



## ***Kahoot* sebagai Media Pembelajaran *Online* pada Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar**

Halimatusha'diah<sup>1</sup>, Iis Dewi Lestari<sup>2</sup>  
Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,2</sup>  
halimah3186@gmail.com<sup>1</sup>

Info Artikel	Abstrak
<p><b>Kata Kunci:</b> Pembelajaran, Kahoot, Web</p>	<p>Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa di era revolusi industri saat ini adalah dari konvensional ke mutakhir. Ragam media pembelajaran dibutuhkan agar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan kemajuan zaman di bidang teknologi. Kahoot merupakan media pembelajaran yang menyajikan <i>aplikasi</i> yang inovatif dalam pembelajaran. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan terkait pemahaman mahasiswa tentang <i>aplikasi</i> Kahoot yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas program studi Informatika pada bulan Januari-Februari 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Kahoot merupakan media pembelajaran yang interaktif, bermanfaat dan dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa pada mata kuliah ISBD, 2) Kahoot dapat langsung memberikan kedisiplinan pada mahasiswa saat pembelajaran, 3) Layar proyektor, laptop, <i>handphone</i> dan internet merupakan hal yang sangat mendukung kahoot digunakan sebagai media pembelajaran yang menyediakan games berbasis web based.</p>

**How to Cite:** Diah, H.& Lestari, D.I. (2020). *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran *Online* pada Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 522-527.

## **PENDAHULUAN**

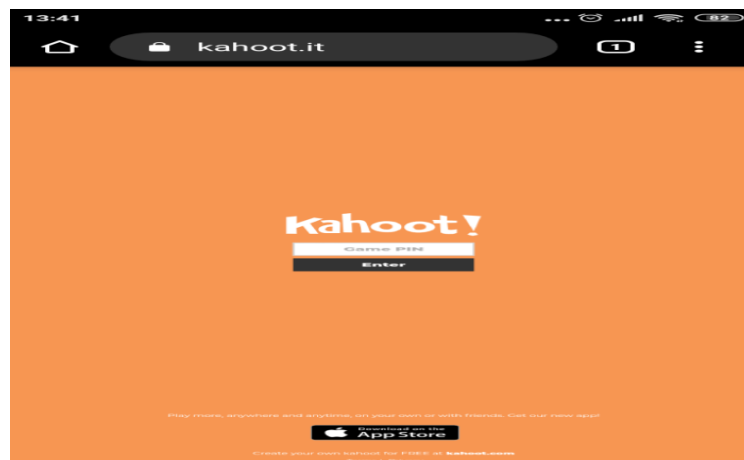
Era revolusi industri 4.0 saat ini sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif agar mahasiswa khususnya untuk mata kuliah yang banyak mencakup materi seperti Ilmu Sosial Budaya Dasar agar dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa. Media pembelajaran *seara online* sangat diminati oleh generasi muda khususnya dikalangan mahasiswa di perguruan tinggi. Menurut Krista Graham, bahwa Kahoot adalah media pembelajaran *online* berbasis pertanyaan yang dibuat oleh guru atau dosen digunakan tidak berbayar untuk mengevaluasi hasil nilai mahasiswa pada pembelajaran dan untuk meningkatkan minat dalam berdiskusi baik secara kelompok maupun klasikal. Kahoot menurut Ewa (2018) menyatakan bahwa *Kahoot is an online application that is free and accessible for the teachers of all subjects and can be used at various levels*. Arsyad dalam buku media pembelajaran menyatakan bahwa pembelajaran memerlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat serta dorongan atau motivasi. Dengan adanya inovasi dari sebuah teknologi baru, kemajuan di bidang pendidikan juga harus dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik.

Melalui Kahoot, guru atau dosen dapat mempersiapkan, membuat rencana dan menyiapkan materi lebih matang agar pada saat pelaksanaan Kuis Kahoot dilakukan dapat secara efektif dan memberikan umpan balik yang maksimal dari mahasiswa. Kebutuhan mahasiswa atau pelajar saat ini adalah merasa senang, efektif dan kreatif dalam belajar. Kahoot hadir menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan diseluruh jenjang pendidikan. Ragam aplikasi Kahoot seperti kuis, diskusi dan survey dapat

dilakukan oleh tenaga pendidik di dalam kelas. Disisi lain, penggunaan media pembelajaran *online* hanya dapat dilakukan oleh fasilitas dan sarana yang tersedia seperti internet, proyektor, laptop dan *handphone*. Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Apakah kahoot memiliki manfaat sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar? 2) Apakah kahoot dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa pada mata kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar?.

## METODE PENELITIAN

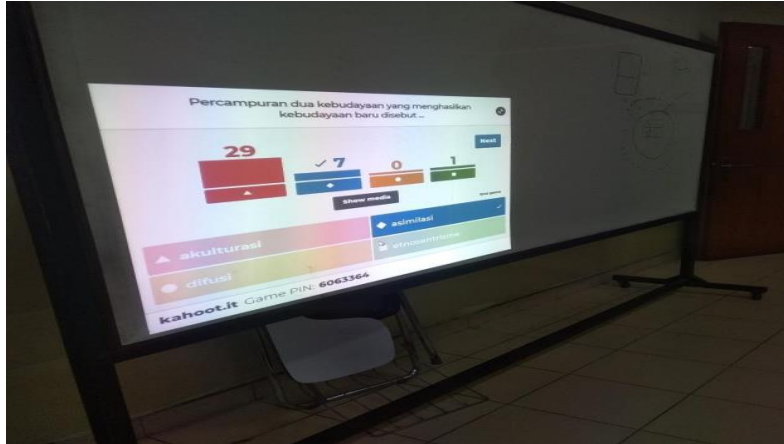
Metode penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif yaitu peneliti menggambarkan peristiwa yang terjadi di lapangan dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Peneliti melakukan beberapa tahap penelitian, antara lain: (1) peneliti merancang beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada mahasiswa. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dimasukkan kedalam aplikasi *Kahoot*, selanjutnya aplikasi *Kahoot* diimplementasikan didalam kelas pada mata kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar. Saat menerapkan media pembelajaran tersebut dibutuhkan layar proyektor, laptop, *handphone* dan internet yang harus tersedia di dalam kelas; (2) pengumpulan data dengan metode observasi terhadap 41 mahasiswa kelas Y4A pada program studi Informatika pada rentang waktu bulan Januari-Februari 2020, serta dilakukan wawancara terhadap beberapa mahasiswa dan dosen yang menggunakan aplikasi *Kahoot*; (3) dan teknik analisis data pada penelitian ini dengan mereduksi data yang didapatkan selama penelitian. Penarikan kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan hasil reduksi data.



Gambar 1. Tampilan *Kahoot* pada mahasiswa untuk memasukkan PIN dosen dengan membuka Kahoot.it



Gambar 2. Persiapan Mahasiswa untuk menjawab Kuis *Kahoot* mata kuliah ISBD sangat antusias



Gambar 3. Sepuluh pertanyaan kuis *Kahoot* yang muncul di layar



Gambar 4. Hasil peringkat mahasiswa 3 besar pada aplikasi kuis *Kahoot*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang terkini sesuai dengan perkembangan zaman di revolusi industri 4.0 sangat tepat digunakan oleh seluruh pendidik di tiap jenjang pendidikan. Pada mata kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar yang dilakukan pada bulan Januari-Februari 2020 menunjukkan bahwa *Kahoot* sangat diterima oleh mahasiswa. Hal ini ditandai dengan partisipasi, antusias dan motivasi yang tinggi pada saat Kuis *Kahoot* berlangsung. Melalui *Kahoot*, dosen dapat mempersiapkan materi untuk kuis di luar kelas sehingga persiapan kuis akan lebih matang dengan membuat pertanyaan kuis terkait materi yang disampaikan. Sebagai dosen atau guru langkah yang dapat dilakukan adalah dimulai dengan mengetik <https://kahoot.com/> dan mengklik tanda “Sign up” di sudut kanan atas layar dan memilih opsi “as a teacher”. Kemudian *create kahoot* untuk menuliskan materi apapun yang ingin di gunakan sebagai latihan dan kemudian tekan tombol “enter”.

Melalui *Kahoot* sebagai media pembelajaran menjadikan seluruh mahasiswa menjadi aktif datang tepat waktu dan kehadiran meningkat karena kuis *Kahoot* ini tidak ada susulan sehingga mahasiswa akan tidak memiliki nilai jika tidak ikut dalam Kuis *Kahoot*. Selain itu, Mahasiswa belajar dengan membaca dan mengumpulkan materi mata kuliah ISBD dengan kesadaran sendiri agar memudahkan mahasiswa untuk menjawab kuis *Kahoot* yang nilainya akan langsung ditampilkan di depan kelas. Berdasarkan hasil penelitian Kurnia Kartika Sari diketahui bahwa 100% peserta didik merasa senang telah menggunakan *Kahoot* sebagai quiz dalam pembelajaran di kelas. *Kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era revolusi industri 4.0 saat ini (Kurnia, 2018: 189).

Dengan menggunakan Kuis *Kahoot*, mahasiswa menjadi lebih agresif dan kecanduan belajar karena *Kahoot* menjadikan pembelajaran yang interaktif. Mahasiswa dapat menggunakan telepon genggam, tablet atau laptop untuk mengerjakan latihan-latihan dari Kahoot! ini. Mahasiswa membuka laman <https://kahoot.it> dan mengklik laman tersebut dan terlihat dilayar telepon genggam mereka “Kahoot! Game Pin” dan “enter”. Kemudian masukkan “Game Pin” yang tertera dilayar.

Berikut gambaran hasil penggunaan Kahoot oleh mahasiswa yang menunjukkan seberapa besar ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran ini.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
11									
12	<b>Feedback</b>								
13	Number of responses	20							
14	How fun was it? (out of 5)	4,50 out of 5							
15	Did you learn something?	85,71% Yes			14,29% No				
16	Do you recommend it?	71,43% Yes			28,57% No				
17	How do you feel?	90,00% Positive			10,00% Neutral		0,00% Negative		
18									

Gambar 4. Gambaran Hasil Penggunaan *Kahoot*

Gres Kusuma Dyah Ningrum dalam hasil penelitiannya bahwa hasil belajar mahasiswa lebih meningkat dengan melakukan kuis *Kahoot* daripada dengan melakukan kuis melalui *power point*. Hal ini dikarenakan mahasiswa jauh lebih antusias dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Dyah Ningrum, 2018: 1). Fitri Rofiyarti dan Anisa juga melakukan penelitian dengan hasil bahwa dengan menerapkan games *Kahoot* kepada Anak usia dini akan menimbulkan rasa emosional dan berkompetisi yang positif pada anak usia dini dikarenakan *Kahoot* merupakan platform web –based yang dapat dilakukan oleh multiplayer yang dapat dilakukan untuk meningkatkan interaksi anak dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas beserta guru dan teman sebayanya, (Fitri Rofiyarti, 2017: 172). Rikza Fauzan dalam penelitiannya diketahui bahwa aplikasi yang tersedia di *Kahoot* dapat dikembangkan seperti diskusi dan survey untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh rumpun ilmu. Media pembelajaran *Kahoot* sangat tergantung pada internet dan fasilitas yang memadai di sekolah serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan *handphone* serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dewi Cahya Kurnia dalam penelitiannya diketahui bahwa dengan pengembangan aplikasi *Kahoot* yang digunakan untuk melakukan evaluasi nilai peserta didik pada mata pelajaran matematika diketahui bahwa peserta didik sangat senang menggunakan aplikasi *Kahoot* games dalam menjawab pertanyaan yang ada di games tersebut yang dibuat oleh guru yang bersangkutan. Fasilitas wifi dan komputer yang tersedia di sekolah sangat menunjang media pembelajaran *Kahoot* untuk dikembangkan dalam mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian Rafnis dinyatakan bahwa penilaian secara rata-rata persepsi peserta didik dengan penggunaan aplikasi kuis *Kahoot* sebagai media pembelajaran sebesar 85% yang berarti "Sangat Menarik" untuk diaplikasikan dan digunakan dalam perkuliahan. Dari hasil penggunaan kuis *Kahoot* dengan jumlah 41 mahasiswa bahwa diketahui 90 % mahasiswa di kelas Y4A program studi Informatika memberikan umpan yang sangat positif dan 10% mahasiswa netral. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, dosen dapat mengetahui pertanyaan mana yang mudah dijawab dan sulit dijawab oleh mahasiswa sehingga dapat mengevaluasi pembelajaran di kelas. Banyak keuntungan yang didapat oleh dosen dan mahasiswa dari penggunaan aplikasi *Kahoot* Kuis ini, bagi dosen dapat membuat perencanaan soal lebih matang, dapat mengevaluasi hasil belajar mahasiswa dan dapat mengetahui respon belajar mahasiswa terhadap mata kuliah yang diajarkan. Keuntungan bagi mahasiswa dari aplikasi *Kahoot* adalah mahasiswa jadi lebih peduli dan sadar dalam belajar serta memahami materi yang disampaikan dosen dengan mempelajarinya lebih dalam, mahasiswa menjadi antusias untuk mengetahui ranking yang didapat dari hasil kuis *Kahoot*, apakah mahasiswa berada di posisi teratas, tengah atau bawah dan ini bisa menjadi bahan motivasi bagi mahasiswa. Selain itu, kedisiplinan dan kehadiran akan lebih meningkat bagi mahasiswa. Namun ada kelemahan dari *Kahoot* ini yaitu, pertanyaan yang tidak muncul di telepon genggam mahasiswa sehingga mahasiswa harus melihat kelayar proyektor sebelum menjawab. Serta sarana dan fasilitas wifi yang sangat terbatas akan menghambat aplikasi *Kahoot* untuk diterapkan di kelas.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa Kuis *Kahoot* yang tersedia di web based sangat bermanfaat untuk dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 pada seluruh rumpun ilmu dan jenjang pendidikan. Untuk mata kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar sangat tepat dikarenakan materi yang didapat oleh mahasiswa dapat lebih mudah dipahami dan dijadikan bahan evaluasi. Selain menjadi media pembelajaran yang mutakhir, melalui *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran yang tinggi pada mahasiswa, dapat meningkatkan kedisiplinan mahasiswa dan menimbulkan interaksi yang sangat positif pada pembelajaran. Laptop, internet, layar proyektor dan telepon genggam menjadi alat yang sangat menunjang dilakukannya kuis *Kahoot* sebagai media pembelajaran sehingga pendidik harus mengetahui sarana dan karakteristik sekolah atau perguruan tinggi dan mahasiswa yang menunjang Kuis *Kahoot* ini diterapkan di dalam kelas sebagai media pembelajaran.

Kemajuan media pembelajaran aplikasi *Kahoot* dapat ditambahkan pertanyaan yang tidak hanya tersedia di layar namun dapat tersedia dan dibaca di telepon genggam mahasiswa sehingga akan lebih cepat dan mudah dalam menjawab. Selain menggunakan Kuis yang ada di aplikasi *Kahoot* juga tersedia diskusi dan survey yang dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut. Sebaiknya sarana dan fasilitas internet di lembaga pendidikan juga harus sangat didukung penuh agar mahasiswa dan dosen dapat menggunakan wifi untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Richardus Eko Indrajit yang telah berbagi ilmu tentang media pembelajaran dalam era industri 4.0.
2. Program Studi Informatika Universitas Indraprasta PGRI yang telah mendukung terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini.
3. Seluruh mahasiswa dan rekan-rekan yang membantu terlaksananya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Dewi Cahya Kurnia. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Undergraduates Thesis. UIN Raden Intan Lampung. url: <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4286>.
- Ewa, Zarykca-Piskorz. 2016. Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar? *Teaching English with Technology*, v16 n3 p17-36 2016.
- Fauzan, Rizka. (2019). *Pemanfaatan Gamification Kahoot.IT Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa . Vol.2 No.1 .2019.hal. 254-262.
- Irma Rasita Gloria Barus, Tatie. *Penggunaan Media Kahoot dalam Struktur Bahasa Inggris. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal* . ISSN : 978-602-719281-2.hal.589-596.
- Graham, Krista, LOEX Quarterly – Volume 42, (online)
- Gres Kusuma Dyah Ningrum. (2018). *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Vox Edukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol. 9 No. 1 April 2018. ISSN 2086-4450. Hl. 1-81.
- Rafnis. (2018). *Pemanfaatan Platform Kahoot sebagai Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* . Vol.6 No.2 . DOI: <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yunita. (2017). *Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*. *Jurnal AUD dan PAUD* . Vol.3. No.3b Desember 2017 p-ISSN : 2599-0438, e-ISSN: 2599-042X. Hal. 164-172.
- Sari, Kartika Kurnia. (2018). *Kahoot : Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional FKIP. DOI: [doi.org/10.24071/snfkip.2018.19](https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19)