

Efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar

Anne Historia¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

¹annehistoria@upi.edu

Abstract

The process of learning and educating pupils must be fun balanced with games, just as it is for primary school-aged children who are still in the period of tangible operational development. Educators must be cautious while selecting learning media in order to capture students' attention during the learning process. As a result, one idea is to use educational games in the classroom as a learning medium. The goal of adopting kahoot games as a learning medium in the classroom is to make children feel more at ease while learning.

Keyword: elementary school, kahoot, learning medium.

Abstrak

Sebagaimana mestinya anak usia sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, proses kegiatan belajar dan mengajar siswa juga harus menyenangkan diimbangi dengan permainan. Pendidik harus cermat dalam memilih media pembelajaran supaya dapat meraih perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu salah satu solusinya adalah dengan penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran di kelas. Tujuan dari penggunaan permainan kahoot di dalam kelas sebagai media belajar adalah untuk membantu anak lebih nyaman ketika belajar. Khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, media pembelajaran yang dikemas dalam permainan edukatif sangat efektif digunakan dalam situasi pembelajaran.

Kata Kunci: kahoot, media pembelajaran, sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Media pembelajaran yang monoton dan membuat anak kurang termotivasi dalam belajar menjadi latar belakang penulis memilih untuk mengembangkan media pembelajaran kahoot sebagai bentuk inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran yang memegang peran penting komponen proses kegiatan belajar dan mengajar seharusnya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami suatu materi. Sesuai dengan tingkat perkembangan seorang anak di usia jenjang sekolah dasar yang familiar dengan konsep belajar sambil bermain dalam pembelajaran dapat membuatnya menjadi menyenangkan dan siswa dapat nyaman ketika dalam suasana belajar sambil bermain lewat media permainan.

Penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu sehingga bisa memotivasi siswa untuk belajar dengan menyenangkan. Tujuan dari pengembangan media belajar kahoot di sekolah dasar yakni sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi di kelas dengan menarik dan tidak monoton, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif serta efisien. Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran juga dapat dijadikan bentuk *ice breaking* yang diselingi dengan permainan, untuk melatih fokus siswa selama pembelajaran di kelas.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, metode penelitian secara kualitatif ini dilaksanakan dengan pengumpulan dan analisis data secara kualitatif melalui kegiatan observasi secara langsung ke siswa sekolah dasar dengan penggunaan media pembelajaran kahoot sebagai alat dan bahan media pembelajaran di kelas. Setelah mendapatkan hasil penelitian, peneliti mengolah data hasil tersebut untuk dikemas dan disampaikan secara tulisan atau deskriptif. Subjek

penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 2 Bojongkantung, lokasi penelitian terletak di Kota Banjar, Kecamatan Langensari, Kota Banjar, Jawa Barat.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

A. Media Pembelajaran

Dikemukakan oleh (Ruth Lutfur, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tofanao, 2018). Media pembelajaran merupakan hal yang krusial dalam situasi pembelajaran di kelas, karena media pembelajaran memiliki peran sebagai jembatan informasi yang dihadirkan oleh pendidik kepada para peserta didiknya. Berbagai jenis media pembelajaran dari mulai media audio, media visual, dan media audio-visual yang kemudian dipilih dan dibentuk sedemikian rupa oleh pendidik supaya materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik di kelas. Pemilihan media pembelajaran oleh guru dalam perencanaan pembelajaran harus dirancang dengan tepat dengan banyak pertimbangan mulai dari karakter siswa, lingkungan, sarana dan prasarana, dan lain-lain.

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membaca pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Suparlan, 2020). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan mengajar adalah sebagai stimulasi terhadap keingintahuan dan minat dari siswa. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

B. Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan, dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan platform ini (Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017). Sebagaimana yang telah diungkapkan mengenai aplikasi Kahoot, menjadikan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di jenjang sekolah dasar memiliki peluang besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aplikasi Kahoot digunakan untuk menyampaikan informasi baik berupa materi maupun kuis yang berisi pertanyaan yang dapat menstimulasi motivasi peserta didik dalam pembelajaran, dengan teknologi yang sangat mendukung di era modern, aplikasi Kahoot dapat memudahkan proses kegiatan belajar dan mengajar.

C. Materi Pembelajaran Kahoot

Mata pelajaran yang diambil sebagai materi yakni mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Kelas V Semester I BAB 1 mengenai Organ Pernapasan dan Fungsi Organ Pernapasan Manusia.

D. Tahap-Tahap Penerapan Media Pembelajaran Kahoot

1. Perencanaan

Peneliti mempersiapkan bahan materi ajar dan soal-soal yang hendak disampaikan yakni mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) untuk kelas V mengenai Fungsi Organ Pernapasan Manusia, terdiri dari lima soal berbentuk pilihan ganda. Kemudian menginputnya ke dalam aplikasi Kahoot.

2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dengan peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan instruksi penggunaan smartphone yang dibimbing oleh peneliti. Peserta didik terdiri dari 5 anak yakni 3 perempuan dan 2 laki-laki, dengan siswa yang tergolong ke dalam tipe low-achiever.

3. Evaluasi

Setelah pelaksanaan, peneliti menyimpulkan kegiatan dan menutup dengan menunjukkan skor anak yang paling tinggi.

E. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diolah dengan teknik analisis data kualitatif deskriptif setelah seluruh data didapatkan dari hasil pengambilan data dalam penerapan media pembelajaran Kahoot di kelas V. Berikut merupakan tabel data perolehan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Perolehan Data Siswa dan Skor

Responden	Skor
L1	5
L2	5
L3	4
P1	5
P2	4

Hasil perolehan data yang disajikan menunjukkan bahwa tiga peserta didik dari lima peserta didik yang mengikuti kegiatan meraih hasil sempurna dengan menjawab semua soal yang berjumlah lima soal itu dengan benar. Sementara hanya ada dua anak yang menjawab empat dari jumlah keseluruhan lima soal yang telah dikerjakan dalam kegiatan dengan media kahoot.

Tiga dari lima orang yang menjawab pertanyaan dengan benar secara keseluruhan, terhitung 60% keberhasilan dari penggunaan media kahoot dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas V dengan materi fungsi pernapasan pada manusia.

3.2. Diskusi

Penerapan media Kahoot pada pembelajaran IPA di kelas V SD menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan ditunjukkannya perolehan nilai sempurna siswa yang telah menjadi partisipan penelitian. Soal yang berjumlah lima dijawab dengan benar melalui rangkaian pembelajaran menggunakan Kahoot mengenai fungsi pernapasan pada manusia. Dua dari tiga siswa mendapatkan hasil skor sempurna dan satu dari dua siswi mendapatkan hasil skor sempurna, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Kahoot sangat dapat dianjurkan untuk digunakan di dalam pembelajaran untuk menerapkan variasi mengajar dan variasi belajar anak, baik secara materi pembelajaran utama maupun hanya untuk dijadikan *ice breaking*. Kegiatan pembelajaran dengan media Kahoot dapat menarik perhatian siswa ketika belajar, dan membantu untuk menjadikan kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih interaktif. Aspek interaktif dalam pembelajaran sangat penting supaya siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih beragam.

Adapun aspek lain dalam media pembelajaran Kahoot yang dapat dijadikan pemicu belajar siswa adalah aspek perlombaan dan permainan, hal ini dapat menunjang motivasi siswa untuk belajar dengan giat dan mendapatkan hasil belajar dengan maksimal dengan adanya dorongan dari luar untuk membuat siswa lebih antusias untuk belajar selama pembelajaran di kelas.

Terutama untuk siswa dengan tipe low-achiever yang memiliki motivasi belajar lebih rendah daripada tipe siswa high-achiever, tentunya dengan variasi mengajar yang melibatkan media digital akan menambah motivasi siswa untuk belajar dengan lebih semangat dan mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal lagi. Siswa yang dipilih di dalam penelitian ini adalah siswa dengan tipe low-achiever, ditujukan untuk membantu mereka menemukan gaya belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa di kelas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan dan diskusi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa dengan tipe low-achiever. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital Kahoot ini mampu menarik perhatian siswa dan menstimulasi motivasinya dalam belajar sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

5. Referensi

- Bunyamin, A. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 43-50.
- Fajriyah, N. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6, 139-147.
- Suparlan. (2020). PERAN MEDIA DALAM PEMBEAJARAN DI SD/MI. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2, 298-311.
- Tofanao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 103-114.
- Ayuningtias, K., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 29-32.
- Damayanti, N., & Dewi, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1647-1659.
- Ilmiyah, N., & Sumbawati, M. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa . *JIEET: Journal Information Engineering and Educational Technology*, 46-50.
- Putri, K. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 252-261.
- Simanjuntak, S., Kresnadi, H., & Bistari. (2023). PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V DI SD SWASTA ADICITA MULIA PONTIANAK KOTA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 4523-4528.
- Wardana, S., & Sagoro, E. (2019). IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBANTU MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR, DAN HASIL BELAJAR JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X AKUNTANSI 3 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 46-57.