

Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran

Imro Atus Sholihah,^{1✉} Nadia Khoirun Nisa², Nabella Ardama Cherya Krenata³

¹ Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

³ Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>

Article History

Submitted : 2023

Accepted : 2023

Published : 2023

Keywords

Kahoot; Teknologi;
Pembelajaran;
Keuntungan;
Kerugian.

Abstrak

Implementasi teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan motivasi semangat belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Objek penelitian ini mengacu pada media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot merupakan Game edukasi yang bisa meningkatkan pemahaman siswa. Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mereview hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya dirangkum menjadi satu terutama tentang penemuan Kahoot sebagai Analisis Keuntungan dan Kerugian Penggunaan Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran Pembelajaran. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research). Pada penelitian ini menggunakan studi kasus penelitian kualitatif yang berpusat pada penelitian deskriptif. Kahoot sebagai media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat diakses secara gratis, dan dapat diakses dengan jarak jauh (daring). Sementara itu, studi penelitian mengatakan bahwa menggunakan game Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Abstract

The application of technology in learning can motivate students to be active in the learning process. The object of this research refers to technology-based learning media. One learning media that is suitable for application in learning is Kahoot. Kahoot is an educational game that can improve students' understanding. Kahoot. This research aims to review the results of previous studies which are summarized into one, especially regarding the findings of Kahoot as an analysis of the advantages and disadvantages of using Kahoot as a learning media platform. In conducting this research, researchers used descriptive qualitative research methods. This research is library research. This research uses a qualitative case study type of research that focuses on descriptive research. Kahoot as a learning medium means the learning process becomes more interesting, can be accessed for free, and can be accessed remotely (online). Meanwhile, research stated that using the Kahoot game can increase students' learning motivation because learning becomes more fun.

✉ Corresponding author :

Alamat : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

E-mail : imroatussh@gmail.com

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat. Kemajuan teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Keberadaan teknologi kini dinilai sangat penting sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas, baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Namun, keberadaan teknologi juga dapat menjadi tantangan yang harus kita hadapi. Karena teknologi tidak hanya membawa dampak positif saja namun juga dampak negatif. Oleh karena itu, kita harus bijak dalam menggunakannya.

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan dilakukan semenjak manusia diciptakan dan akan terus berlangsung selama manusia itu hidup. Pendidikan mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan manusia. Pendidikan itu sendiri lebih berorientasi kepada terbentuknya karakter, kepribadian dan jati diri seseorang (Arfani, 2018). Setiap tahapan pendidikan dipantau dan dievaluasi sehingga apa yang menjadi potensi positif seseorang menjadi jelas dan dapat dikembangkan. Selain itu juga dapat mengetahui apa yang menjadi faktor negatif seseorang yang perlu disikapi. Cara berpikir seseorang merupakan akar dari pembentukan karakter.

Transformasi suatu peradaban dunia telah ditandai dengan lahirnya sebuah teknologi yang dapat mempercepat akses seluruh informasi dan membantu individu dalam mengerjakan suatu hal dengan mudah. Sementara itu, hadirnya sebuah teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran, inovasi teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat dan mengubah area pembelajaran dengan menyediakan akses luas bagi individu terhadap suatu informasi melalui aplikasi edukasi dan internet. Teknologi pendidikan adalah hasil dari perkembangan pesat revolusi industri, kemudian banyak pendidik mengintegrasikan antara proses pembelajaran *teacher center learning* konsep pembelajaran berbasis teknologi. Hal itu akan sangat bermanfaat jika diimplementasikan di dalam dunia pendidikan dan tentunya akan sangat bermanfaat untuk mengurai problematika proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan siswa (Warsita, 2014). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis teknologi jika dapat diterapkan secara optimal maka akan meningkatkan efisiensi dan interaktivitas dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang bermutu.

Sebuah teknologi digital berkembang pesat dan telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital sangat mempengaruhi sistem pendidikan karena aspek efektivitas dan efisiensi sehingga mendorong laju daya tarik pembelajaran berbasis teknologi (Hoyles & Lagrange 2010). Konsep teknologi digital mendominasi penggunaannya dalam platform edukasi. Visualisasi teknologi digital semakin banyak diterapkan karena telah terbukti interaktif. Mengingat pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, variatif, dan tidak monoton. Namun, sebagai pendidik juga harus mempertimbangkan segala aspek positif dan negatif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Implementasi teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan motivasi semangat belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Dharmawati, 2017; Hikmawan & Sarino, 2018). Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot merupakan Game edukasi yang bisa meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, Kahoot memiliki beberapa keunggulan, yaitu terdapat latihan-latihan soal dengan alokasi waktu terbatas. Hal itu akan mempengaruhi cara berpikir cepat siswa dalam menyelesaikan latihan soal yang diberikan. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti Kahoot diharapkan siswa Indonesia mampu bersaing di era global.

Penelitian sebelumnya menemukan hasil bahwa penggunaan Kahoot dapat menambah kosakata baru dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa menjadi lebih senang dalam belajar, belajar

menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bahagia. Penelitian-penelitian lain juga menyebutkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Penelitian ini bertujuan untuk mereview hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya dirangkum menjadi satu terutama tentang penemuan Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik mereview penelitian penelitian sebelumnya yang berfokus pada hasil temuan Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. Research Question di penelitian ini yaitu 1) Apa peran Kahoot dalam pembelajaran di kelas? 2) Bagaimana respon siswa terhadap platform media pembelajaran Kahoot? 3) Bagaimana upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi Kahoot? 4) Bagaimana efektivitas aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran?

METODE

Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research). Library research yaitu metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian (Fadli, 2021). Peneliti memperoleh data sekunder dari buku, artikel, dan jurnal penelitian dari peneliti terdahulu dari media Google Scholar. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu secara sistematis, faktual dan akurat dalam penelitian tanpa meninggalkan poin-poin penting dalam penelitian tersebut (Auli, 2020). Penelitian kualitatif ini fokus pada penekanan pemahaman tentang masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realistik yang holistik, kompleks, dan rinci.

Instrumen

Pada penelitian ini menggunakan studi kasus penelitian kualitatif. Dalam hal ini penelitian kualitatif yang berpusat pada penelitian deskriptif kualitatif yang berkaitan dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Sementara itu, sumber data pada penelitian ini adalah library research atau penelitian yang berfokus pada studi pustaka. Metode penelitian ini sangat berhubungan dengan pengumpulan dan juga analisis informasi dari sumber-sumber seperti artikel dan buku. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengetahuan mengenai suatu topik tanpa melakukan sebuah eksperimen terlebih dahulu. Kajian dalam penelitian ini diawali dengan analisis penggunaan aplikasi Kahoot.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data dalam penelitian ini adalah 1) mengumpulkan data dari berbagai sumber (buku, artikel, dll) 2) membaca dan memahami setelah mengumpulkan data 3) mencatat data terkait kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai platform media pembelajaran 4) melakukan analisis isi 5) melakukan diskusi 6) menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Teori Aplikasi Kahoot

Menurut Krista Graham (21), Kahoot merupakan media pembelajaran online berbasis soal bebas yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulas materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk berdiskusi dengan baik. dalam kelompok dan secara klasikal tentang pertanyaan. pertanyaan yang disediakan oleh Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan untuk mempelajari dan mengembangkan objek pembelajaran atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan pengguna.

Kahoot memberikan alternatif pembelajaran online dengan menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan kuis yang menyenangkan. Dengan menggunakan Kahoot, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Kuis yang dibuat di Kahoot tidak hanya berbentuk teks saja, namun bisa juga berupa gambar bahkan video, sehingga sangat mendukung kurikulum 2013 yang mengharuskan proses pembelajaran yang mengutamakan Higher Order Thinking Skills.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot memerlukan perangkat jaringan internet, komputer, in-fokus dan smartphone (Azhar Arsyad, 2013:15) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa dalam melakukan berbagai latihan karena tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafis dan warna menambahkan realisme.

Kahoot adalah sistem respons siswa yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dan membuat mereka tetap terlibat karena platform berbasis permainannya (Dellos, 2015). Kahoot membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa peneliti menyebut Kahoot sebagai kombinasi sistem respons siswa dan platform pembelajaran berbasis permainan (Wang, 2014; Sharma & Unger, 2016).

B. Cara Menggunakan Aplikasi Kahoot

Perkembangan teknologi yang pesat di era digitalisasi ini memberi ruang akses yang mudah bagi pelajar dan pendidik untuk mencari segala kebutuhan informasi tanpa batas. Perkembangan media pembelajaran di dunia pendidikan memberikan inovasi untuk pendidik dan pelajar untuk berkarya dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Sementara itu, menurut Anggraini (2017) media pembelajaran yang baik dan menarik merupakan media yang memiliki tujuan agar siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran dan mampu menguasai serta mengaplikasikan sebuah media pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, melainkan siswa harus mampu dalam memahami hakikat pengetahuan dan pembelajaran itu sendiri. Sementara itu, proses pembelajaran ini akan menjadikan siswa dapat berpikir secara kritis dan mandiri. Kemudian proses pembelajaran ini juga bisa meningkatkan minat siswa dan juga kolaboratif dalam memecahkan masalah (Bennet 2008). Survei yang dilakukan oleh Wang (2015), telah membuktikan bahwa media pembelajaran digital dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran.

Dalam menjawab tantangan di dunia pendidikan, maka diperlukan sebuah media pembelajaran digital yang bisa meningkatkan minat belajar siswa. Biasanya media belajar berbasis multimedia yang menarik mulai dari audio maupun visualnya. Selain itu, media pembelajaran berbasis games dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan games akan menumbuhkan jiwa tantangan dan rasa penasaran siswa. Sementara itu, Kahoot merupakan games online yang bisa menjadi media pembelajaran efektif yang bisa menumbuhkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Menurut Kocakoyun (20017) Kahoot juga banyak digemari oleh siswa sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Cara menggunakan aplikasi Kahoot terdapat dua langkah. Langkah pertama adalah membuat kuis di Kahoot. Sementara yang kedua adalah melakukan permainan kuis di Kahoot. Untuk membuat kuis bisa masuk di laman <https://create.kahoot.it/>. Jika masih belum memiliki akun, sebaiknya melakukan pendaftaran akun dan pendaftarannya bisa menggunakan akun gmail. Kemudian untuk membuat kuis, kita dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban disitu. Kuis yang dibuat akan secara otomatis tersimpan di dalam aplikasi tersebut, sehingga dapat mengakses kuis tersebut. Setelah itu, quiz bisa dibagikan dan dimainkan di kelas. Sebelumnya, kita harus menyediakan PIN dan setelah itu siswa bisa memainkan kuisnya bisa secara individu maupun berkelompok dengan mengakses situs <https://kahoot.it/>. Selama melakukan kuis, kita dapat mengatur pertanyaan yang ditampilkan, menampilkan hasil kuis dan dapat melihat skor kuis siswa.

Sementara itu, siswa yang mengakses situs <https://kahoot.it/> akan menampilkan layar yang berbeda dengan pendidik. Tampilan layar pada siswa memasukkan game pin dan nama singkat mereka. Game pin merupakan kode soal dan biasanya tersedia 6 digit angka. Selain itu, nama singkat adalah nama dari siswa yang mengikuti kuis tersebut. Kemudian setelah mengisi kedua syarat tersebut, siswa telah terdaftar dan bisa mengakses kuis tersebut. Siswa bisa menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer masing-masing.

C. Keuntungan dan Kerugian Kahoot

Penggunaan kahoot dalam proses pembelajaran bahasa inggris memiliki dampak. Disamping banyak keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran, namun juga terdapat kerugian dari penggunaan aplikasi ini. Keuntungan dari penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa inggris diantaranya 1.) Pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh menggunakan kahoot, 2.) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik 3.) Kahoot! dapat dapat diakses dengan gratis

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dengan jarak jauh. Baik Guru dan siswa dapat menggunakan Kahoot! untuk belajar jarak jauh melalui konferensi video (Sari dkk, 2021). Dalam Kahoot juga terdapat banyak menu yang dapat diakses. kahoot tidak hanya digunakan sebagai media belajar sambil bermain saja, namun dapat digunakan untuk melakukan penilaian, dan juga sebagai sarana untuk meninjau materi dan pemberian tugas kepada siswa. Semua aktivitas ini dapat dilakukan secara daring sehingga sangat efektif dan memudahkan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa inggris. Hal ini memungkinkan semua peserta didik dapat mengikuti kuis dari mana saja dan kapan saja, asalkan mereka terhubung ke internet.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan kahoot sebagai media. Hal ini karena kahoot! memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan. Salah satunya yaitu kahoot! menyediakan fitur untuk membuat kuis dan juga dapat menambahkan gambar serta video youtube untuk pernyataan yang dibuat (Qu et al., 2017). Penggunaan Multimedia seperti gambar, audio, dan video ini dapat meningkatkan daya tarik dan membantu pemahaman konsep dengan cara yang lebih visual dan tidak membosankan. Selain itu, adanya fitur kompetisi di kahoot! dapat mendorong peserta didik untuk ambisius dalam bersaing dengan teman-teman mereka. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik.

Kahoot! dapat diakses dengan gratis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Walaupun gratis namun kahoot! tetap dapat diakses dan beberapa fiturnya juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran. Seperti membuat quiz yang nantinya bisa dikerjakan oleh murid. Platform pembelajaran berbasis game ini tersedia secara gratis dan telah mendapatkan pengguna di seluruh dunia sudah mencapai lebih dari 30 juta (Ismail & Mohammad, 2017).

Penggunaan kahoot! dalam pembelajaran bahasa inggris juga terdapat beberapa kekurangan. Diantaranya yaitu perlu jaringan internet yang cukup baik ketika mengakses aplikasi ini. Sebagai platform berbasis daring, kahoot! sangat bergantung pada koneksi internet. Dibutuhkan koneksi internet yang cukup baik untuk dapat mengakses kahoot!. Jika koneksi internet terputus atau tidak stabil, maka hal ini tentu dapat menimbulkan gangguan dalam penggunaan Kahoot!. Selain terkait jaringan internet,.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot sebagai platform media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game gratis dan menyenangkan untuk belajar serta pengembangan Learning Object atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan oleh pengguna. Kahoot menyediakan alternatif pembelajaran

online dengan menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan kuis yang menyenangkan. Beberapa keuntungan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat diakses secara gratis, dan dapat diakses dengan jarak jauh (daring). Fitur-fitur kahoot yang beranekaragam dan menarik ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi menyenangkan. Adanya fitur game dan quiz menjadikan siswa dapat berpartisipasi dalam kuis secara real-time dan bersaing dengan teman-teman mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Pak Dian yang telah membimbing kami sehingga kami bisa menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *J. Moral Civ. Educ* 1, 14–24
- Arfani, L. (2018). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2).
- Auli, R. (2020). An Analysis of Word Formation in English Translation of Holy Qur'an by Maulawi Sher 'Ali (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Bennett, W. L. (2008). Civic life online: Learning how digital media can engage youth
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-49.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 78–85.
- Hoyle, C., & Lagrange, J.-B. (Eds.). (2010). *Mathematics education and technology-- Rethinking the terrain*. New York, NY/Berlin, Germany: Springer
- Kocakoyun, dkk. (2017). Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification. *World. Educ. Technol. Curr. Issue*. 9.
- Lisnani, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). QUIZIZZ ATAU KAHOOT, GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78-86.
- Warsita, Bambang, (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Rineka Cipta.
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Game Digital "Kahoot" Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46-59.