

Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Kahoot di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Silvia Permatasari¹, Tengku Hamid Darmawan², Rendy³, Nabila Azzahra⁴,
Lola Zulaika⁵, Ummi Asomah⁶, Yunita Feronika Br. Silaban⁷, M. Ashabil
Yamin⁸, Sinta Putri Widarti⁹, Anisha Rahayu¹⁰, Dela Puspita¹¹

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Fakultas Perikanan, Universitas Riau
E-mail: tengkuhamiddarmawan@gmail.com

Abstract. *The Industrial Revolution 4.0, which coincided with the presence of the Covid-19 pandemic, demanded that the world of education implement a different system. Classroom learning that involves students directly is now starting to switch to online learning. One of the learning media used is the Kahoot application. Interactive quizzes in this application can be implemented on an ongoing basis, including in face-to-face learning after the pandemic. Unfortunately, not all educational institutions know about the existence and benefits of this application. Sungai Putih High School, Kampar Regency, which is our service partner, is one of them. This dedication to introducing interactive learning through online media has had satisfactory results. From 38 respondents covering all classes and teachers at the high school, 100% of respondents felt interested in this learning and 96% of respondents agreed that learning evaluation using Kahoot was felt to be more effective than tests in general. For the continuity of implementation, the service team provided a Kahoot Usage Guide book which was designed directly by the service team.*

Keywords: *Kahoots, online learning, Sungai Putih High School, Industrial Revolution 4.0, the Covid-19 pandemic*

Abstrak. Revolusi Industri 4.0 yang bersamaan dengan hadirnya pandemi Covid-19 menuntut dunia pendidikan menerapkan sistem yang berbeda. Pembelajaran di kelas yang melibatkan peserta didik secara langsung kini mulai beralih kepada pembelajaran dalam jaringan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kuis interaktif di dalam aplikasi ini bisa diimplementasikan secara berkelanjutan, termasuk dilaksanakan dalam pembelajaran tatap muka pascapandemi. Sayangnya, belum semua lembaga pendidikan mengetahui eksistensi dan manfaat aplikasi ini. SMA Sungai Putih Kabupaten Kampar yang menjadi mitra pengabdian kami termasuk salah satu di antaranya. Pengabdian yang dilakukan untuk mengenalkan pembelajaran interaktif melalui media daring ini mendapatkan hasil yang memuaskan. Dari 38 responden yang meliputi seluruh kelas dan guru-guru di SMA tersebut, 100% responden merasa tertarik pada pembelajaran ini dan 96% responden setuju jika evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dirasa lebih efektif dibandingkan tes pada umumnya. Untuk keberlanjutan implementasi, tim pengabdian memberikan buku Panduan Penggunaan Kahoot yang dirancang langsung oleh tim pengabdian.

Received November 30, 2022; Revised Desember 27, 2022; Januari 01, 2023

* Silvia Permatasari, tengkuhamiddarmawan@gmail.com

Kata kunci: Kahoot, pembelajaran daring, SMA Sungai Putih, Revolusi Industri 4.0, pandemi Covid-19

LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang begitu besar di berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali pada aspek pendidikan. Bencana sosial yang datang tiba-tiba ini membuat manusia harus sigap menanggapi situasi dan berusaha beradaptasi dengan keadaan. Di bidang pendidikan misalnya, sistem pembelajaran yang biasanya terfokus pada pembelajaran tatap muka di kelas, kini diimplementasikan lewat media perantara tanpa harus bertemu dalam ruangan dan lokasi yang sama (Baety dan Munandar, 2021).

Pendidikan 4.0 menjadi frasa sering digaungkan saat ini sebagai istilah yang mengacu pada penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital (Putriani dan Hudaidah, 2021). Pada masa ini, bermunculan berbagai media yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar (KBM) secara daring. Bermunculan berbagai platform seperti Zoom Meeting, Google Meet, Classroom, dan sebagainya sebagai wadah pembelajaran real time. Dari catatan digital di Google Playstore, jumlah pengunduh aplikasi Zoom Meeting berjumlah 500 juta lebih, Google Meet sejumlah 500 juta lebih, dan Classroom berjumlah 100 juta lebih (Playstore, 2022)..

Selain media pengajaran tersebut, hadir pula media pembelajaran tambahan untuk memudahkan pemberian soal latihan maupun tes kepada peserta didik. Media yang hadir di antaranya Kahoot, Quizizz, Quizmaker, dan Quizlet. Kahoot adalah salah satu aplikasi yang paling diminati dengan 50 juta lebih jumlah unduhan (Playstore, 2022).

Kahoot merupakan aplikasi dan website yang bertujuan untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik lewat kuis interaktif. Soal ditampilkan pada device pengajar dan pilihan jawaban terdapat pada perangkat siswa. Masing-masing soal akan bernilai poin yang berbeda dan akan dimunculkan 5 nilai tertinggi di setiap jeda antar soal. Menu seperti ini akan meningkatkan motivasi siswa untuk menjaga posisinya agar tidak turun dan berusaha mengejar ketertinggalan dari teman-teman lainnya dengan peringkat lebih tinggi (Sinaga, dkk., 2022).

Aplikasi Kahoot bisa dimainkan secara daring di ruangan berbeda maupun ruangan yang sama. Jika dimainkan di ruangan berbeda, guru bisa membagikan layarnya dari aplikasi perantara seperti Zoom atau Google Meet. Namun jika di ruangan yang sama, bagi layar bisa memanfaatkan perangkat teknologi berupa infokus (Sholihah, dkk., 2022).

Walaupun pandemi telah mereda dan pembelajaran diganti dengan sistem blended learning bahkan full luring, aplikasi Kahoot masih menjadi pilihan pembelajaran berbasis daring yang menyenangkan di kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan Kahoot akan meningkatkan atensi peserta didik. Media ini disajikan dengan warna-warna yang menarik perhatian dan sistem aplikasi seperti Game yang diminati peserta didik. Jika aplikasi ini diimplementasikan, kebosanan peserta didik di dalam kelas akan bisa teratasi.

SMA Sungai Putih merupakan satu-satunya Sekolah Menengah Atas di Desa Sungai Putih. Jaraknya cukup jauh dari sekolah sederajat seperti SMK dan MA yang berada pada Desa yang sama. Sayangnya, SMA Sungai Putih cukup tertinggal dari segi pemanfaatan teknologi. Untuk itulah, tim pengabdian mengupayakan untuk mengenalkan pembelajaran berbasis teknologi modern seperti Kahoot untuk menunjang daya tarik siswa saat belajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penulisan artikel ilmiah ini antara lain metode studi pustaka, metode survei, dan metode penelitian eksperimen. Ketiga metode tersebut saling bersinergi untuk merealisasikan penelitian ini. Ketiganya memiliki tujuan masing-masing, namun tetap mengarah pada pengenalan aplikasi Kahoot di lingkungan sekolah.

Studi pustaka diperlukan untuk menggali informasi terkait dari sumber-sumber referensi terpercaya. Sebelum melaksanakan penelitian, dikumpulkan data-data terkait termasuk soal-soal yang akan diujikan. Pada tahap penulisan, dilakukan kembali tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian yang telah diadakan sebelumnya untuk memaksimalkan hasil tulisan.

Metode survei dilakukan terhadap sejumlah siswa dan guru di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Survei ini bertujuan untuk melihat persepsi pengguna uji coba Kahoot setelah menggunakan aplikasi. Survei yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan dasar kepada peserta uji coba Kahoot di dalam ruangan setelah menggunakan aplikasi ini.

Adapun metode penelitian eksperimen melibatkan pengujian langsung ke SMA Sungai Putih dan memberikan buku panduan penggunaan aplikasi. Pengujian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022 di ruang kelas X SMA Sungai Putih. Uji coba Kahoot ini berisi 20 soal pilihan dan diikuti 36 peserta didik dan 2 orang guru. Setelah pengujian dan didapatkan hasil akhir, peserta didik dengan perolehan 3 nilai teratas diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini menunjukkan pandangan peserta didik dan guru terhadap aplikasi Kahoot dan bagaimana efektivitasnya dalam membantu pembelajaran di kelas. Sampel penelitian berjumlah 38 orang (36 siswa dan 2 guru) di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Setelah dilakukan survei terbatas terhadap 38 sampel tersebut, didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Rekap Data dan Informasi

Daftar Pertanyaan	Setuju	Tidak setuju
Pemberian latihan soal sejauh ini membosankan	35	3
Memiliki gawai sendiri dan sering digunakan untuk bermain	34	4
Kuis adalah bentuk latihan soal yang lebih menarik	27	11
Pengujian langsung lebih efektif dari soal yang sudah ada di buku	32	6
Tertarik dengan pembelajaran menggunakan <i>Kahoot</i>	38	0
Pembelajaran dengan aplikasi <i>Kahoot</i> lebih efektif dan perlu diimplementasikan di kelas	36	2

Pembahasan

Dari hasil survei tersebut, bisa dilihat jumlah peserta didik yang tertarik terhadap aplikasi Kahoot. Guru-guru yang turut menjadi sasaran uji coba juga merasa Kahoot perlu diimplementasikan di kelas agar siswa tidak bosan. Pembelajaran dengan menggunakan Kahoot tidak memerlukan media yang rumit dan bisa diimplementasikan kapan saja.

Sejauh ini peserta didik di SMA Sungai Putih menerapkan pembelajaran biasa dengan sistem teacher based learning. Penugasan diberikan dalam bentuk pengerjaan soal yang terdapat pada buku LKS. Dalam rangka mewujudkan program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah, sudah saatnya pembelajaran di kelas menerapkan sistem student based learning yang berfokus pada keaktifan siswa. Salah satu upaya untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui aplikasi Kahoot yang asyik dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi daring berupa kuis interaktif sebagai media pembelajaran di kelas. Pengenalan Kahoot di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar dilakukan sebagai bentuk upaya pengimplementasian pembelajaran menyenangkan di lembaga pendidikan. Untuk keberlanjutan implementasi, dilibatkan guru-guru SMA Sungai Putih dalam proses uji coba dan diberikan Buku Panduan Penggunaan Kahoot yang dibuat oleh tim pengabdian Desa Sungai Putih. Diharapkan dengan dikenalkannya media Kahoot di SMA Sungai Putih akan membawa dampak positif pada proses belajar mengajar di sekolah tersebut dan mendorong SMA Sungai Putih untuk menerapkan Kurikulum Merdeka dan pendidikan 4.0.

DAFTAR REFERENSI

- Anonim. 2022. SMA SUNGAI PUTIH Kampar. URL:
idalamat.com/alamat/28454/sma-sungai-putih-kampar. Diakses pada 15
September 2022 pukul 16.19 WIB.
- Baety, Dwindi Nur & Munandar, Dadang Rahman. 2021. Analisis Efektifitas
Pembelajaran Daring dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *EDUKATIF:
Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (3). Hal. 880-989.
- Putriani, Jesika Dwi & Hudaidah. 2021. Penerapan Pendidikan Indonesia di Era
Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (3). Hal. 830-838.
- Sholihah, Euis., dkk. 2022. Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Urwatul
Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan* 3 (1). Hal. 33-42.
- Sinaga, Icha Timart Diany, dkk., 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap
Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of
Environmentand Management* 3 (1). Hal. 55-61.