

BAB IV

KAJIAN TEORI DAN JAWABAN TERHADAP RUMUSAN MASALAH

NOMOR 3

Rumusan masalah nomor 3 akan membahas tentang hasil-hasil penelitian terdahulu pengaruh media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Pembahasan akan dibagi menjadi beberapa sub bab, yaitu :

1. Langkah-langkah penggunaan Kahoot
2. Kelebihan dan kekurangan Kahoot

A. Kajian Teori

1. Langkah-Langkah Penggunaan Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis internet yang berisikan kuis dan game yang interaktif serta menarik. Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya untuk *pre-test*, *post-test*, latihan soal untuk penguatan materi, remedial dan pengayaan. Guru dapat mengunduh hasil pekerjaan siswa dalam bentuk *file excel* sehingga guru dapat menganalisis hasil kerja siswa (Sumarso, 2019, hlm. 10).

Aplikasi Kahoot dapat diakses melalui laman <https://kahoot.com> . Terdapat berbagai macam pilihan yang tersedia pada aplikasi Kahoot diantaranya adalah menu news yang menampilkan berita terkini, menu school, work, dan home untuk penggunaan aplikasi sesuai dengan tempat sistem pembelajaran yang ingin diterapkan, menu learning apps bisa digunakan oleh orang tua terhadap anak-anaknya, dan menu self study bisa digunakan secara mandiri dengan modul yang telah dibuat oleh pengguna lain (Ramadhani et al., 2020, hlm. 16).

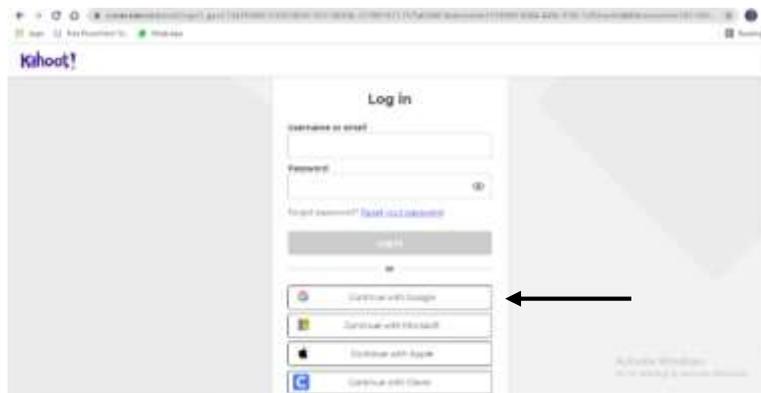
Langkah-langkah penggunaan Kahoot :

- a. Login ke “kahoot.com”

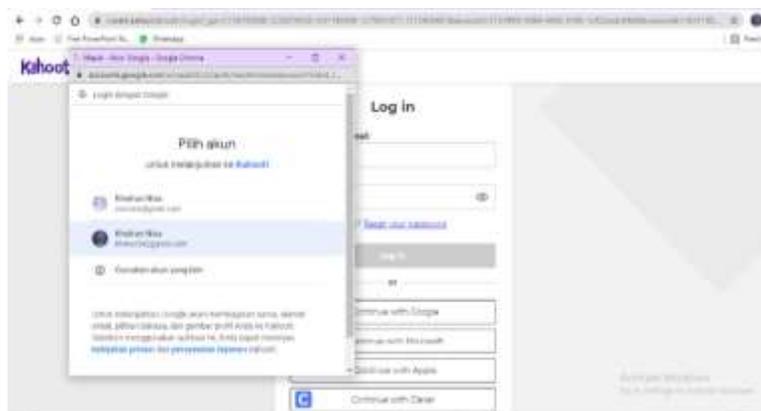


Gambar 4.1 Log in Kahoot (sumber dok pribadi)

- b. Kemudian “Log in” dengan memakai akun google/microsoft, atau dengan memasukkan email.

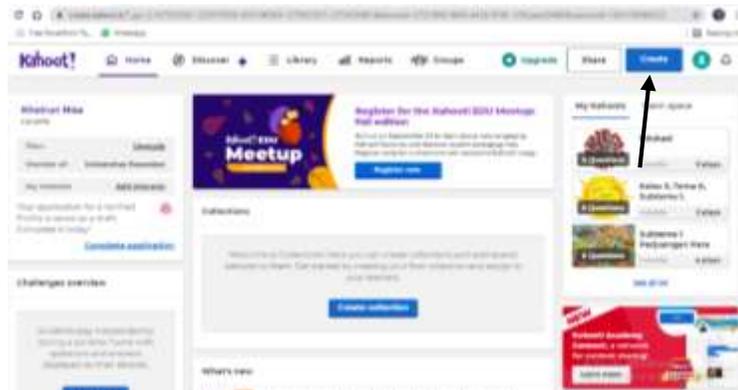


Gambar 4.2 pilih log in menggunakan google (sumber dok pribadi)



Gambar 4.3 pilih akun google yang terdaftar (sumber dok pribadi)

c. Lalu klik “create”, kemudian klik “new kahoot create”

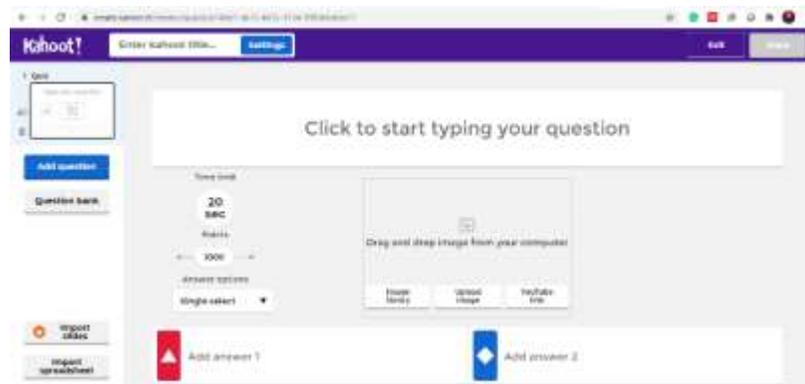


Gambar 4.4 klik creat (sumber dok pribadi)



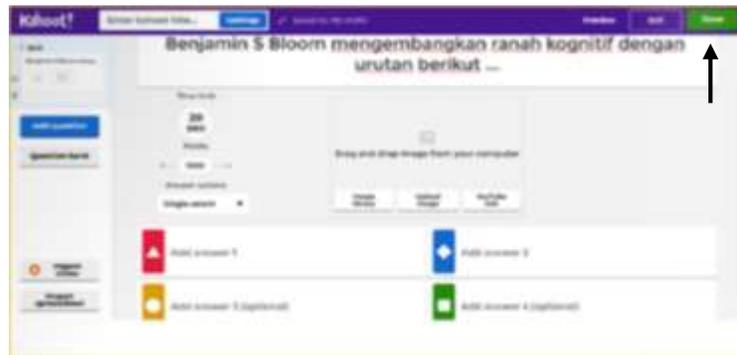
Gambar 4.5 muncul tampilan creat a new kahoot, pilih new kahoot kemudian klik creat (sumber dok pribadi)

d. Selanjutnya kita membuat pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaannya dapat berupa teks, gambar, ataupun video.



Gambar 4.6 membuat pertanyaan (sumber Fazriyah, Saraswati, Permana, & Indriani, 2020, hlm. 143)

- e. Jika pertanyaan-pertanyaan yang dibuat sudah cukup, klik “done”



Gambar 4.7 klik done (sumber Atjo, 2020, hlm. 4)

- f. Kemudian ketikkan “Judul kuis” dan “deskripsinya”. Lalu klik “Continue” (Atjo, 2020, hlm. 2)



Gambar 4.8 mengisi judul kuis kemudian klik continue (sumber Atjo, 2020, hlm.6)

Berikut cara memainkan Kahoot menurut Hendrastomo & Januarti (2018, hlm. 7), yaitu :

- a. Klik “Play” pada menu Kahoot, kemudian pilih permainan “Classic”



Gambar 4.9 klik classic (sumber Kahoot, 2017, hlm. 14)

- b. Setelah memilih permainan “*Classic*” maka sistem akan menampilkan PIN permainan (*Game PIN*)



Gambar 4.10 akan muncul sederet angka pin permainan (sumber Kahoot, 2017, hlm. 14)

- c. Peserta didik diminta instal aplikasi kahoot melalui telepon pintar mereka (cari di playstore untuk android atau appstore untuk IOS) atau apabila menggunakan komputer dapat mengunjungi laman <https://kahoot.it>
- d. Minta peserta didik untuk memasukkan PIN permainan (*Game PIN*) yang ditayangkan di layar dan peserta didik diminta memasukkan nama.



Gambar 4.11 nama siswa akan muncul dilayar (sumber Hendrastomo & Januarti, 2018, hlm. 9)



Gambar 4.12 masukan nama kemudian klik *ok go* (sumber Hendrastomo & Januarti, 2018, hlm. 9)

- e. Apabila peserta telah memasukkan maka nama peserta akan ditampilkan di layar. Ketika semua telah siap, klik “Start” dan quiz segera dimulai. Semua pertanyaan akan ditampilkan di layar utama. Peserta didik nantinya diminta untuk menentukan jawaban dengan klik *symbol*/warna yang sesuai dengan jawaban.



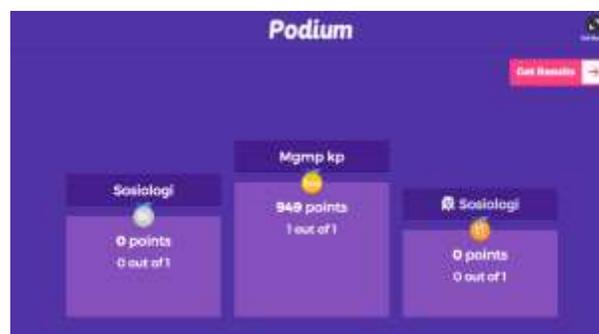
Gambar 4.13 siswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat (sumber Hendrastomo & Januarti, 2018, hlm. 10)

- f. Hasil jawaban dari setiap pertanyaan akan ditampilkan kemudian

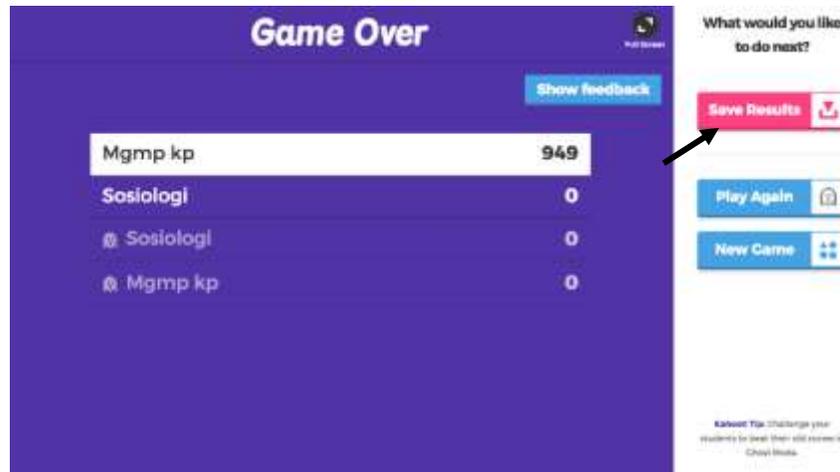


Gambar 4.14 jawaban benar akan ditampilkan pada layar (sumber Hendrastomo & Januarti, 2018, hlm. 10)

- g. Ketika semua pertanyaan/quiz telah selesai maka Kahoot akan menampilkan ranking urutan dan juga data nilai tiap peserta. Guru dapat mengunduh hasilnya dalam bentuk file *excel*



Gambar 4.15 urutan ranking (sumber Hendrastomo & Januarti, 2018, hlm. 10)



Gambar 4.16 hasil permainan/kuis dapat di unduh oleh guru (sumber Hendrastomo & Januarti, 2018, hlm. 10)

2. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

a. Kelebihan Kahoot

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran membuat suasana dalam kelas menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran sekalipun pembelajaran cukup sulit. Kahoot menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, namun kahoot juga memiliki manfaat dan kekuarangan. Karena ketika menggunakan kahoot pilihan jawaban diwakili oleh gambar dan warna hal tersebut yang menarik perhatian bagi peserta didik (Widjayatri, 2019, hlm. 11).

Menurut Barus & Soedewo (2018, hlm. 593) manfaat penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Bisa membantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.
- 2) Meningkatkan semangat belajar
- 3) Menambah motivasi dalam belajar
- 4) Meningkatkan minat dalam belajar
- 5) Menambah pengetahuan tentang materi yang diberikan.

Menurut Plump & LaRosa (2017, hlm 7) kelebihan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran adalah :

- 1) Kahoot dapat diakses secara gratis

- 2) Mudah dipelajari oleh pendidik/guru
- 3) Penggunaan yang sederhana untuk siswa (tidak perlu registrasi akun atau mengunduh aplikasi)
- 4) Bisa digunakan melalui *smartphone*, tablet, atau komputer
- 5) Hasil waktu nyata membantu guru memberikan klarifikasi saat dibutuhkan
- 6) Musik dan warna menambah kegembiraan dan energi
- 7) Meningkatkan keterlibatan siswa
- 8) Guru dapat mengunduh, meninjau, dan menyimpan hasil siswa
- 9) Siswa dapat mengerjakan kuis beberapa kali
- 10) Guru dapat membuat kuis, pertanyaan diskusi, atau survei dan dapat menyesuaikan waktu yang diberikan untuk siswa menjawab

b. Kekurangan Kahoot

Kekurangan media kahoot dalam pembelajaran menurut Barus & Soedewo (2018, hlm. 593), yaitu :

- 1) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
- 2) Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal
- 3) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus.

Menurut Plump & LaRosa (2017, hlm 7) yaitu adanya batasan jumlah karakter yang dapat digunakan dalam pertanyaan dan tanggapan, dan pendidik tidak dapat mengajukan pertanyaan terbuka atau menerima tanggapan terbuka (walaupun fitur ini kabarnya akan segera hadir).

B. Jawaban Terhadap Rumusan Masalah

Penggunaan Kahoot dalam bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kelas. Kahoot merupakan aplikasi permainan interaktif yang dapat diakses pada laman <https://kahoot.com/>. Aplikasi Kahoot dapat diunduh melalui *playstore* untuk pengguna android serta dapat digunakan secara gratis.

Kahoot dapat dimainkan oleh semua kalangan mulai dari siswa tingkat dasar sampai tingkat tinggi. Karena bentuk kuis yang disajikan nantinya berbentuk permainan maka akan semakin memotivasi siswa untuk mengerjakan. Serta hasil perolehan langsung bisa dilihat oleh siswa karena setelah permainan berakhir siswa bisa melihat siapa saja yang memperoleh skor tertinggi. Bagi guru hasil pekerjaan siswa tersebut dapat dijadikan rekapitulasi kinerja siswa. Hasil tersebut dapat diunduh dalam bentuk data statistik berupa file *excel*. Dari rekapitulasi tersebut guru dapat mengetahui kesulitan siswa dalam menjawab kuis yang diberikan.

Langkah-langkah penggunaan Kahoot secara garis besar berdasarkan pada pendapat para ahli sebelumnya hampir serupa dan mudah untuk dipahami, yaitu :

1. Terlebih dahulu mendaftar menggunakan akun Google (gmail) jika belum mempunyai akun, untuk Kahoot bisa mendaftar pada laman <https://create.kahoot.it/>
2. Setelah berhasil mendaftar, kemudian membuat soal atau memasukkan pertanyaan yang sudah dibuat. Berikan batas waktu tiap menjawab soal dan skor untuk jawaban benar. Bisa juga ditambahkan gambar dan video agar lebih menarik.
3. Simpan kuis ketika sudah selesai membuat soal, sebelum digunakan kita bisa melakukan uji coba terlebih dahulu.
4. Bagikan kode pin untuk siswa agar bisa bergabung mengerjakan.
5. Ketika sudah memasukan kode pin, siswa diminta memasukan nama.
6. Lalu, guru klik *start* untuk memulai kuis.
7. Perolehan hasil pekerjaan siswa dapat diunduh dalam format *excel*.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, diantaranya adalah :

1. Kahoot dapat diunduh bagi pengguna *smartphone* atau langsung mengunjungi laman <https://kahoot.com/> untuk membuat akun dan membuat kuis dan <https://create.kahoot.it/> untuk memainkan kuis yang diberikan.
2. Kahoot dapat diakses secara gratis.
3. Tampilan Kahoot yang menarik.

4. Mudah dipelajari bagi guru.
5. Dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.
6. Membantu mengingat materi yang telah dipelajari.

Selain kelebihan terdapat juga kekurangan dari penggunaan Kahoot, diantaranya adalah : koneksi internet yang terputus-putus, tidak dapat terhubung kembali dengan kuis bila terputus koneksi, serta adanya batasan jumlah karakter untuk membuat pertanyaan bagi guru.

C. Pembahasan Jawaban Terhadap Rumusan Masalah

Berikut merupakan hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Soeharto (2020, hlm. 47) di SDN Wonosari 1 Wonosari I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada pelajaran matematika dengan menggunakan media Kahoot yaitu dari 44,32 pada siklus I menjadi 64,42 pada siklus II. Motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 19,85 atau 44,55%. Namun, pada penerapan media Kahoot dalam pembelajaran matematika menghadapi beberapa kendala. Pada pertemuan kedua siklus pertama, koneksi internet terputus yang menyebabkan pembelajaran terhenti sejenak untuk menunggu siswa menyambung kembali ke permainan.

Sebaknya Kahoot bisa diterapkan di sekolah-sekolah yang tidak melarang siswa memiliki Hp/*Smartphone* agar risiko teknis seperti Wi-Fi terputus dapat diatasi dengan mengganti Wi-Fi sekolah yang kurang lancar dengan koneksi internet ponsel siswa. Perlu persiapan teknis yang matang seperti jaringan internet yang lancar dan peralatan komputer yang baik jika ingin menggunakan Kahoot sebagai medianya. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Kahoot dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari matematika pada siswa. Siswa dalam pembelajaran mencoba mengerjakan soal kuis Kahoot dan bersaing dengan kelompok lain. Hal inilah yang memotivasi siswa untuk belajar matematika karena tidak mau

kalah dengan teman satu kelompoknya atau timbulnya rasa bersaing antar siswa ingin menjadi yang terbaik.

Penelitian lainnya mengenai penggunaan media Kahoot yang dilakukan oleh Irwan, Luthfi, & Waldi (2019, hlm. 97) menyatakan bahwa sebelum menggunakan Kahoot, kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan yang setara. Kemudian, ketika dilakukan tes hasil uji pre test kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$) dengan kelas eksperimen menggunakan Kahoot ($SD=13.33$, $SD=3.30$) menunjukkan perbedaan yang signifikan $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses belajar terbukti efektif dalam proses belajar. Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dan memotivasi belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat.

Permasalahan serupa dialami dalam penelitian yang dilakukan oleh Atikah (2020, hlm 79) di kelas II SDN Sukareja 02 menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menemukan kosakata dan makna kosakata yang berkaitan kehidupan sosial yaitu dari 27 siswa, terdapat 20 siswa mendapat nilai ≥ 70 , sedangkan 7 siswa mendapat nilai ≤ 70 . Dapat disimpulkan bahwa hanya 65% siswa lulus KKM dan 35% tidak lulus KKM. Hal tersebut disebabkan karena guru melakukan kegiatan pembelajaran dalam bentuk yang kurang menarik minat peserta didik, sehingga banyak peserta didik yang tidak aktif mengikuti pembelajaran dan mempengaruhi terhadap hasil belajarnya. Oleh karena itu, diperlukannya penggunaan media interaktif salah satunya adalah dengan media Kahoot.

Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran menemukan kosakata dan makna kosakata yang berkaitan dengan kehidupan sosial sangat memotivasi siswa dalam belajar. Media Kahoot dapat menarik minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71%, meningkat menjadi 86% pada siklus II, dan lebih meningkat pada siklus III menjadi

93%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Atikah (2020, hlm. 81) menyatakan bahwa guru dapat melibatkan siswa dalam pemanfaatan kemajuan teknologi dengan bantuan media Kahoot agar siswa lebih menguasai materi pembelajaran, sehingga hasil belajarnya meningkat. Sekolah juga hendaknya memotivasi guru untuk terus berusaha memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2019, hlm. 83) di SMAN 1 Prambanan Klaten, menunjukkan pada tahap evaluasi 1 sebelum menggunakan media Kahoot, prosentase ketuntasan siswa 56.25%. Pada tahap evaluasi 2 (awal pengenalan Kahoot) prosentase mulai naik menjadi 65.62% dan selanjutnya pada tahap evaluasi 3 (siswa mahir menggunakan Kahoot) prosentase ketuntasan mencapai 81.25%.

Berdasarkan perbandingan tahapan hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa, terlihat bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot mengalami kenaikan prosentase ketuntasan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelum menggunakan media Kahoot. Siswa pun memberikan respon yang positif seperti : 1) penggunaan Kahoot baiknya diberikan pada setiap pertemuan, 2) Kahoot dapat meningkatkan rasa percaya diri, 3) Kahoot meningkatkan minat dan motivasi belajar, 4) siswa selalu bersemangat dalam menyelesaikan soal Kahoot dan selalu ingin berada di peringkat teratas, 6) evaluasi dengan Kahoot menyenangkan dan tidak membosankan, dan 7) dengan Kahoot, mudah mengingat materi pelajaran yang telah diberikan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot, sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa. Membuat siswa lebih bersemangat dengan aktifitas yang mereka ikuti sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Banyak manfaat dari penerapan pembelajaran berbasis game digital, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game digital dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa akan lebih aktif dan antusias dalam belajar. Dengan kegiatan ini, siswa akan lebih senang menanggapi, menjawab,

dan bertanya kepada guru. Hal ini akan membangun kedekatan antara guru dan siswa. Penerapan pembelajaran berbasis game juga terbukti tergolong pembelajaran yang tidak menimbulkan tekanan atau stres pada siswa atau guru. Siswa senang mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa merasa kewalahan. Sementara itu, guru juga lebih mudah mengevaluasi kemampuan siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa akan terpengaruh secara signifikan. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, dan keterampilan pemecahan masalah juga semakin runcing (Wati, 2020, hlm. 208). Meskipun terdapat kekurangan dari penggunaan Kahoot seperti koneksi yang terputus ketika memainkan Kahoot sehingga tidak bisa bergabung kembali dengan kuis karena bisa mempengaruhi hasil akhirnya nanti, maka perlu dipastikan wi-fi sekolah dalam keadaan koneksi yang stabil atau adanya data internet milik siswa pribadi agar penggunaan Kahoot dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan pada hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam kelas mempengaruhi motivasi belajar siswa. Karena dengan dengan memanfaatkan teknologi melalui Kahoot proses pembelajaran akan lebih efektif, siswa lebih termotivasi, dan mempermudah guru untuk mengevaluasi kemampuan atau kesulitan siswa dalam belajar.