



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (APLIKASI KAHOOT) BAGI GURU SMA NEGERI 2 TANJUNGBALAI

¹Datulina Ginting, ²Dian Anggraini Harahap

^{1,2}Universitas Asahan

datulinagintingtba@gmail.com, diananggrainiharahap123@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan teknologi diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah. Khususnya aplikasi kahoot yang merupakan media interaktif bagi guru dalam membuat bagi guru, permainan berupa kuis interaktif bagi guru. Adapun rumusan masalahnya, apakah guru mampu menguasai teknologi. Dan bagaimana hasil belajar dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai media bentuk permainan bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode desain. Dimana sebanyak 52 guru sebagai subjek dalam penelitian ini. Data yang diambil dalam penelitian ini merupakan angket dari jawaban atau tanggapan terhadap media kahoot, dan juga dokumentasi. Teknik menganalisa data menggunakan rumusan dari sugiyono. Dimana 83% guru aktif dalam menggunakan kahoot sebagai media yang digunakan dalam kegiatan belajar. dan 16% guru kurang menguasai teknologi sebagai media.

Kata kunci: *media, teknologi, Kahoot*

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuat berbagai sistem dan juga cara kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien salah satunya bagi dunia pendidikan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia memprakarsai system teknologi sebagai media pembelajaran dikalangan profesi teknologi lebih ditekankan berbagai teknologi dijadikan media salah satunya dibidang pendidikan, teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang disampaikan guru ke siswa.

Media yang disampaikan bertujuan untuk merangsang siswa agar belajar lebih semangat dan bisa dinikmati sehingga materi yang disampaikan masuk ke pikiran mereka. Contoh media teknologi yang digunakan saat ini adalah Kahoot. Aplikasi ini dibuat sebagai media

belajar yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh siapapun termasuk siswa yang ingin belajar ataupun mengajar menggunakan metode yang kekinian. Dengan adanya media ini memungkinkan jajaran di dunia pendidikan termasuk sekolah menengah atas (SMA) dengan membuat kuis trivia, bahkan kuis tersebut bisa digunakan untuk pre test sebelum memulai ajaran yang baru. Agar siswa semakin aktif menerima dan menjalankan tugas yang diberikan oleh guru. Media ini bisa dimainkan kapan dan dimana saja oleh siswa, yang gunanya untuk mengasah kemampuan yang dimiliki. Siswa lebih termotivasi untuk mengkaji ulang pembelajaran yang disampaikan. Siswa juga lebih aktif dalam mencari berbagai sumber pengetahuan.

Teknologi merupakan sarana terpenting bagi kehidupan



manusia. Dengan adanya teknologi kita mendapatkan informasi yang terjadi baik disekitar maupun diluar lingkungan. Begitu juga bagi dunia pendidikan, teknologi merupakan alat dan sarana yang menunjang proses pembelajaran. Dimana saat ini Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu guru dituntut untuk menguasai teknologi, karena itu merupakan bagian terpenting yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dan sangat bermanfaat bagi pendidikan sebagai proses penunjang.

Manfaat teknologi dalam kegiatan belajar disekolah di Indonesia semakin kondusif, karena diperlukan sebagai media interaktif. Media dianggap acuan dalam memacu dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang digunakan saat ini yaitu Kahoot.

Selama pandemic, media pembelajaran online diterapkan dalam kegiatan belajar daring. Alternative yang digunakan saat ini media pembelajaran berbasis online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga bisa diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot digunakan sebagai kegiatan belajar mengajar baik itu mengadakan pre test dan post test dalam belajar, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya dimana kahoot memiliki beragam variasi: game, kuis, diskusi dan survey. Dengan game ini dapat membuat pertanyaan serta jawaban dengan durasi waktu untuk menjawabnya. Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, dalam memantau kemajuan siswa

terhadap tujuan kegiatan belajar. Kemampuan dan kelemahan siswa dapat diukur sehingga siswa lebih terpacu. Media ini diintegrasikan kedalam kurikulum untuk memperkenalkan topik baru, merevisi sebelum ujian, kelas

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dapat dipahami sebagai suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah langkah sistematis. Jenis penelitian desain (*Design Research*). Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran Kahoot berupa game interaktif, dengan memberikan soal ataupun kuis dimana siswa diharuskan menjawab kuis dan berpacu dengan waktu. Subjek penelitian ini adalah guru SMA Negeri 2 Tanjungbalai yang terdiri dari 52 guru. Teknik *total sampling* digunakan dalam penelitian ini. Data yang diambil meliputi instrument Questionare atau tanggapan berupa pernyataan dan teknik menganalisis data dengan menganalisa evaluasi questionare untuk mencari hasil akhir berupa persentase.

Target	Metode	Alat	Guru
Tanggapan guru terhadap media pembelajaran berupa game interaktif dengan menggunakan aplikasi Kahoot	questionare	Lembar angket berisikan 10 pernyataan	52

1. Analisis data tanggapan guru



berupa questionnaire terhadap media pembelajaran berbasis game interaktif dengan aplikasi kahoot menggunakan Android/ smartphone.

2. Data hasil tanggapan guru terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot berupa angket yang akan dianalisis dengan menggunakan rumusan dibawah ini:

$$\text{skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase ketuntasan secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono (2003) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

(ketuntasan secara klasikal)

f = frekuensi yang sedang dicari

N = Jumlah guru keseluruhan

Tabel.2 Angket Tanggapan Guru Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game

		5	4	3	2	1
a	Media Pembelajaran menggunakan aplikasi game (Kahoot) yaitu yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan					

		5	4	3	2	1
	Smartphone					
b.	Penyajian soal pre test ataupun post test, kuis lebih mudah diterima dengan menggunakan aplikasi Kahoot					
c.	Forum diskusi antara guru dengan siswa lain dilaksanakan di E-Learning					
d.	Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot syaratnya memiliki jaringan agar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja					
e.	Pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot yang telah dilaksanakan sangat menarik					
f.	Pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot sangat memotivasi guru dan siswa untuk terus belajar dengan menggunakan media teknologi					
g.	Pembelajaran menggunakan aplikasi ini mendorong dalam kemandirian belajar sambil bermain					
h.	Pembelajaran menggunakan aplikasi ini membuat guru dan siswa lebih luwes dalam berdiskusi sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan,					



		5	4	3	2	1
i.	Pembelajaran menggunakan aplikasi ini siswa lebih aktif dan lebih tertantang dalam menjawab soal yang diberikan					
j.	Guru menjelaskan manfaat teknologi aplikasi ini dalam kehidupan bermasyarakat					

Kategori penilaian:

85 - 100% = Sangat Aktif

70 - 84 % = Aktif

60 - 69% = Cukup Aktif

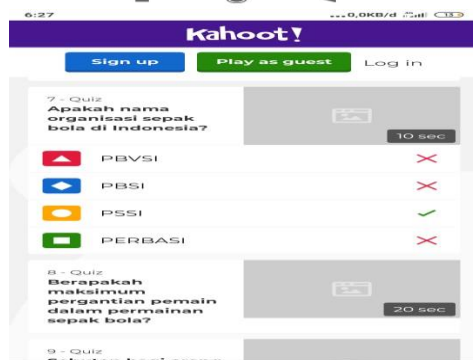
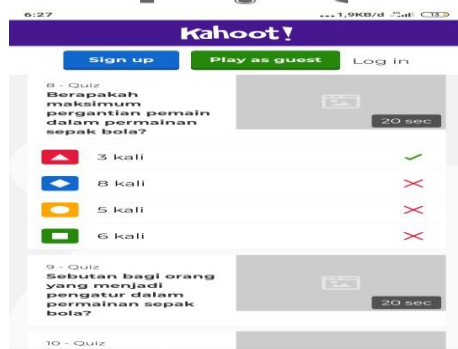
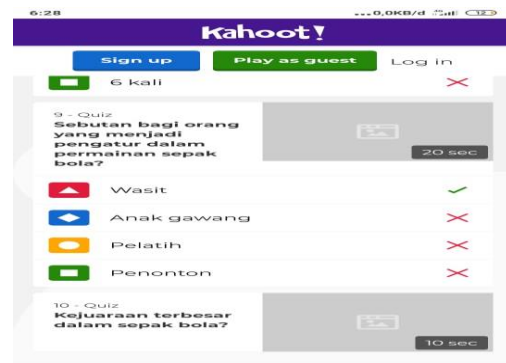
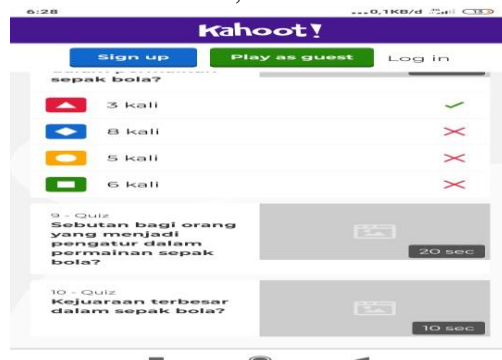
0 - 59% = Kurang Aktif

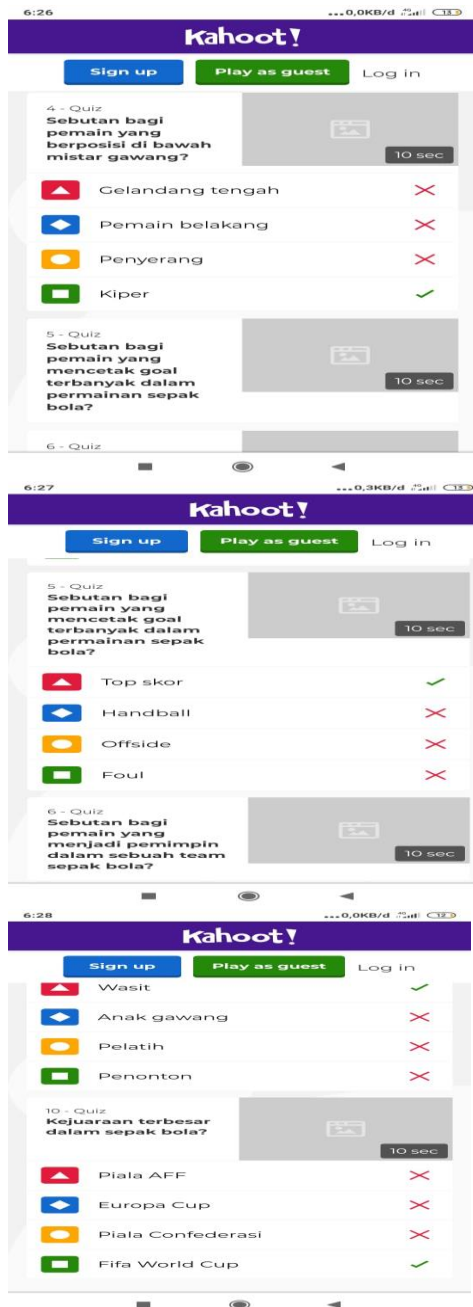
<50% = Tidak Aktif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dibawah ini salah satu hasil kegiatan berupa kuis dengan menggunakan media ini. Siswa memanfaatkan Android/smartphone masing-masing

Guru menyusun 10 soal pertanyaan dan 10 jawaban yang disimpan untuk dimainkan, kemudian memberikan batasan waktu yang sudah ditentukan. Dapat kita liat contoh berikut ini;





Setelah game siap dimainkan siswa langsung dapat melihat skor hasil kemampuan mereka. Adapun hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Analisis data tanggapan guru berupa 10 pernyataan terhadap media pembelajaran aplikasi Kahoot berbasis game sebagai kuis pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses belajar

mengajar. Setelah dilakukan pembelajaran dengan memberikan questionare, maka hasil pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media belajar dalam membuat soal atau kuis berbentuk game.. Diberikan kepada 52 guru dengan 10 pernyataan pada angket kemudian dianalisis yang hasilnya diperoleh sebagai berikut

Berdasarkan hasil penelitian diatas dari subjek penelitian sebanyak 52 guru, maka dapat disimpulkan bahwa, 84% guru aktif dan mampu menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran, salah satu media yang digunakan adalah Kahoot. Sedangkan 16% kurang mampu menggunakan teknologi dan kurang tertarik dalam menggunakan media teknologi diikut sertakan dalam kegiatan belajar mengajar

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media berbasis teknologi berperan aktif dalam bidang pendidikan, karena teknologi dapat diartikan sebagai sarana yang saat ini banyak dikalangan kita menggunakannya, termasuk guru. Dalam kegiatan belajar guru sering menggunakan teknologi sebagai media, karena dianggap sebagai alat memotivasi siswa dalam belajar Contohnya Kahoot. Kahoot merupakan media berbasis teknologi yang dirancang sebagai bentuk kuis permainan. Media ini dibuat untuk mendukung minat dan motivasi siswa dalam belajar. Maka dari itu guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi sebagai media belajar. Setelah dilakukan penelitian 84% guru aktif dalam menggunakan teknologi sebagai media dan 16% kurang



tertarik mengikuti sertakan teknologi sebagai media, dikarenakan ketidakmampuan dalam menggunakan media.

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dapat disarankan.

- Untuk peneliti lebih lanjut, untuk mengumpulkan data yang lebih akurat lagi untuk mendapatkan hasil maksimal
- Dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya
- Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak yayasan Universitas Asahan dan lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Asahan yang telah mendanai penelitian ini sampai dengan selesainya,

untuk-pembelajaran-di-kelas-
bagian-3/

<https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-kahoot/>

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: PT Raja GrafindoPersada.
- Andi, Prastowo. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Cameron, L. 2004 *Teaching Language to Young Learner*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Henderi dan Yuliana Isma. 2007. *Analysis and Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- <https://www.androidponsel.com/6391/kahoot-app-belajar-sabil-bermain-melalui-aplikasi/>
- <https://www.smkn2kuripan.sch.id/cara-memainkan-kahoot-kuis->