



PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI UPT SMPN 1 NIBUNG HANGUS

Eka Putri Saptari Wulan¹, Renita Br Saragih², Jontra Jusat Pangaribuan³

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen

³Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas

E-mail: eka.putri@uhn.ac.id

Article History:

Received: 30 September 2024

Revised: 10 Oktober 2024

Accepted: 17 Oktober 2024

Keywords: Kahoot,
Pembelajaran Interaktif, Media
Pembelajaran

Abstract: Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang telah banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman materi. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Namun diberbagai sekolah terdapat kendala terkait dengan akses teknologi yang menyebabkan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Pembelajaran yang konvensional dan monoton sering kali membuat siswa kurang terlibat pada proses belajar, sehingga berdampak pada partisipasi, motivasi dan hasil belajar. Pembelajaran di SMP memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam menjaga minat dan motivasi siswa. Dengan perkembangan teknologi, berbagai platform digital muncul untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah Kahoot.

Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dan permainan edukatif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mobile. Menurut data dari Statista (2021), Kahoot telah digunakan oleh lebih dari 50 juta pengguna di seluruh dunia, menunjukkan popularitas dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin penting, terutama di era digital saat ini. Berdasarkan penelitian

oleh Pratiwi dan Supriyadi (2020), penggunaan aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Dengan memanfaatkan Kahoot, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa (Piaget, 1973). Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara *real-time*, sehingga guru dapat segera memberikan umpan balik yang diperlukan.

Namun, meskipun Kahoot memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Beberapa tantangan yang dihadapi antara lain adalah keterbatasan akses perangkat, kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta kurangnya pemahaman tentang cara mengintegrasikan *Kahoot* dalam kegiatan belajar mengajar.

Melihat fenomena tersebut, diperlukan sebuah program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memperkenalkan para guru dan siswa dalam memanfaatkan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan adanya pengabdian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan digital para pendidik dan peserta didik, serta memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Melalui pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mereka tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar secara aktif.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini ditujukan kepada siswa UPT SMPN 1 NIBUNG HANGUS. Proses pembelajaran menggunakan Kahoot untuk melihat interaksi siswa dan guru, sementara wawancara dilakukan dengan beberapa guru dan siswa untuk mendapatkan perspektif mereka tentang penggunaan Kahoot.

Setelah menentukan sasaran pelatihan, langkah selanjutnya adalah merancang kuis Kahoot yang relevan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Kuis ini mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman teks bacaan, tata bahasa, dan kosakata. Menurut penelitian oleh Hwang dan Chang (2019), kuis yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Kuis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 20 pertanyaan yang diambil dari materi pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya.

Selama pelaksanaan, siswa diminta untuk menggunakan perangkat mobile mereka untuk mengakses aplikasi Kahoot. Setiap siswa akan berpartisipasi dalam kuis

secara individual dan hasilnya akan ditampilkan secara langsung di layar. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka secara langsung.

Setelah pelaksanaan kuis, peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil kuis untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Data hasil kuis dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat persentase siswa yang menjawab dengan benar. Selain itu, pengabdian juga mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan Kahoot dalam pembelajaran.

Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Dalam pelatihan ini diharapkan dapat mengungkapkan pengalaman dan pandangan siswa serta guru dalam menggunakan aplikasi ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan pengamatan selama pengabdian terlihat bahwa siswa sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam kuis yang menggunakan Kahoot. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan aplikasi ini (Sumber: Wawancara dengan siswa, 2024).

Selain itu, analisis hasil kuis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 25% setelah menggunakan Kahoot dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Koo dan Choi (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya umpan balik langsung dari hasil kuis, siswa dapat dengan cepat mengetahui pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Siswa juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan Kahoot. Hal ini mungkin disebabkan oleh suasana kompetitif yang diciptakan oleh aplikasi, di mana siswa dapat melihat peringkat mereka secara langsung. Menurut penelitian oleh Lee dan Hammer (2011), elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar.

Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaan Kahoot. Beberapa siswa mengalami kesulitan teknis dalam mengakses aplikasi, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa menggunakan perangkat mobile. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan panduan dan dukungan yang memadai sebelum memulai sesi pembelajaran menggunakan Kahoot.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.



Gambar 1. Siswa Belajar Menggunakan *Kahoot*

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan *Kahoot*. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi ini sangat dianjurkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.

Saran bagi guru adalah untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang kuis Kahoot yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memberikan pelatihan kepada siswa tentang cara menggunakan aplikasi ini agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran lainnya, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas aplikasi ini.

Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan langkah maju yang perlu didukung oleh semua pihak untuk menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Daftar Referensi

- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2019). Innovative Mobile Learning: A Study of the Effects of Mobile Learning on Student Engagement and Learning Outcomes. *Educational Technology & Society*, 22(2), 1-12.
- Koo, Y., & Choi, H. (2020). The Impact of Technology on Student Learning: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 148, 103788.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Piaget, J. (1973). To Understand is to Invent: The Future of Education. New York: Grossman Publishers.
- Pratiwi, D., & Supriyadi, S. (2020). The Role of Technology in Enhancing Student Engagement in Learning. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 45-56.
- Statista. (2021). Number of Kahoot Users Worldwide from 2015 to 2021. Retrieved from [Statista website](<https://www.statista.com/statistics/1181444/kahoot-users-worldwide/>).