

## PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

Dewi Purnawati<sup>1</sup>, Sena Sopiana<sup>2</sup>, Satria Nugraha Adiwijaya<sup>3</sup>  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka  
dewipurnawati655@gmail.com

### *Abstrak*

*Dalam pembelajaran bahasa Indonesia Guru harus menerapkan beberapa model pembelajaran agar dalam kegiatan proses mengajar di dalam kelas siswa tidak merasakan bosan ketika belajar apalagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menambah minat siswa diantaranya bisa di gunakan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Hal tersebut menarik untuk dikaji dalam sebuah penelitian. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk menambah minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta untuk mengetahui apakah Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Adapun prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data di lakukan secara tertulis dan online. Analisis data dilaksanakan dengan teman sejawat sejak pelaksanaan penelitian sampai dengan hasil refleksi dengan cara mendeskripsikan hasil dari tindakan kelas setiap siklus. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajara melalui model pembelajarn dengan menggunakan media Pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 kota Sukabumi Kecamatan Citamiang. Dibuktikan dengan hasil analisis data penelitian bahwa : kemampuan guru dalam melaksanakan aspek-aspek proses pembelajaran meningkat dari 51% pada siklus 1 meningkat menjadi 89 % pada siklus 2 dan dinyatakan berhasil.*

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran, Kahoot, Bahasa Indonesia*

### *Abstract*

*In learning bahasa the teacher must apply several learning models so that in the teaching process activities in the classroom students do not feel bored when studying especially in learning Indonesian. Learning media that can be used to increase student interest include using learning media using the kahoot application. This is interesting to study in a study. The purpose of this research is to increase students' interest and motivation in learning Indonesian and to find out whether the Use of Learning Media Using the Kahoot Application The research procedures are planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques are carried out in writing and online. Data analysis was carried out with colleagues from the implementation of the research to the results of reflection by describing the results of the class action in each cycle. The results of the study concluded that learning through learning models using learning media uses the kahoot application which can motivate and improve student learning outcomes of class VII MTs Muhammadiyah 1 Sukabumi city, Citamiang District. Evidenced by the results of research data analysis that: the teacher's ability to carry out aspects of the learning process increased from 51% in cycle 1 to 89% in cycle 2 and was declared successful.*

**Keywords:** *Learning media, Kahoot, Bahasa*

## PENDAHULUAN

Kahoot adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) dan bias mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone. Aplikasi game Kahoot ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, game ini mencatat respon siswa secara real-time ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi di dalam aplikasi game kahoot ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi dan berkolaborasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

*Kahoot* merupakan salah satu aplikasi *game-based learning* atau pembelajaran berbasis game yang paling banyak digunakan di dunia. Mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi memanfaatkan platform ini untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Untuk teknisnya, silakan ikuti langkah-langkah berikut ini!

- a. Masuk ke *akun Kahoot!*
- b. Pada menu *Kahoot creator*, silakan klik *Add questions dan pilih quiz*
- c. Tambahkan pertanyaan di kolom paling atas.
- d. Cari video di *YouTube!*
- e. Pilih *YouTube!*

Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) dalam Nana Sudjana *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti mencoba melakukan satu jenis penelitian yang dilaksanakan di tempat mengajarnya yaitu di MTs Muhammadiyah 1 Sukabumi. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

1. Rancangan Perbaikan Siklus 1
  - a. Perencanaan Perbaikan  
Perencanaan pada perbaikan ini mengacu pada masalah yang di alami oleh penulis diantaranya:
    1. Materi Teks fabel yang berjudul “Mengganggu Anak Rusa”.
    2. Media yang digunakan adalah dengan media *aplikasi kahoot* yang guru sediakan. Menunjukkan media pembelajaran dengan menggunakan infokus,leptop dan pengeras suara.
    3. Ceramah dan menonton menggunakan media pembelajaran *audiovisual*
    4. Tanya jawab
    5. Penugasan
  - b. Pelaksanaan Perbaikan
    1. Guru memberi saran.

2. Guru memberi apersepsi dengan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari.
  3. Guru menyampaikan tujuan.
  4. Siswa diajak guru memperhatikan media audiovisual yang guru sediakan.
  5. Melalui penggunaan media audiovisual guru menjelaskan tentang pengertian teks fabel.
  6. Melalui metode media pembelajaran (Audiovisual), guru memberikan pengertian tentang Teks Fabel baik struktur maupun ciri ciri teks fabel tersebut
  7. Siswa bersama guru menyimpulkan materi tentang pengertian teks fabel.
  8. Guru memberikan soal evaluasi.
- b. Pengamatan/ Pengumpulan Data  
Pengamatan yang dilakukan penulis adalah tentang “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teks Fabel dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Aplikasi Kahoot*” di MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2021-2022 dalam mengikuti pelajaran masih kurang, ini disebabkan karena:
1. Guru belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
  2. Media gambar yang disediakan kurang menarik.
  3. Guru tidak efisien waktu dalam pembelajaran.
- c. Refleksi  
Pada siklus ini guru akan berusaha menarik siswa dengan cara:
1. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran
  2. Menambah media gambar yang lebih variatif dan menarik.
  3. Mengelola waktu dengan baik.
2. Rancangan Perbaikan Siklus 2
- a. Perencanaan Perbaikan
1. Materi yang diajarkan tentang pengertian, struktur, ciri ciri dan pesan yang di sampaikan dari cerita teks fabel yang berjudul “Mengganggu anak Rusa”.
  2. Media yang digunakan adalah dengan *media Audiovisual*.
- b. Pelaksanaan Perbaikan
1. Guru memberikan salam
  2. Guru memberikan apresiasi (hadiah) bila siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat melalui aplikasi kahoot.
  3. Guru menyampaikan pembelajaran.
  4. Melalui metode tanya jawab guru akan menyakan kembali materi apa saja yang belum di pahami.
  5. Melalui metode diskusi, siswa mengurutkan/menjelaskan hasil dari pertanyaan yang di berikan di aplikasi kahoot.
  6. Guru bersama siswa menyimpulkan materi
  7. Guru memberi soal evaluasi
  8. Guru memberi pekerjaan rumah.
3. Pengamatan/ Pengumpulan Data  
Pada siklus kedua ini minat dan hasil belajar siswa sudah mulai meningkat, namun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan kurang semangat, ini disebabkan karena guru kurang memberi perhatian pada siswa yang pasif.
4. Refleksi

Pada siklus ini guru akan berusaha menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara:

- a. Melibatkan siswa dalam penggunaan aplikasi *kahoot*.
- b. Memilih media yang lebih tepat dan dekat dengan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Siklus 1

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada Hari Senin, 19 April 2022. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah. Data hasil penelitian kegiatan siklus 1 disajikan dalam bentuk tabel grafik dan penjelasannya secara terperinci. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan penulis dibantu oleh teman sejawat sebagai observer untuk membantu dalam proses pengamatan selama pembelajaran.

Pembelajaran dimulai dengan memberikan materi Teks Fabel dengan menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* dengan menampilkan power point. Dan mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar dan kemampuan awal peserta sebelum diberikan lagi tindak lanjutan.

Dengan menggunakan test tertulis, dapat dilihat hasil siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

### 2. Siklus 2

Pembelajaran siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin, 26 April 2022. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah. Pembelajaran dimulai dengan memberikan materi melalui media *aplikasi kahoot* dengan menampilkan power point dan *aplikasi kahoot* secara mendalam materinya. Lalu guru

memberikan beberapa pertanyaan secara lisan melalui aplikasi *kahoot* pada siswa. Setelah siswa dianggap mengerti dalam materi pembelajaran, lalu mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar dan kemampuan siswa sama halnya dengan siklus 1.

Dengan menggunakan aplikasi *kahoot*, dapat dilihat hasil siswa dalam mengerjakan soal evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perubahan teks fabel, maka diperoleh nilai siswa sebagai berikut: yaitu untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Dari penelitian diatas dapat di simpulkan bahwa *aplikasi kahoot* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan memaksimalkan hasil belajar juga kreativitas siswa.
2. Penggunaan *aplikasi kahoot* akan meningkatkan ketrampilan siswa dalam menyimak suatu pembelajaran.
3. Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan *Aplikasi Kahoot* dapat meningkatkan suasana belajar anak menjadi kondusif dan aktif dalam pembelajaran.
4. Penggunaan media *aplikasi kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memahami materi pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya curahkan kepada Allah SWT, karena atas berkah dan rahmatNya, kami dapat menyelesaikan artikel ini yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot”. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangat membantu kami dalam

menyelesaikan artikel ini. Oleh sebab itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT yang selalu dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kemudahan, kekuatan, dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan artikel ini.
2. Keluarga kami yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan semangat serta motivasi dalam hidup kami sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini
3. Bapak Satria Nugraha Adiwijaya selaku tutor pembimbing kami yang selalu memberikan masukan dan mengarahkan kami dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Bpk/Ibu selaku pereview artikel kami, yang sudah memberikan yang terbaik dalam mereview artikel yang kami tulis.
  - a. Teman seperjuangan dari Universitas Terbuka yang selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan, dan membantu dalam perkuliahan hingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat membangun untuk memperbaiki kekurangan dalam penyusunan artikel ini. Semoga dapat memberikan manfaat kepada kita semua, khususnya bagi Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

## REFERENSI

- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Rafli, Muhammad. (2017). *Media Pembelajaran*, Bogor: Erlangga.
- Kemendikbud, 2014, *Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia*.

- Kemendikbud. (2014). *Buku Guru Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Sulaeman, Amir Hamzah. (1985). *Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Audiovisual untuk Pengajaran Penerangan dan Penyuluhan*, Jakarta: PT Gramedia.
- Suprijono. (2014). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* Jakarta: Kencana.
- Zaky Farid Luthfi, Atri Walidi. (2019). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Asesmen Berbasis Permainan Daring Yaitu Kahoot Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Pedagogia Jurnal pendidikan.
- Sugiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta