombol) dalam aplikasi Kahoot! Ini mudah dimengerti.	1	12,5	12,5
Tombol tampilan image library mudah dimengerti	1	12,5	12,5
Tombol tampilan upload image mudah dimengerti	2	25,0	25,0
Tombol tampilan Youtube link mudah dimengerti	1	12,5	12,5
Tampilan multiple choice pada Kahoot! sangat menarik	1	12,5	12,5
Menu dan fasilitas (tombol) dalam aplikasi Kahoot! Ini mudah dimengerti.	1	12,5	12,5



Gambar 3. Indikator Tampilan

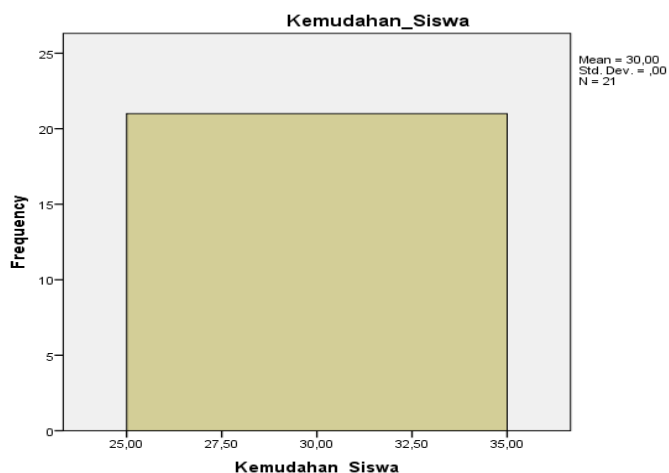
Jadi, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa untuk Guru usia 40 tahun ke atas sangat bersemangat untuk mengimplementasikan Kahoot! sebagai media pembelajaran kuis interaktif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran melalui kuis interaktif, akan tetapi kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi

masih minim, Guru yang berusia 40 tahun ke atas masih kebingungan menggunakan Kahoot! mulai dari *Sign up*, dan mengakses tombol navigasi yang terdapat di fitur-fitur Kahoot!, selain itu dari sisi sarana prasarana di SDN-7 Bukit Tunggal masih kurang memadai, seperti halnya jaringan internet *WIFI* dan Proyektor yang masih belum optimal.

Setelah dilakukan penelitian pada Guru yang berusia 40 tahun ke atas, selanjutnya dilakukan penelitian kepada siswa kelas 6 sebagai “*Answer Quiz*”. maka dilakukan pengimplementasian penggunaan kahoot! *Team Mode* kepada siswa kelas 6 dengan membagi menjadi dua kelompok dan meminjamkan 2 unit *Smartphone* untuk menjawab *multiple choice* di Kahoot! setelah dilaksanakan maka selanjutnya diberikan kuesioner kepada siswa dan dianalisis kuantitatif dengan mendistribusikan frekuensi dari masing-masing indikator dan kualitatif melalui sesi wawancara, untuk indikator kemudahan penggunaandapat dilihat pada tabel 4 dan gambar 4. Pada indikator kemudahan penggunaan dapat dilihat rata-rata setuju atas pernyataan yang diberikan mulai dari Sangat Mudah untuk mengerjakan kuis di Kahoot!, sangat mudah untuk mengisi pin di kahoot!, dan sangat mudah menggunakan tombol *multiple choice*, hal ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan siswa, salah satu siswa mengatakan bahwa Kahoot! sangat mudah dalam penggunaannya.

Tabel 4. Indikator Kemudahan_Siswa

Pernyataan	Frequency	Percent	Valid Percent
Sangat Mudah untuk mengerjakan kuis di Kahoot!			
Sangat Mudah untuk mengisi pin di Kahoot!			
Sangat mudah menggunakan tombol multiple choice pada Kahoot!			
Jaringan internet menjadi hal penting untuk menjawab kuis di Kahoot!	21	100,0	100,0
Perangkat Komputer menjadi hal penting untuk menjawab kuis di Kahoot!			
Proyektor dan Smartphone menjadi hal yang penting dalam menjawab kuis di Kahoot!			

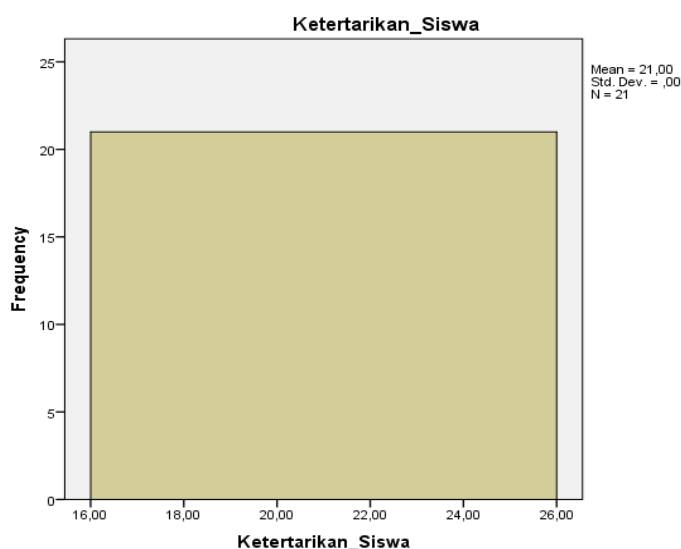


Gambar 4. Indikator Kemudahan_Siswa

Pada indikator Ketertarikan Siswa dapat dilihat pada Tabel 5 dan Gambar 5. Pada indikator ketertarikan dapat dilihat rata-rata setuju atas pernyataan yang diberikan mulai dari sangat menyenangkan dan lebih bersemangat dibandingkan dengan kuis lisan dan tertulis, hal ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan siswa, salah satu siswa mengatakan bahwa Kahoot! sangat menyenangkan dan tidak membosankan. hal ini didukung pula dengan penelitian sebelumnya, Huseyin Bicen dan Senay Kocakayun (2017) yang membuktikan bahwa Kahoot! merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran.

Tabel 5 . Indikator Ketertarikan_Siswa

Pernyataan	Frequency	Percent	Valid Percent
Sangat tertarik pada Kahoot! menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah Menggunakan Kahoot! membuat saya lebih bersemangat dalam menjawab kuis di Kahoot! Dengan menggunakan Kahoot! membuat pembelajaran disekolah tidak membosankan Mengikuti kuis menggunakan aplikasi Kahoot! Bermanfaat bagi saya. Dengan adanya aplikasi Kahoot! Ini sangat memudahkan saya untuk melihat nilai secara langsung	21	100,0	100,0



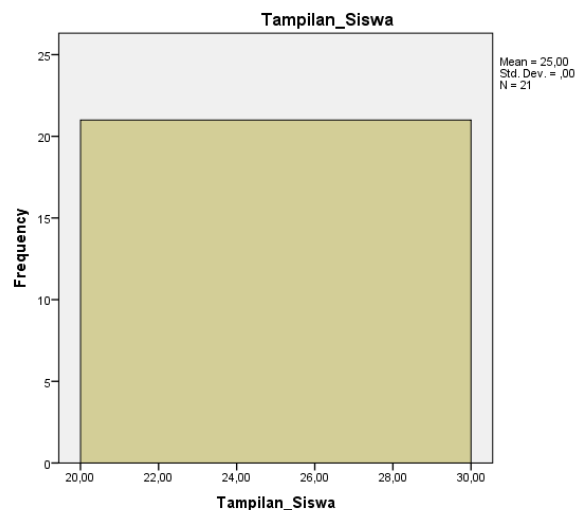
Gambar 5. Indikator Ketertarikan_Siswa

Indikator selanjutnya yakni Tampilan dapat dilihat pada tabel 6 dan gambar 6. Pada indikator tampilan dapat dilihat rata-rata setuju atas pernyataan yang diberikan mulai dari Menu dan fasilitas (tombol) dalam aplikasi Kahoot! ini mudah dimengerti, dan tampilan gambar serta video yang sangat menarik. hal ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan siswa, salah satu siswa mengatakan bahwa Tampilan Kahoot! sangat menarik dan bervariasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah saya lakukan maka dapat disimpulkan bahwa Siswa Kelas 6 sangat menyukai Kahoot! dalam kuis interaktif dikelas dan sangat menyenangkan serta lebih bersemangat untuk menjawab kuis dibandingkan dengan kuis lisan dan tertulis, dan kelas 6 tidak ada kesulitan dalam menavigasi fitur-fitur pada kahoot! mulai dari mudahnya dalam mengisi pin, mengisi nama tim dan mengisi nama peserta tim serta menavigasi tombol multiple choice, akan tetapi dikarenakan setiap siswa dikelas tidak diperkenankan untuk membawa *smartphone* maka diperlukan *smartphone* guru untuk mengimplementasikannya.

Tabel 6. Indikator Tampilan_Siswa

Pernyataan	Frequency	Percent	Valid Percent
Menu dan fasilitas (tombol) dalam aplikasi Kahoot! Ini mudah dimengerti. Tampilan Gambar sangat menarik Tampilan Video sangat menarik Seharusnya Tampilan gambar pada Proyektor dapat terlihat juga di Perangkat “answer Quiz”. Tampilan multiple choice pada Kahoot! Sangat menarik	21	100,0	100,0



Gambar 6. Indikator Tampilan Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran kuis interaktif sangat efektif, menyenangkan dan membuat lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas namun kemampuan guru yang berusia di atas 40 tahun sebagai “Create Quiz” untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi masih minim. Selain itu sarana prasarana seperti halnya Wifi, proyektor, dan smartphone menjadi hal penting dalam pengimplementasian Kahoot! pada pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Orang tua, Rektor Universitas Palangka Raya, Dekan FKIP Universitas Palangka Raya, Kepala Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Palangka Raya, Kepala SDN-7 Bukit Tunggal 7 Palangka Raya beserta Bapak/Ibu Guru dan Seluruh Sahabat Merisa, Winda dan Ima, Serta mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basri, H., Waspo & Sumarni, S. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(1). Hal 35-44
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners’ motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 694–704.

- Irwan, Zaky, dan Atri. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol.8(1).
- Kocakoyun, H. B. S. (2017). Determination of university students' most preferred mobile application for gamification.,. *World J. Educ. Technol. Curr. Issues* 9, 18–23
- Licorish et al. (2018). *Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. Research and Practice in Technology Enhanced Learning*
- Nokham, Y. C. R. (2017). The effect of kahoot, quizizz and google forms on the student's perception in the classrooms response system.,. *econ. sustain. Growth, ICDAMT* , 178–182
- Sari, F. R. A. Y. (2017). Tik untuk aud: penggunaan platform 'kahoot!' dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak.,. *PEDAGOGI* 3
- Sulistyowati. (2011). Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Teknodik. Halaman 100-106*