

PEMANFAATAN MEDIA ICT “KAHOOT” SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati¹, Jamaluddin², Putri Wahida³, Wanda⁴, Fahril⁵, Minarni⁶, Moh. Mudatsir⁷,
Nurhikma⁸, Moh. Rifky⁹, & Annisa Rahmayani¹⁰

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10},

Email: sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², Putriwahida@gmail.com³, &
Wandaganta412@gmail.com⁴

Abstrak

Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa, yang mana siswa merupakan target utama dari pembelajaran. Di industri 4.0 informasi saat ini perkembangan teknologi sangat berguna bagi sarana pembelajaran di sekolah, SMP maupun SMA. Perlu ada inovasi-inovasi yang ciptakan agar upaya untuk melibatkan siswa dan guru dalam pembelajaran tercapai, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran ICT. Media yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan materi dan sekolah tersebut. dari hasil analisis yang dilakukan dilihat dari minat belajar siswa yang menurun dengan metode yang digunakan guru, maka media yang tepat untuk menambah minat belajar siswa adalah media ICT “kahoot”, media ini dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Media ICT kahoot ini mengandalkan jaringan atau wifi, media ICT kahoot ini bersifat multimedia dan bersifat “Challenge” antarsiswa dan siswa yang mendapat skor yang baik akan diberikan Reward sebagai bentuk apresiasi sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan studi literatur dari berbagai artikel dan jurnal terdahulu untuk mengumpulkan data, penelitian ini melibatkan mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas A untuk mencoba mengevaluasi materi yang sebelumnya sudah diberikan oleh dosen. Mahasiswa dibimbing bagaimana memanfaatkan fitur fitur yang ada di platform kahoot tersebut dan alhasil mahasiswa sangat tertarik. Dengan banyaknya keunggulan yang dimiliki kahoot mahasiswa tertarik untuk menggunakan platform kahoot sebagai bekal untuk menjadi seorang guru yang kreatif. Dengan ICT kahoot selain ketertarikan siswa dalam belajar meningkat media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan jiwa kompetitif siswa yang dimana siswa jadi terdorong untuk memenangkan kuis yang diberikan dengan belajar dan mengingat materi lebih banyak lagi.

Kata Kunci: ICT, kahoot, inovasi media pembelajaran.

Abstract

Effective learning is learning that is more student-centered, where students are the main target of learning. In industry 4.0, current information technology developments are very useful for learning facilities in schools, junior high schools and high schools. There needs to be innovations created so that efforts to involve students and teachers in learning are achieved, one of which is by using ICT learning media. The media created must be in accordance with the needs of the material and the school. From the results of the analysis carried out, it can be seen from the declining student interest in learning with the method used by the teacher, then the right media to increase student interest in learning is "kahoot" ICT media, this media can be accessed easily by students. This kahoot ICT media relies on a network or wifi, this kahoot ICT media is multimedia and is a "Challenge" between students and students who get good scores will be given rewards as a form of appreciation while increasing student learning motivation. By using qualitative research methods and literature studies from various previous articles and journals to collect data, this study involved 4th semester students of the Class A Pancasila and Citizenship Education Study Program to try to evaluate the material previously given by the lecturer. Students are guided on how to take advantage of the features available on the Kahoot platform and as a result, students are very interested. With the many advantages that Kahoot has, students are interested in using the Kahoot platform as a tool to become a creative teacher. With ICT Kahoot, besides increasing student interest in

learning, this learning media can also increase the competitive spirit of students where students are encouraged to win quizzes given by learning and remembering more material

Keywords: ICT, kahoot, learning media innovation.



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan ICT (*information communication and technology*) yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dan peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

ICT dalam pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah dan mencari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar (Sukandi, 2008) dalam (Sudibyo 2011).

Menurut Rosenberg dalam G. Gunawan (2009) dalam Sudibyo (2011), dengan berkembangnya penggunaan ICT maka ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) dari pelatihan ke penampilan, 2) dari ruang kelas ke dimana saja dan kapan saja, 3) dari kertas ke online atau saluran, 4) dari fasilitas ke jaringan, 5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Penggunaan ICT dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi profesional (Anderson, 2005 dan Moore, 2011) (Nurgiansah, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam permasalahan pembelajaran diharapkan mampu

mengoptimalkan peran pendidik dalam dunia pendidikan. Pendidikan di abad 21 menuntut siswa dan guru membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 4C yaitu *Collaboration, Communication, Critical Thinking* dan *Creative* dimana 4C ini merupakan tuntutan yang menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran.

Salah satunya mata pelajaran PPKn yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki tujuan membentuk warga negara yang *smart* dan *good citizen*. Hal ini diperkuat oleh Hakim (2014: 9) bahwa kewarganegaraan di Indonesia secara programatik ditujukan pada tujuan akhir ialah membentuk warga negara yang baik (*good citizen atau good citizenship*) sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila dan UUD 1945.

Maka untuk itu guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Dalam aplikasi *kahoot* terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Pemanfaatan *kahoot* dalam pembelajaran PPKn pada sekolah menengah diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa akan lebih interaktif dalam belajar dan menunjang prestasi belajarnya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi literatur dengan metode penelitian deskriptif guna menemukan manfaat media pembelajaran berbasis ICT "kahoot" dalam proses pembelajaran dalam sekolah menengah, media pembelajaran ICT "kahoot" dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menengah ini merupakan salah satu alternative dalam kegiatan belajar karena mudah diakses dengan jaringan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena dinilai memiliki hasil data yang akurat sebagaimana dikuatkan oleh Sugiyono, (2009:2) bahwa Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting), dan data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Kualitatif dipandang relevan untuk menggambarkan kondisi pandemi yang terjadi pada saat ini.

Ada beberapa tahap dalam proses penelitian ini yaitu mencari sumber kajian pustaka dari beberapa literature jurnal dan referensi buku, kemudian melibatkan beberapa mahasiswa untuk menggunakan metode pembelajaran berbasis ICT "kahoot" dalam pelajaran PPKn.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebagaimana seorang guru haruslah memiliki kecakapan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat guna untuk materi dan penilaian yang akan digunakan. Hal ini mengingat bahwa pemanfaatan media harus mempertimbangkan banyak hal diantaranya kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Sanjaya (2010) ada beberapa prinsip pemilihan media, yaitu: Tujuan Pemilihan, yang berarti apa tujuan penggunaan media tersebut. Apakah media itu untuk

pembelajaran siswa (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk evaluasi pembelajaran yang bersifat konseptual atau analisa, sasaran yang diharapkan hingga ketersediaan fasilitas yang menunjang media yang digunakan.

Karakteristik Media, Setiap Media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Beberapa guru tertarik dengan media akan tetapi pembuatannya sangat sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Beberapa guru juga mengalami kendala dalam pembuatan media dikarenakan harga aplikasi yang mahal. Oleh karena itu ketrampilan ini harus dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.

Pendapat di atas juga di perkuat oleh Nana Sudjana dalam Djamarah (2010) bahwa ada beberapa prinsip meliputi: Menentukan jenis media dengan tepat waktu, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pengajaran yang akan di ajarkan. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game, digunakan sebagai teknologi pendidikan disekolah dan lembaga pendidikan lainnya yang dapat diakses melalui browser web atau aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Kahoot dapat digunakan untuk membuat kuis, diskusi dan survei dengan menarik. Dalam pendidikan, kahoot dapat digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam hal ini guru dapat memanfaatkan teknologi yang sedang

berkembang ppada era revolusi 4.0 (Titiana dkk, 2019) (Nurgiansah, 2020). Dalam menggunakan media kahoot yang perlu dipersiapkan adalah layar/LCD, proyektor, handphone,dan jaringan internet yang kuat. Menurut Martikasari (2018) kahoot memiliki empat fitur yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu: Fitur quiz, fitur ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi ayng telah diberikan oleh guru. Dengan fitur ini, guru dapat membuat pertanyaan-pertanyaan yang bentuk multiple choice, menentukan jawaban mana yang paling tepat, serta menentukan berapa lama waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan.

Fitur jumble, fituur ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi dengan cara menjodohkan. Peserta didik diminta untuk men-drag jawaban yang tepat. Fitur diskusi, fitur ini dapat digunakan untuk berdiskusi secara online. Fitur survey, melalui fitur ini orang/lembaga/prganisasi dapat melakukan survey terhadap sesuatu.

Pembahasan

Langkah-langkah menggunakan kahoot

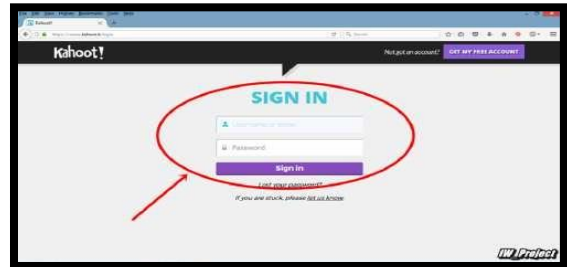
Adapun langkah-langkah dalam mengakses dan menggunakan media Kahoot

1. Silahkan masuk pada <https://getkahot.com> dan klik *Sign in* pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada laman *Sign in*.



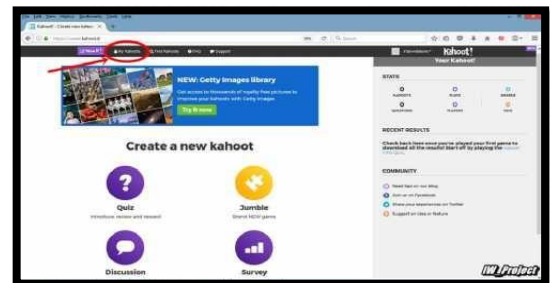
Gambar 1.

2. Langkah kedua adalah masuk menggunakan akun yang telah dibuat dengan memasukkan email dan *password*-nya.



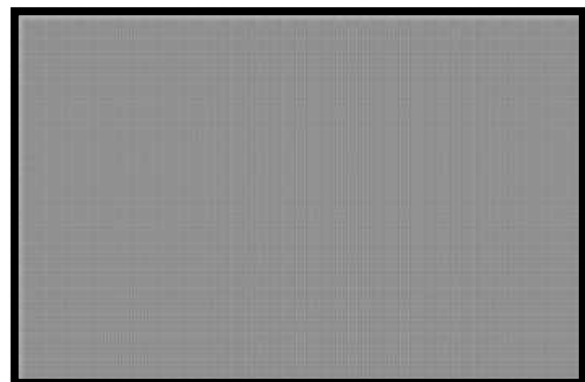
Gambar 2.

3. Selanjutnya, hal yang harus dilakukan menyentuh atau klik pada menu *My Kahoot* disebelah kiri atas. Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar dibawah ini.



Gambar 3.

4. Langkah keempat yaitu tampilan laman berikutnya daftar kuis yang telah dibuat, lalu



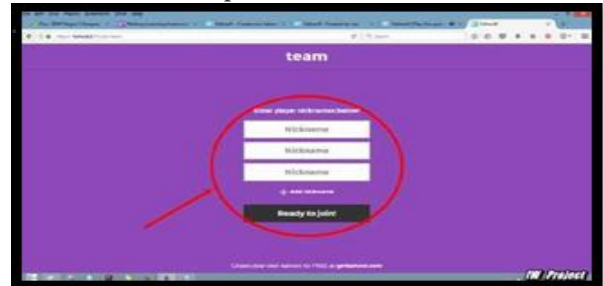
Gambar 4.

pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *Play*.



Gambar 5.

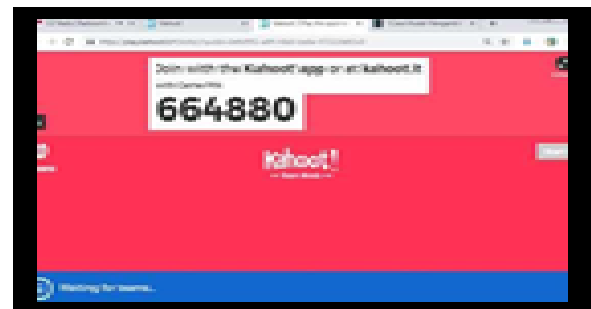
Untuk pilihan Team Mode silahkan masukkan nama-nama siswa dalam satu kelompok tersebut. Adapun tampilannya akan muncul seperti di bawah ini.



Gambar 8.

5. Tahap kelima, pengguna akan diarahkan pada pilihan cara bermain yaitu *Classic* atau *Team Mode*. Bermain cara *Classic* dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses Kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu *Team Mode*.

6. Langkah keenam adalah munculnya PIN sebagai password untuk bisa mengikuti kuis.



Gambar 9.



Gambar 6.

7. Tahap ketujuh, melalui perangkat masing-masing siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan masukkan Nomor PIN untuk mengakses permainan kuis ini.

Jika memilih *Classic* akan muncul satu nama siswa, seperti gambar berikut



Gambar 10.



Gambar 7.

8. Selanjutnya, langkah kedelapan adalah kesiapan semua peserta didik dan guru untuk memainkan kuisnya. Tampilan laptop milik guru untuk mengontrol

jalannya kuis, sedangkan pada perangkat peserta didik hanya akan muncul pilihan jawaban. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan.



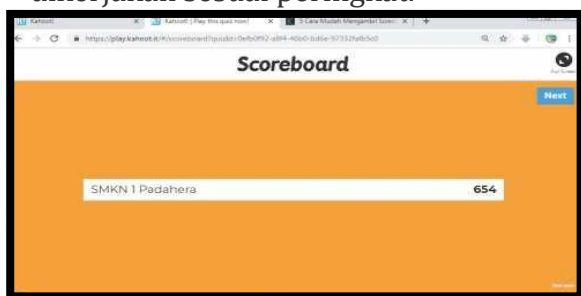
Gambar 11.

9. Langkah kesembilan, Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Pada sesi Ini juga dapat digunakan untuk langsung membahas jawaban soal tersebut.



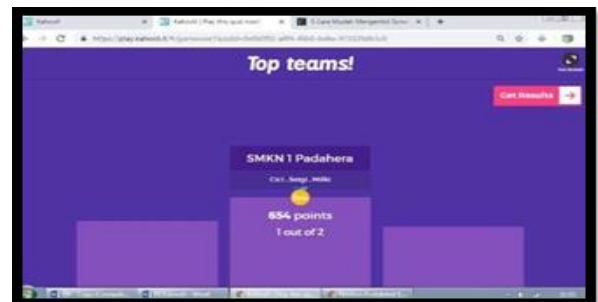
Gambar 12.

10. Langkah berikutnya sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.



Gambar 13.

11. Ulangi langkah-langkat tersebut hingga akhir soal. Pada akhir sesi akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab.



Gambar 14.

12. Langkah selanjutnya adalah memasukkan butir soal dengan cara mengklik tanda plus.
13. Pada langkah selanjutnya isiannya adalah:
- Pertanyaanya, harus singkat padat dan jelas
 - Batasan waktu untuk mengerjakan, dalam contoh 20 detik
 - Jawaban pertama
 - Jawaban kedua
 - Jawaban ketiga
 - Jawaban keempat, dst
 - Kunci jawaban dengan cara mengklik centang pada jawaban yang telah ditentukan hingga berubah menjadi warna hijau
 - Keterangan sumber soal
 - Masukkan gambar dengan cara mengklik kotak gambar sehingga akan muncul pilihan lokasi folder tempat gambar yang akan diambil dari komputer, atau bisa juga dengan menyeret dan menaruh gambar dari computer ke lokasi kotak gambar yang telah disediakan tersebut.

Setelah pembuatan soal-soal tersebut maka guru dapat memilih permainan dengan challenge antar siswa.

Setiap pertanyaan akan memunculkan skor tertinggi antar siswa untuk berkompetisi dalam permainan ini. menjadi salah satu cara guru dalam meningkatkan pembelajaran PPKn, soal-soal yang dipilhupun akan memberikan kode benar atau salah dalam bentuk nada sehingga akan menimbulkan daya tarik siswa dalam mengerjakan soal tersebut.

Upaya memanfaatkan media kahoot tersebut dapat dilaksanakan oleh guru dalam sub materi atau tujuan capaian materi apapun sehingga guru dapat menjadikan media kahoot sebagai salah satu pertimbangan dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini tentu sejalan dalam pembelajaran PPKn dikarenakan keterlibatan siswa akan memberikan pengalaman yang utuh tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Dari segi kognitif siswa akan berkompetisi dalam bentuk nilai karena pada Kahoot akan menampilkan skor tingkat pencapaian menjawab soal. Sedangkan dalam segi afektif siswa akan mampu membentuk sikap percaya diri, mandiri dan disiplin waktu dikarenakan pada media Kahoot dirancang dengan sistem waktu tercepat.

Dari segi psikomotorik tentu jelas akan melatih siswa untuk tanggap terhadap literasi digital yang kekinian sesuai perkembangan zaman. Hal ini

diperkuat oleh Lime (2018) bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mampu membentuk sikap siswa salah satunya kerjasama antar tim jika di laksanakan secara berkelompok serta melatih siswa untuk membiasakan literasi digital.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan jurnal ini adalah pentingnya pemilihan media pembelajaran tepat guna menarik minat belajar siswa. Media kahoot merupakan media yang berbasis ICT, yang mudah diakses oleh siswa. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran PPKn dalam artikel adalah kahoot yang di dalamnya akan memuat soal-soal pada materi pembelajaran. Merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa ialah pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran kahoot.

Dalam jurnal ini kami akui memiliki banyak kekurangan terkait dengan pembahasan yang kurang mendalam dalam beberapa unit analisis. Kekurangan jurnal ini dapat menjadi gagasan untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan jurnal ini maka pembaca akan memberikan saran atau kritik terkait analisis yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- ilfansyur1, A. d. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT "KAHOOT" DALAM . Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn, Volume 6, No. 2.
- Kosidi, O. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE KAHOOT DALAM. CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL(CESSJ), Volume 1 No 2.
- Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa. FKIP: Universitas Sanata Dharma
- Nasution, W. H. (2019). PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SEKOLAH DASAR DI . Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, Vol 3.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Filsafat Pendidikan. In Banyumas: CV Pena Persada.

- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In Solok: CV Mitra Cendekia Media.
- Purwati, Hasanah. (2018). Kegunaan dan Manfaat Kahoot. Diposting pada tanggal 2 Januari 2018. Tersedia [On-line]:asuiblo.blogspot.com/2018/04/kegunaan-dan-manfaat-kahoot.html.
- Purwoko. (2017). Kahoot Aplikasi Sederhana untuk Membuat Game dan Kuis di Perpustakaan.
- Rofiyarti, dkk. (2019). "TIK Untuk AUD : Penggunaan Platform "Kahoot!" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak". Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3, No.3b, Desember 2017
- Sari, F. R. A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform 'Kahoot!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak.
- Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses . Jurnal Kreatif Online, Vol. 8 No. 1