



Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Kahoot!* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Elinda Rizkasari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi
e-mail: elindarizkasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai hasil analisis penggunaan *Kahoot!* Sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah Pembelajaran Terpadu. *Kahoot!* merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas baik *online* maupun *offline* berbasis *game education* yang dapat digunakan sebagai media asesmen mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan yakni metode deskriptif kuantitatif. Peneliti menggunakan kuesioner *Google Form* untuk menemukan respon positif dari mahasiswa dalam mata kuliah Pembelajaran Terpadu. Responden sebanyak 90 mahasiswa yang terbagi menjadi tiga kelompok kelas yakni mahasiswa semester 6 Program Studi PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi pada semester genap 2021. Hasil menunjukkan bahwa secara umum terdapat respon positif terhadap antusias mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media interaktif *Kahoot!* berbasis game edukatif, desain, fitur dan pola permainan *Kahoot!* ini menjadi daya tarik bagi mahasiswa, menjadikan lebih antusias, menyenangkan dan meningkatkan minat belajar dalam mata kuliah Pembelajaran Terpadu.

Kata Kunci: *Kahoot!, Media Interaktif Pembelajaran, Motivasi Belajar*

Abstract

This study discusses the results of the analysis of the use of *Kahoot!* As an interactive learning media in Integrated Learning courses. *Kahoot!* is a website that can present a fun quiz atmosphere and support learning in the classroom both online and offline based on game education that can be used as a student assessment media. The research method used is the descriptive quantitative method. Researchers used a Google Form questionnaire to find positive responses from students in the Integrated Learning course. Respondents were 90 students who were divided into three class groups namely 6th-semester students of the PGSD FKIP University Slamet Riyadi University in the even semester of 2021. The results showed that in general there was a positive response to student enthusiasm in participating in learning with the interactive media *Kahoot!* based on educational games, the design, features, and patterns of the *Kahoot!* This is an attraction for students, making them more enthusiastic, and fun and increasing interest in learning in Integrated Learning courses.

Keywords: *Kahoot!, Learning Interactive Media, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Selama mengajar sebagai dosen didapatkan informasi bahwa sebagian besar dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam proses perkuliahan. Beberapa dosen masih menggunakan media pembelajaran berbentuk *powerpoint* dan video pembelajaran yang didapatkan dari youtube. Slide *powerpoint* digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi perkuliahan di kelas, selain *powerpoint* beberapa dosen juga menggunakan video interaktif guna sebagai penunjang dalam pembelajaran, namun rata-rata mahasiswa tidak terlalu antusias dalam menyimak video terlebih jika diminta menyimak video di luar jam perkuliahan secara offline. Dalam pembelajaran pemanfaatan media interaktif dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi dengan baik.(Andrizal & Arif, 2017). Terlebih media dengan memanfaatkan jaringan internet atau berbasis online, dengan era digital yang saat ini terus berkembang, dalam pembelajaranpun juga diharapkan akan terus berkembang menyelaraskan dengan perkembangan teknologi di abad 21 ini. Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa audio visual, internet, aplikasi maupun platform tertentu dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar seseorang.(Rahmatullah et al., 2020). Maka dari itu, mahasiswa diharapkan mampu memiliki kemampuan digital yang memadai terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sesuai perkembangan zaman saat ini.(Wijoyo, 2018). Terlebih saat ini kita sedang berada pada masa revolusi industry 4.0 serta menuju era society 5.0 pada tahun 2045.(Sakinah & Dewi, 2021). Jika kita menilik perkembangan Indonesia dengan negara lain contohnya Jepang, di negara Jepang era society 5.0 sudah dimulai sejak tahun 2019.(Hendarsyah, 2019). Hal ini dapat terjadi perbedaan yang sangat signifikan dikarenakan salah satunya adalah faktor SDM (Sumber Daya Manusia). Namun setidaknya Indonesia terus berjalan menuju perbaikan, khususnya dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi internet membawa pengaruh besar bagi kehidupan.(Iklima & Fadilah, 2022). Dalam dunia Pendidikan di Indonesia, revolusi industri ini membawa pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku interaksi antara dosen dengan mahasiswa.(Risdianto, 2019). Interaksi yang awalnya terjalin secara tatap muka di kelas, kini berubah dengan kolaborasi pemanfaatan jaringan internet atau online learning yang berbasis teknologi di dalam proses pembelajaran serta aktivitas dalam evaluasi pembelajaran.

Berbagai pilihan fasilitas telah disediakan oleh perusahaan pengembang perangkat lunak untuk menunjang aktivitas pembelajaran dalam dunia pendidikan, menghubungkan dengan jaringan internet sebagai sarana kolaborator untuk menyatukan aktivitas tatap muka dengan jaringan internet dalam pembelajaran, dapat diartikan dunia pendidikan harus memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi, namun tidak semua institusi telah berhasil menerapkan pemanfaatan dari teknologi ini secara optimal.(Wijasena, 2021). Sebagai dosen yang memasuki era digital, perlu kita melakukan inovasi pembelajaran agar hasil mahasiswa dalam belajar dapat

mencapai hasil yang optimal serta selaras dengan perkembangan teknologi digital berbasis digital. Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran yaitu penggunaan *Kahoot!*.

Kahoot! merupakan salah satu *web tool* yang menyediakan layanan permainan edukatif secara *online*. (Irwan & Waldi, 2019). Platform gratis ini memberikan kemudahan untuk dosen dalam melaksanakan ujian posttest tanpa perlu mendikte di depan kelas, serta mahasiswa juga tidak perlu menjawab di lembar kertas seperti biasanya, sehingga kita juga bisa mengurangi dalam penggunaan kertas (*paperless*). Dosen cukup menampilkan soal ujian dari laptop yang ditampilkan dalam layar LCD (jika *offline*) maupun di layar *share screen* (jika pembelajaran tatap maya menggunakan ms.teams, zoom dsb). Sementara mahasiswa memberikan jawaban melalui *handphone* masing-masing dengan cara memasukkan kode yang sudah tersedia di setiap judul kuisnya.

Pemanfaatan platform *Kahoot!* Sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi dosen dan mahasiswa untuk mengembangkan suasana perkuliahan menjadi lebih menarik serta menyenangkan untuk diikuti. (Sultan & Tirtayasa, 2019). Perkuliahan yang awalnya cenderung monoton dan kaku dapat beralih menjadi suasana kelas yang riang dengan mengikuti pola platform *Kahoot!* tersebut. Pemanfaatan media *Kahoot!* sejalan dengan perkembangan era digitalisasi yang menuntut dosen, tidak hanya mahasiswa dalam mengembangkan diri untuk dapat ikut serta mengembangkan diri, meningkatkan literasi digitalisasi. Oleh sebab itu peneliti tertarik dalam menganalisis *Kahoot!* sebagai media dalam pembelajaran serta efektivitas dari penggunaan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Peneliti menggunakan kuesioner *Google Form* untuk menemukan respon positif dari mahasiswa dalam mata kuliah Pembelajaran Terpadu. Responden sebanyak 90 mahasiswa yang terbagi menjadi tiga kelompok kelas yakni mahasiswa semester 6 Program Studi PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi pada semester genap 2021. Analisis data deskriptif menunjukkan mahasiswa lebih antusias belajar mata kuliah Pembelajaran Terpadu dengan menggunakan game edukatif *Kahoot!*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan platform *Kahoot!* sebagai media pembelajaran mampu memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, khususnya sebagai media asesmen yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Dosen tidak perlu bersusah payah dalam mengembangkan teknologi Pendidikan berbasis digital *game based learning* untuk diintegrasikan di dalam kelas secara offline maupun online. Kemudahan dalam penggunaan serta kemudahan dalam mengakses melalui perangkat *handphone* maupun laptop, menjadikan platform *Kahoot!* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Platform *Kahoot!* didesain secara ramah pengguna dengan

mempertimbangkan kenyamanan baik dari dosen maupun mahasiswa. Penggunaan *platform Kahoot!* tidak perlu menginstall aplikasi baik di *handphone* maupun *leptop* karena dibuat melalui software berbasis web serta tidak memerlukan spesifikasi hardware dan software khusus dalam penggunaannya. Sebagai software berbasis web hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai pengajar melalui akun *Kahoot!*. Sedangkan untuk peserta didik cukup masuk melalui alamat web *Kahoot.it* tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, cukup dengan memasukkan PIN yang didapatkan dari akun pengajar yang menyelenggarakan kuis. Jika ingin menggunakan aplikasi di *smartphone*, user tinggal mendownloadnya di *playstore* masing-masing, dengan aplikasi android *Kahoot!* ini user dapat dengan mudah dalam pembuatan kuis sewaktu-waktu tanpa harus menyalakan *leptop*.

Keunggulan dari platform *Kahoot!* ini yakni adanya fitur-fitur analisis evaluasi berupa report atau hasil belajar setiap mahasiswa serta perolehan poin yang disesuaikan dengan kecepatan dan ketepatan mahasiswa dalam menjawab. Hal tersebut sangat memudahkan dosen dalam menilai sejauh apa mahasiswa dapat memahami materi yang sudah diajarkan. Selain itu juga tampilan yang menarik serta didukung dengan *background* yang menimbulkan ketegangan sekaligus hiburan saat menantikan soal dan pilihan jawaban, mahasiswa dapat terbawa oleh suasana kompetitif dalam permainan edukatif tersebut.



Gambar 1. Suasana menyenangkan saat mahasiswa mengikuti ujian posstest dengan *Kahoot!*

Selain itu juga dalam tampilan awal sembari menunggu peserta dapat masuk dalam permainan dapat disisipkan juga video yang dihubungkan dengan youtube, sehingga tidak monoton, dapat disesuaikan dengan kondisi yang diinginkan, serta di akhir penyelesaian kuis mahasiswa dapat mengetahui urutan perolehan skor sehingga memotivasi peserta lain agar bisa semangat untuk lebih baik lagi di aktivitas kuis *Kahoot!* berikutnya.



Gambar 2. Podium sebagai pemeroleh peringkat 3 besar skor tertinggi

Dengan seperti itu diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih fokus dan bersungguh-sungguh dalam mempersiapkan ujian posttest, memahami materi saat perkuliahan, sehingga dengan adanya ujian posttest dengan *Kahoot!* tersebut juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk bisa meraih hasil yang optimal dalam ujian posttest dengan *Kahoot!*.

Kekurangan dalam platform *Kahoot!* yakni dalam penulisan soal terbatas, jika akun masih standar dan belum premium maka dalam kapasitas menuliskan soal pun terbatas hanya dapat menuliskan 120 karakter huruf dalam setiap pertanyaan. Selain itu juga tema-tema yang dipilih juga terbatas, juga dalam fitur-fitur lainnya, ketika menginginkan fitur yang lebih canggih user harus berlangganan dengan membayar kemudian upgrade menjadi *Kahoot!* Premium. selain itu koneksi juga harus dalam keadaan jaringan internet yang stabil, jika jaringannya tidak stabil sering eror dan terlempar keluar dari *Kahoot!*.

KESIMPULAN

Secara umum platform *Kahoot!* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menjadi lebih optimal, terlebih untuk kegiatan asesmen, guna mengetahui pemahaman akhir dari mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Platform *Kahoot!* efektif dapat meningkatkan antusias dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu dengan adanya posttest *Kahoot!* mahasiswa tertantang untuk bisa optimal dalam mempersiapkan materi terlebih dahulu serta mendalami setiap materi yang diajarkan sebelum memulai ujian posttest dengan *Kahoot!*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISTEM E-LEARNING UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v8i2.170>
- Iklina, T., & Fadilah, M. (2022). *Validitas Booklet Digital Bioteknologi Terintegrasi Eco-Enzyme Sebagai Bahan Ajar Digital Kelas XII SMA*. 4, 250–262.
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi *Kahoot!* sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140.

<https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research Gate, April*(January), 1–16.
- Sakinah, R. N., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Para Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Revolusi Industrial 4.0. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 152–167. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1432>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *PEMANFAATAN GAMIFICATION KAHOOT . IT SEBAGAI ENRICHMENT KEMAMPUAN BERFIKIR HISTORIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH*. 2(1).
- Wijasena, A. C. (2021). Optimalisasi Sarana Prasarana Berbasis It Sebagai Penunjang Pembelajaran Dalam Jaringan. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan Volume 09 Nomor 01 Tahun 2021*, 240-255, 09(3), 240–255.
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1519>