

<http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>

PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Students' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning

Indra Perdana¹, Rinda Eria Solina Saragi², Eric Kunto Aribowo³

^{1,2}Universitas Palangka Raya, ³Universitas Widya Dharma Klaten

Pos-el: indraperdana@fkip.upr.ac.id¹, rinda.ji.ah@gmail.com², erickunto@unwidha.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 11 April 2020

Direvisi : 12 Mei 2020

Disetujui : 3 Oktober 2020

Keywords:

Kahoot, perceptions, learning, motivation, enthusiasm.

Kata kunci:

Kahoot, persepsi, pembelajaran, motivasi, antusiasme.

ABSTRACT:

Learning media is one of the key factors affecting the success of the learning process. Selecting and using appropriate and attractive media will have a positive impact on student learning success. Unfortunately, the use of educational media, particularly those based on information and communication technology (ICT) for Indonesian language learning, is still not widely practiced in Palangka Raya Christian Middle School. The aim of this study is to identify students' perceptions of Indonesian language lessons using Kahoot media (a game-based learning application). Twenty five respondents selected for the purpose of sampling, a questionnaire was provided via google form. Data were analyzed using an independent sample t-test to determine Kahoot media's level of usefulness in Indonesian language learning. Integrating the use of ICT, especially smartphones, to learn Indonesian in the classroom can add positive energy to students, which in turn increases student motivation, student engagement and academic success.

ABSTRAK:

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor krusial yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pem-

belajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat dan menarik akan berdampak positif terhadap keberhasilan belajar siswa. Sayangnya, pemanfaatan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum banyak dilakukan di SMP Kristen Palangka Raya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan media *Kahoot* (sebuah aplikasi *game-based learning*). Dengan 25 responden yang dipilih secara *pusposive sampling*, diberikan angket melalui *google form*. Data dianalisis dengan *independent sample t-test* guna mengetahui tingkat kebermanfaatan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik (48% *Sangat Baik*; 44% *Baik*) terhadap pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengintegrasian pemanfaatan TIK khususnya *smartphone* di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dapat menambah energi positif siswa yang pada akhirnya meningkatkan motivasi, keterlibatan/keaktifan, dan keberhasilan akademik siswa.

PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar-mengajar tentu tidak lepas dari permasalahan yang terjadi di kelas. Sebagian besar kegiatan pembelajaran di SMP Kristen Palangka Raya masih memanfaatkan metode pembelajaran konvensional. "Pembelajaran di kelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher-centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada guru". (Arsyad, 2010). Selama ini, guru masih menggunakan metode ceramah dan

mencatat (*talk and chalk*) untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan dan motivasi belajar mereka juga cenderung menurun.

Masalah yang terjadi di dalam kegiatan pembelajaran di SMP Kristen Palangka Raya, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas. Padahal, salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah "sebagai alat

bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru” (Arsyad, 2010). Minimnya integrasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dalam pembelajaran di kelas menjadi pemandangan yang rutin. Padahal berdasarkan hasil observasi, sekolah ini memiliki infrastruktur yang cukup, seperti ruang laboratorium yang dilengkapi dengan fasilitas proyektor LCD, WIFI, dan komputer di setiap meja. Beberapa guru telah berinisiatif meminta izin kepada pihak sekolah agar memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* selama proses/kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasilnya, *smartphone* masih saja belum dapat dimanfaatkan guru secara efektif selama proses/kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya, siswa hanya menggunakan *smartphone* mereka secara terbatas, yaitu hanya untuk mengerjakan tugas-tugas harian yang diberikan guru. Padahal, pembelajaran berbasis *smartphone* memiliki peluang yang menjanjikan untuk diterapkan di kelas karena faktanya, perangkat ini hampir dimiliki semua siswa (Aribowo, 2014).

Menurut Rahmi Rivalina (2017), penggunaan e-learning harus memenuhi beberapa kondisi yang antara lain adalah tersedianya sarana dan

prasarana, adanya dukungan dari pimpinan, adanya pelatihan pemanfaatan perangkat, dan dilaksanakannya sosialisasi pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Dalam kaitan ini, guru juga harus memahami pentingnya peranan metode mengajar dan media pembelajaran (Kustandi dan Sutjipto, 2013).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan/isi atau materi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Tafonao, 2018).

Media merupakan alat atau bentuk komunikasi non-personal yang berfungsi sebagai wadah informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media juga dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Hosnan, 2014). Banyak media yang dapat digunakan guru, baik yang dibuat guru sendiri maupun media yang disediakan pegiat pendidikan. Dellos (2015) menyatakan bahwa *game-based learning*

atau pembelajaran berbasis permainan merupakan alat atau media yang dapat membantu siswa menyelesaikan masalah, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian di bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game-based learning* merupakan salah satu media yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar (Perdana, 2016; Felszeghy *et al.*, 2019; Ismail *et al.*, 2019), .

Pada zaman sekarang, kebanyakan guru cenderung hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran; pemanfaatan media lain kurang diminati. Seorang guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak buruk, baik bagi siswa maupun guru itu sendiri. Guru juga dianggap gagal atau kurang berhasil dalam mendidik karena materi pelajaran yang diberikan kurang dipahami siswa (Halimah, 2018). Padahal di era sekarang ini, pembelajaran berbasis digital begitu diminati peserta didik. Kondisi yang demikian ini dapat dilihat dari antusiasme pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hoerunnisa *et al.*, 2019). Oleh karena itu, pengetahuan tentang penggunaan

media harus terus ditingkatkan agar guru selalu memperoleh ide atau kreativitas dalam pembelajarannya (Alwi, 2017).

Kurangnya pemanfaatan media dalam sebuah pembelajaran disebut juga sebagai kurangnya kreativitas guru dalam membelajarkan peserta didiknya. Seorang guru tidak juga hanya terpaku pada sebuah materi dalam pembelajaran, tetapi juga harus mampu menggunakan media secara arif dan terencana. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran secara baik dan benar.

Setiap media pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan sehingga penting diperhitungkan dalam memilih sebuah media pembelajaran (Nurdiansyah dan Fahyuni, 2016). Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media, kemungkinan adanya hambatan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah *game* edukasi *Kahoot*. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran jenis visual dan memiliki fungsi menarik dan mengarahkan atensi untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan (Affrida, 2017). Artinya,

media Kahoot dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih terarah dan fokus terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas.

Media Kahoot sebenarnya merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru. Hal ini disebabkan karena *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Ishak, Mat Nor, dan Ahmad, 2017).

Penggunaan media *Kahoot* sendiri merupakan salah satu strategi *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar peserta didik (Utomo dan Wihartanti, 2019). Selain gratis, aplikasi *Kahoot* ini juga dapat digunakan untuk semua bahasa, piranti yang terhubung dengan internet, dan bahkan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran (Aribowo, 2019). Melalui media Kahoot, pertanyaan akan disorot dari laptop seorang host melalui proyektor LCD dan pemain (dalam hal ini adalah peserta didik) dapat bergabung dengan menjawab pertanyaan melalui pilihan jawaban

yang muncul di layar piranti mereka masing-masing (Kahoot, 2018).

Di SMP Kristen Palangka Raya, selain kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, faktor lainnya adalah peraturan yang melarang siswa membawa *smartphone* ke sekolah. Penggunaan *smartphone* di sekolah dikhawatirkan akan memberikan dampak negatif bagi siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Salah satu contoh dampak negatifnya adalah distraksi atau pengalihan perhatian, tidak konsentrasi mengikuti kegiatan pembelajaran karena terlalu sibuk bermain game melalui *smartphone*-nya.

Sejatinya, pihak sekolah dapat saja mengizinkan siswa membawa *smartphone* ke sekolah untuk kepentingan kegiatan pembelajaran. Terlebih-lebih lagi selama proses pengamatan di lapangan, khususnya pada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis TIK dapat dikatakan sangat minim. Itulah sebabnya, penelitian ini dinilai penting untuk dilaksanakan karena bertujuan untuk mengungkap persepsi siswa terhadap penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah yang dijadikan sebagai pusat penelitian selama dua bulan (Oktober - November 2019). Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan nyata tentang bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung di kelas. Data yang diperoleh selama mengobservasi guru Bahasa Indonesia melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas adalah bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan mengacu pada buku paket. Pada sisi lain, siswa hanya dapat menggunakan buku paket sebagai acuan selama mengerjakan tugas di kelas.

Guru mengevaluasi soal tugas satu persatu dengan menunjuk beberapa siswa secara bergantian mengerjakan soal yang berbeda-beda. Siswa yang mendapat poin tambahan hanya siswa yang ditunjuk mengerjakan soal di depan kelas dan berhasil mengerjakannya secara benar. Sementara siswa yang tidak ditunjuk, tidak bisa memperoleh poin tambahan walaupun siswa tersebut dapat mengerjakannya secara benar.

Kemudian, peneliti mulai melakukan penelitian di SMP Kristen Palangka Raya pada bulan Februari 2020. Peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media aplikasi Kahoot

kepada siswa dan mempraktikkan cara penggunaannya sebelum menjelaskan Kompetensi Dasar yang akan dibahas. Pada pertemuan berikutnya, peneliti mengajak siswa untuk mulai bermain Kahoot secara individu dengan memanfaatkan mode Host live; sementara siswa merespons dengan menggunakan smartphone mereka masing-masing.

Setelah tiga kali pembelajaran secara tatap muka di kelas dengan menerapkan Kahoot sebagai media pembelajaran, kuis dimasukkan ke dalam media aplikasi ini. Tujuannya adalah untuk melihat apakah siswa telah memahami materi pelajaran yang diberikan sebelumnya. Jika sudah, barulah peneliti menyebarkan angket yang dibuat dengan menggunakan google form. Angket ini berisi daftar pertanyaan yang difokuskan pada persepsi siswa terhadap media *Kahoot*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan datanya. Menurut Nana Syaodih S. (2012: 53), penelitian seperti ini digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa pendapat pribadi dari sejumlah besar orang terhadap topik atau isu tertentu. Metode ini menyajikan data berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik. Metode ini digunakan

peneliti untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan media *Kahoot* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar mereka.

Populasi pada penelitian ini adalah 50 siswa kelas IX. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan 25 siswa sebagai sampel. Pengambilan sampel ini didasarkan pada siswa yang cenderung lebih aktif menggunakan *smartphone* untuk belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket berisi daftar pertanyaan yang mengarah pada persepsi siswa terhadap media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket yang diajukan kepada responden berisi 20 pertanyaan yang berkaitan dengan faktor internal; sedangkan sepuluh pertanyaan berikutnya adalah yang terkait dengan faktor eksternal.

Pada tahap analisis data, digunakan *independent sample t-test* dalam rangka mencari seberapa besar kebermanfaatan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Apabila data memiliki distribusi normal maka digunakan statistik parametrik. Untuk menguji hipotesis pertama dan kedua digunakan analisis korelasi *Product Moment* (Sugiyono, 2016: 255) dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 1: Pedoman Penilaian

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Sumber: pedoman penelitian)

Setelah jawaban responden diketahui, variabel dihitung untuk menentukan kriteria penilaian yang akan diberikan, dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 R &= H - L \\
 &= 80 - 20 \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

$$I = \frac{R}{4} = \frac{60}{4} = 15 \Rightarrow 15$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2: Daftar Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan
1	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa merasa terbebani dan tertekan.
2	Saya berusaha datang/masuk tepat waktu saat mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3	Saya sudah siap mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia saat jamnya sudah dimulai.
4	Saya selalu semangat mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
5	Saya selalu hadir saat mata pelajaran Bahasa Indonesia
6	Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sulit untuk saya pahami.
7	Saya merasa tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru.
8	Saya memerhatikan dengan sungguh-sungguh setiap materi yang diajarkan.
9	Saya memerhatikan ketika guru memberikan contoh.

10	Saya memahami semua materi yang guru jelaskan.
11	Saya sangat tertarik dengan penggunaan media <i>Kahoot</i> .
12	Media <i>Kahoot</i> membuat pembelajaran tidak membosankan.
13	Saya merasa <i>lebih memahami</i> apa yang disajikan pada media ini.
14	Penggunaan media <i>Kahoot</i> membuat saya lebih bersemangat dalam belajar Bahasa Indonesia.
15	Menurut saya media <i>Kahoot</i> mudah diakses.
16	Pembelajaran dengan media <i>Kahoot</i> <i>sangat bermanfaat</i> bagi saya.
17	Media <i>Kahoot</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran.
18	Media <i>Kahoot</i> ini mudah digunakan.
19	Tampilan visual pada <i>Kahoot</i> sangat menarik.
20	Menu dan fasilitas (tombol) dalam media <i>Kahoot</i> mudah dimengerti.

(Sumber: dokumentasi peneliti)

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket tentang persepsi siswa (X) terhadap pemanfaatan media aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah 80 sebagai skor tertinggi dan 49 skor terendahnya (Tabel 3).

A = Sangat Baik (66–80)

B = Baik (51–65)

C = Cukup Baik (36–50)

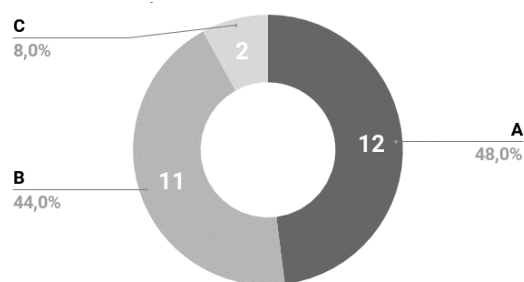
D = Tidak baik (20–35)

Tabel 3: Hasil Angket Siswa

No.	Res	X	Ket	No.	Res	X	Ket
1	YFS	61	B	14	ALS	54	B
2	UGF	57	B	15	WTI	56	B
3	GDN	49	C	16	ZFM	65	B
4	IRN	49	C	17	DDH	70	A
5	RCB	70	A	18	JSS	57	B
6	NTL	69	A	19	JCL	69	A
7	PAA	72	A	20	RKT	69	A
8	JNH	75	A	21	CLM	61	B
9	NVL	59	B	22	NCH	80	A
10	TNO	62	B	23	NJT	76	A
11	ALP	54	B	24	RMN	80	A
12	IRM	55	B	25	MKA	75	A
13	SAA	74	A				

(Sumber: data penelitian)

Dari data yang terdapat pada Tabel 3, dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa, maka perolehan kriteria nilai adalah “*Sangat Baik*” (kategori A) sebanyak 12 orang; “*Baik*” (kategori B) sebanyak 11 orang; dan “*Cukup Baik*” (kategori C) sebanyak 2 orang. Sebaran ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1: Kriteria Nilai Responden dalam Persen
(Sumber: data penelitian)

Analisis Hasil Angket

Pertanyaan pada soal nomor 1-10 (lihat **Error! Reference source not found.**) adalah pertanyaan yang berisikan faktor internal dari siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menjawab “Tidak Setuju” dan/atau “Kurang Setuju” untuk kuesioner nomor 1 sampai 10 lebih kurang 10% dari jumlah sampel. Pertanyaan nomor 11-20 berkaitan dengan faktor eksternal berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan siswa selama menggunakan media aplikasi *Kahoot*. Kurang dari 5% siswa yang menjawab “Kurang Setuju” dan/atau “Tidak Setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan keinginan yang kuat untuk menggunakan media aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran (kecuali buku, seperti yang lazim dilakukan), siswa cenderung lebih pasif dan tidak melakukan banyak interaksi antar-siswa terlebih-lebih lagi yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* ini, siswa cenderung menjadi aktif dan secara spontan membuka buku pelajaran tanpa diminta. Mereka juga langsung mendiskusikan topik pembelajaran

kepada rekan yang berada di sebelahnya. Apabila mereka tidak yakin dengan jawabannya, siswa lain akan menanyakan alasan memilih jawaban tersebut. Bahkan, beberapa siswa yang biasanya hanya duduk diam dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, mulai menunjukkan ketertarikannya saat menggunakan media aplikasi ini.

Persepsi siswa terhadap media *Kahoot* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diketahui dengan mengolah data yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil olahan data dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Sebaran Hasil Pretest dan Posttest

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	66 – 80	12	48%
Baik	51 – 65	11	44%
Cukup Baik	36 – 50	2	8%
Tidak Baik	20 – 35	-	-
<i>Jumlah (N)</i>		25	100%

(Sumber: data penelitian)

Dari Tabel 4 didapati bahwa 48% responden memiliki persepsi “*Sangat Baik*”, 44% berpersepsi “*Baik*”, dan 8% berpersepsi “*Cukup Baik*”. Tidak ada responden yang berpersepsi “*Tidak Baik*”. Persentase tertinggi adalah pada kategori “*Sangat Baik*” yaitu sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang beranggapan bahwa media *Kahoot* “*Sangat Baik*” dalam proses

pembelajaran Bahasa Indonesia mendekati setengah dari jumlah sampel. Apabila jumlah ini digabungkan dengan 44% siswa yang menganggap media ini “Baik”, maka 92% siswa berpersepsi “Baik” terhadap penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kata lain, tidak ada satupun dari sampel yang memiliki persepsi “Tidak Baik” terhadap media *Kahoot*. Hal ini disebabkan siswa merasa bahwa media aplikasi *Kahoot* itu sebagai permainan yang memiliki tampilan menarik.

Data hasil belajar siswa kelas IX-1 diperoleh dari tes yang dilakukan kepada siswa setelah berakhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot*. Untuk pengkategorian hasil tes digunakan pedoman berikut ini.

- A = Sangat Baik : 76 – 100
- B = Baik : 51 – 75
- C = Cukup Baik : 26 – 50
- D = Tidak baik : 0 – 25

Setelah diolah, hasil tes dari 25 responden disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5: Sebaran Hasil Pretest dan Posttest

No.	Res	Y	Ket	No.	Res	X	Ket
1	YFS	90	A	14	ALS	70	B
2	UGF	75	B	15	WTI	75	B
3	GDN	70	B	16	ZFM	90	A
4	IRN	70	B	17	DDH	80	A
5	RCB	90	A	18	JSS	70	B
6	NTL	90	A	19	JCL	90	A
7	PAA	70	B	20	RKT	80	A
8	JNH	90	A	21	CLM	90	A
9	NVL	95	A	22	NCH	90	A
10	TNO	75	B	23	NJT	90	A
11	ALP	85	A	24	RMN	90	A
12	IRM	80	A	25	MKA	90	A
13	SAA	70	B				

(Sumber: data penelitian)

Dari hasil belajar siswa ini direkapitulasi seperti pada Tabel 6.

Tabel 6: Sebaran Hasil Pretest dan Posttest

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	76 – 100	16	64%
Baik	51 – 75	9	36%
-	26 – 50	-	-
-	0 – 25	-	-
<i>Jumlah (N)</i>		25	100%

(Sumber: data penelitian)

Data yang ditampilkan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa 64% siswa mendapat hasil “Sangat Baik”; sedangkan 36% lainnya memperoleh hasil yang “Baik”. Tidak ada satu pun siswa yang memperoleh hasil yang “Cukup Baik” atau bahkan “Tidak Baik”.

Data Hasil Penelitian

Data yang digunakan sebagai variabel X pada penelitian ini adalah hasil penghitungan angket tentang persepsi siswa terhadap media *Kahoot* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan untuk variabel Y yang digunakan adalah hasil belajar siswa.

Tabel 7: Sebaran Hasil Pretest dan Posttest

No.	Res	X	Y	No.	Res	X	Y
1	YFS	61	90	14	ALS	54	70
2	UGF	57	75	15	WTI	56	75
3	GDN	49	70	16	ZFM	65	90
4	IRN	49	70	17	DDH	70	80
5	RCB	70	90	18	JSS	57	70
6	NTL	69	90	19	JCL	69	90
7	PAA	72	70	20	RKT	69	80
8	JNH	75	90	21	CLM	61	90
9	NVL	59	95	22	NCH	80	90
10	TNO	62	75	23	NJT	76	90
11	ALP	54	85	24	RMN	80	90
12	IRM	55	80	25	MKA	75	90
13	SAA	74	70		Total	1.618	2.055

(Sumber: data penelitian)

Uji Normalitas Data

Pada uji normalitas ini, apabila nilai $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal; sebaliknya, apabila nilai $< 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal (Gunawan, 2015: 93). Penghitungan normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS Statistics 23 (IMB, 2019) dengan menggunakan uji korelasi antara variabel X dan Y yaitu persepsi siswa terhadap media *Kahoot* dalam proses Pembelajaran Bahasa Indonesia

dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 8: One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual		
N	N	25
Normal Parameters ^{a,b}	Normal Parameters ^{a,b}	,0000000
	Std. Deviation	7,78413559
Most Extreme Differences	Absolute	,100
	Positive	,099
	Negative	-,100
Test Statistic		,100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

(Sumber: data penelitian)

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Pada uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebesar 0,200 yang berarti memiliki nilai lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji Korelasi

Data pada penelitian ini dilakukan uji korelasi untuk mengetahui korelasi antara persepsi siswa terhadap media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistics 23 (IMB, 2019).

Tabel 9: One-Sample

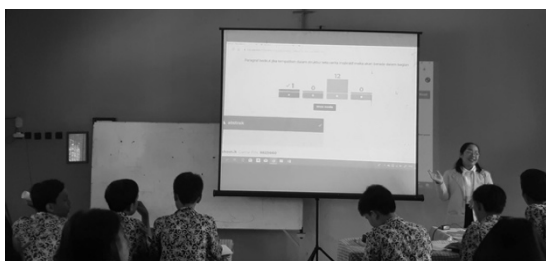
Kolmogorov-Smirnov Test

		Persepsi	Hasil Belajar
Persepsi	Pearson Correlation	1	.486*
	Sig. (2-tailed)		,014
	N	25	25
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.486*	1
	Sig. (2-tailed)	,014	
	N	25	25

(Sumber: data penelitian)

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji korelasi yang dilakukan pada variabel persepsi siswa (X) dan hasil belajar (Y) memperoleh hasil 0,486*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara variabel X dan Y. Hasil korelasi ini berada antara 0,40–0,70 yang berarti korelasi antara kedua variabel ini dinilai cukup.



Gambar 2: Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kahoot (Sumber: dokumen penulis)

Tanggapan yang diberikan siswa selama menggunakan media ini sangat baik (Gambar 2). Siswa menunjukkan semangatnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Kahoot. Di kalangan para siswa muncul keinginan untuk bersaing satu sama lain saat melihat

nama teman sekelasnya masuk dalam klasemen lima besar muncul di layar. Efeknya, muncul keinginan para siswa untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat.

Siswa juga dengan cepat menanyakan alasan kenapa jawaban yang dipilihnya bukan jawaban yang tepat. Ini mengindikasikan bahwa media Kahoot berhasil menarik perhatian siswa dan menstimulasi mereka untuk berpikir kritis (Cameron dan Bizo, 2019; Felszeghy *et al.*, 2019).

Siswa juga cukup sering mengomentari durasi yang diberikan untuk satu soal. Ada yang merasa terlalu lama karena tidak sabar ingin melihat skor yang diperoleh; ada terlalu singkat sehingga tidak sempat menemukan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan. Siswa menunjukkan antusias besar saat *ranking* ditampilkan di layar.

Siswa yang menempati posisi 3 besar akan sangat bangga mengatakan kepada temannya bilamana *nick name* yang digunakan muncul di podium. Saat permainan sudah selesai, siswa juga meminta untuk bermain ulang dan/atau mencari permainan dengan materi lain bahkan mata pelajaran lain. Hal ini menunjukkan kalau penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar.

Studi yang dilakukan Göksün dan Gürsoy (2019) juga menyebutkan bahwa pengalaman belajar siswa menggunakan

media *Kahoot* lebih efektif daripada kuis. Meskipun kedua aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun media *Kahoot* memiliki dampak yang lebih positif terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa. Ini disebabkan karena tampilan media *Kahoot* yang lebih menarik dan penuh warna (Irwan, Luthfi dan Waldi, 2019) serta interaktif (Vinika *et al.*, 2019). *Game-based learning* memang dapat memacu antusiasme siswa. Ini dibuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan juga berhasil diterapkan di berbagai mata pelajaran, seperti bahasa Melayu (Omar, Zahari, dan Sintian, 2019), bahasa Arab (Febriani, 2019), Biologi (Yapıcı dan Karakoyun, 2017), Matematika (Curto Prieto *et al.*, 2019), dan Farmasi (Tewthanom, 2019).

Kendala yang dialami saat menggunakan media ini selama penelitian adalah tidak terhapusnya *nick name* siswa saat siswa keluar dari permainan secara sengaja dan tidak disengaja (karena koneksi internet) yang kemudian masuk lagi bergabung dalam permainan. Hal ini mengakibatkan pemain yang terhitung mengikuti permainan ini lebih banyak daripada yang sebenarnya.

Kecepatan akses internet juga harus benar-benar dalam koneksi yang stabil terutama untuk komputer yang digunakan sebagai *host*. Resikonya, gambar yang dimasukkan ke dalam permainan

akan lambat terbuka. Sementara itu, waktu untuk setiap soalnya tetap berjalan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang baik (48% berpersepsi *Sangat Baik* dan 44% berpersepsi *Baik*) terhadap penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah dihitung korelasinya dengan hasil belajar siswa sebagai variabel Y, uji korelasi yang dilakukan memperoleh hasil sebesar 0,486 yang berarti terdapat korelasi yang cukup antara keduanya.

Meskipun penelitian ini merupakan tahapan awal dengan sampel yang terbatas, namun mengindikasikan perlunya dilakukan penelitian-penelitian lanjutan. Pemanfaatan dalam asesmen formatif, terbentuknya *skill* kolaboratif dalam mode *team*, tingkat efektivitas penggunaan *Kahoot*, bahkan pemanfaatan *Kahoot* untuk pembelajaran jarak jauh dapat menjadi agenda riset yang dapat dilakukan di masa mendatang.

Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran sudah selayaknya menjadi alternatif baru dalam proses pembelajaran. Guru dapat menghemat lebih banyak waktu yang digunakan siswa untuk mengerjakan kuis, sehingga siswa memiliki waktu

untuk mempelajari dan memahami materi lebih mendalam. Guru juga punya kesempatan untuk membimbing siswa yang kesulitan memahami materi maupun kuis yang diberikan. Selain itu penggunaan media ini lebih menyenangkan bagi siswa karena menyediakan gambar dan suara yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, meningkatnya motivasi, keterlibatan siswa, dan pencapaian akademik menjadi alasan kuat pengintegrasian teknologi di dalam kelas. Meskipun (kekhawatiran) munculnya distraksi atau pengalihan, hasil dari penelitian ini juga menunjukkan persepsi yang positif pemanfaatan teknologi di kalangan para siswa. Promosi *digital citizenship* menjadi salah satu agenda berkelanjutan yang dapat dimulai dari sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Para penulis mengucapkan terima kasih atas kerja sama yang baik dari pihak SMP Kristen Palangka Raya, terutama kepada Yanruawan Berlinselaku Kepala Sekolah atas pemberian izin penelitian serta Rosmelly Manalu sebagai guru pamong yang senantiasa mendukung proses penelitian hingga usai.

PUSTAKA ACUAN

- Affrida, E. N. (2017). "Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah bagi Ibu dengan Peran Ganda," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), hal. 72–77. doi: 10.30651/pedagogi.v3i3a.1035
- Alwi, Said. (2017). "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. Retrieved from <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Aribowo, E. K. (2014). "iPadagogi dalam Praktik: Sebuah Model m-learning dalam Pembelajaran Bahasa," in Seminar Internasional dalam rangka PIBSI XXXVI 2014. Yogyakarta, ID: PBSI UAD, hal. 327–335. doi: 10.6084/m9.figshare.6444437.
- Aribowo, E. K. (2019). "Gamifikasikan Pembelajaranmu dengan Kahoot." figshare. doi: 10.6084/M9.FIGSHARE.9989087.V1.
- Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Cameron, K. E. dan Bizo, L. A. (2019). "Use of the game-based learning platform KAHOOT to facilitate learner engagement in Animal

- Science students," *Research in Learning Technology*, 27. doi: 10.25304/rlt.v27.2225.
- Curto Prieto, M. *et al.* (2019). "Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics," *Education Sciences. Multidisciplinary Digital Publishing Institute*, 9(1), hal. 55. doi: 10.3390/educsci9010055.
- Dellos, R. (2015). "Kahoot A digital game resource for learning," *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), hal. 53–56.
- Febriani, E. (2019). "The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media," *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(2), hal. 383–399.
- Felszeghy, S. *et al.* (2019). "Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching," *BMC Medical Education*. BioMed Central Ltd., 19(1), hal. 273. doi: 10.1186/s12909-019-1701-0.
- Göksün, D. O. dan Gürsoy, G. (2019). "Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz," *Computers & Education*. Elsevier Ltd, 135, hal. 15–29. doi: 10.1016/j.compedu.2019.02.015.
- Gunawan, M. A. (2015). *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Halimah. (2018). Kurangnya Minat Guru untuk Memanfaatkan Media Pembelajaran, Kompasiana.com. Tersedia pada: <https://www.kompasiana.com/halimahmrh/5c1f380112ae94781369b5c2/kurangnya-minat-guru-untuk-memanfaatkan-media-pembelajaran> (Diakses: 3 Maret 2020).
- Hoerunnisa, Alin, *et al.* (2019). Efektivitas Penggunaan E-Learning pada kelas Multimedia untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa SMK. *Kwangsan, Vol. 7 no. 2, edisi Desember 2019*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p123--137>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- IMB. (2019). "SPSS Statistics 23."
- Irwan, I., Luthfi, Z. F. dan Waldi, A. (2019). "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,"

- PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Muhammadiyah University Sidoarjo*, 8(1), hal. 95. doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.
- Ishak, H., Mat Nor, Z. dan Ahmad, A. (2017). "Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21," in *Prosiding Seminar Serantau Ke-8 2017*, hal. 627–635.
- Ismail, M. A.-A. A. *et al.* (2019). "Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: A phenomenological study," *BMC Medical Education*. *BMC Medical Education*, 19(1), hal. 1–8. doi: 10.1186/s12909-019-1658-z.
- Kahoot! (2018). What is Kahoot!?, YouTube. Tersedia pada: <https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q> (Diakses: 7 April 2020).
- Kustandi dan Sutjipto (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurdiansyah dan Fariyatul Fahyuni, E. (2016). Inovasi Model Pembelajaran, Nizamial Learning Center.
- Omar, A., Zahari, M. A. M. dan Sintian, M. (2019). "Confidence and success of teachers integrating ICT in TAF enhancing student interests in malay literature," *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(3), hal. 3861–3868. doi: 10.35940/ijrte.C5086.098319
- Perdana, I. (2016) "Implementation Of Fusion Talk Application In Narrative Writing", *IJER – INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW*, 3(1), pp. 25 - 41. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijer/article/view/1198>
- Rivalina, Rahmi. (2017). Strategi Pemanfaatan E-Learning dalam mengatasi keterbatasan dosen. *Kwangsan, Vol 5 no 2, edisi Desember 2017*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p129-145>.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- SW Utomo, LV Wihartanti (2019). Penerapan Strategi Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Era Revolusi Industri 4.0. *Kwangsan, Vol. 7 no. 2, edisi Desember 2019*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1>
- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media

- Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113
- Tewthanom, K. (2019). "The effect of kahoot web-based learning on learning skills of pharmacy students: The trend in clinical pharmacokinetics course for 2 generations," *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research*, 53(2), hal. 212–215. doi: 10.5530/ijper.53.2.28
- Vinika, V. *et al.* (2019). "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot . It Untuk Peningkatan Interaksi," 16(2).
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>
- Yapıcı, İ. Ü. dan Karakoyun, F. (2017). "Gamification in Biology Teaching: A Sample of Kahoot Application," *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*. Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 8(4), hal. 396–414.
Doi:10.17569/tojqi.335956