

PENERAPAN MEDIA KUIS INTERATIF KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN *SPEAKING SKILL* SISWA DI DESA SUBANGAnita Anggraeni¹, Cynantia Rachmijati², Dewi Listia Apriliyanti³^{1,2,3} **Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP siliwangi**anitaenglish26@gmail.com¹, cynantiarachmijati@ikipsiliwangi.ac.id²,deedeliezta@gmail.com³**ABSTRAK**

Karakteristik anak-anak sebagai pembelajar muda atau young learner tentunya berbeda dan memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan mereka yang sudah lebih dewasa. Mereka umumnya memiliki rasa penasaran yang tinggi namun rentang perhatian yang rendah sehingga dibutuhkan metode dan teknik pembelajaran yang berbeda. Dengan berkembangnya teknologi maka semakin banyak pula teknik pembelajaran berbasis teknologi mulai diimplementasikan. Level pendidikan di Desa Jalancagak, Subang yang masih belum merata membutuhkan penyegaran metode pembelajaran, terutama terkait dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Penerapan media kuis interaktif kahoot untuk meningkatkan speaking skill siswa di desa Subang" ini bertujuan untuk memberikan wawasan pengetahuan kepada para guru terkait media pembelajaran Kahoot serta media gambar yang diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan speaking skill siswa serta menambah nuansa kegiatan pengajaran baik secara konvensional maupun lebih modern.

Kata kunci: media pembelajaran, media gambar, kahoot, kreativitas, *speaking skill*

ABSTRACT

The characteristics of children as young learners are certainly different and have unique characteristics compared to those who are more mature. They generally have a high curiosity but low attention span therefore different learning methods and techniques are needed. With the development of technology, more technology-based learning techniques are being implemented. The level of education in Desa Jalancagak Subang, which is still uneven, requires refreshing learning methods, especially related to learning English. Community service entitled "Application of Kahoot interactive quiz media to improve students speaking skill in Subang village" aims to provide insight into the knowledge of teachers related to Kahoot learning media and image media which are expected to help develop students' creativity and speaking skills and skills add to the nuances of teaching activities both conventionally and more modern.

Keywords: learning media, picture media, Kahoot, creativity, speaking skill

Articel Received: 27/11/2019; **Accepted:** 22/07/2020

How to cite: Anggraeni, A., Rachmijati, C., Apriliyanti, D. L. (2020). Penerapan media kuis interatif kahoot untuk meningkatkan *speaking skill* siswa di desa Subang. *Abdimas Siliwangi*, Vol 3(2), 351-360. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i2p%25p.3578>

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa yang universal karena digunakan oleh sebagian besar negara di dunia sebagai bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai atau dipelajari. Beberapa negara, terutama negara-negara bekas koloni Inggris, menempatkan bahasa Inggris sebagai

bahasa kedua yang wajib dikuasai setelah bahasa asli negara mereka. Meskipun di Indonesia bahasa Inggris adalah bahasa asing, namun menempati posisi yang penting dalam keseharian masyarakat kita. Hal ini terlihat jelas dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bahasa Inggris adalah salah satu pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pemerintah Indonesia mulai memperkenalkan bahasa Inggris sedini mungkin bagi peserta didik di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui Kurikulum Pendidikan Dasar 1994. Sejak diberlakukannya kurikulum tersebut, mata pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran muatan lokal yang diajarkan mulai kelas IV (empat) SD/MI.

Sebagai salah satu aspek berbahasa, berbicara menduduki peran penting dalam kehidupan sosial sehingga kemampuan berbicara mutlak harus dikuasai oleh siapa pun. Namun sayangnya secara umum, pembelajaran bahasa Inggris akhirnya hanya disampaikan sebagai salah satu bentuk ekstra kurikuler dan lebih berfokus pada penyampaian materi saja dan kurangnya pada bentuk latihan atau praktek secara langsung yang bertujuan untuk mengembangkan 4 *skill* keahlian dalam bahasa Inggris. Hal ini bisa terlihat pada pembelajaran kegiatan berbicara Bahasa Inggris di sekolah, terutama pada sekolah dasar yang pada umumnya dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi guru adalah masih minimnya metode pembelajaran yang menarik dan efektif guna mengasah kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa sementara dari sisi siswa sendiri adalah kurangnya motivasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris (Maduwa, 2016).

Lokasi pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan adalah di Desa Jalancagak yang terletak di Subang. Desa Jalancagak merupakan desa dengan dataran rendah yang berada di tengah-tengah diantara desa yang ada di wilayah Kecamatan Jalancagak yang ada di Selatan Kabupaten Subang 07 KM. Berdasarkan referensi data Kemendikbud (sumber: <http://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=021900&level=2>) Indeks Pendidikan dan Daya Beli penduduk Desa ini cukup tinggi dalam capaian IPM Desa Jalancagak sehingga membuat Desa Jalancagak IPM-nya dapat melebihi target IPM Kabupaten Subang. Di desa ini, sejumlah sarana prasarana sekolah maupun jenjang terus diupayakan baik kuantitas maupun kualitasnya, baik itu negeri maupun swasta, dari mulai TK/PAUD/RA s.d SLTA maupun Perguruan Tinggi Swasta. Namun memang

pemerataan jumlah sekolah masih belum sesuai dengan jumlah penduduk yang umumnya sebagai petani dan berkebun, sehingga tingkat pendidikan masih harus terus ditingkatkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lembaga pendidikan dunia *EF English First* mengumumkan laporan komprehensif pertama, tentang indeks kemampuan berbahasa Inggris atau *EF English Proficiency Index (EF EPI)* di 44 negara Kemampuan bahasa Inggris di Indonesia berada sangat rendah di urutan ke-34, sedangkan Malaysia tembus di urutan ke-9. EF EPI merupakan indeks pertama yang membandingkan kemampuan berbahasa Inggris orang dewasa di berbagai negara. Indeks ini menggunakan data uji unik (metodologi khusus) pada lebih dari dua juta orang di 44 negara, yang menggunakan tes gratis secara online selama kurun waktu tiga tahun (2007-2009) (Fisher, 2011). Sebagai langkah awal tentang potret pendidikan bahasa Inggris di Indonesia saat ini, jika dilihat dari sudut pemerataan pendidikan tidak bisa diabaikan. Sekolah-sekolah yang terletak di kota-kota besar atau sekolah-sekolah yang memiliki banyak fasilitas mewah penunjang belajar atau sekolah yang didesign secara khusus seperti RSBI. Secara umum, seakan ada garis pemisah tentang pemerataan pendidikan bahasa Inggris antara di kota dan di pinggiran, antara kebanyakan sekolah pemerintah dan sekolah swasta. Siswa-siswa di kota jauh lebih beruntung daripada di mereka yang di pinggiran. Misalnya, siswa di kota dengan mudah bisa mengikuti kursus bahasa Inggris baik dengan guru lokal atau penutur asli (*native speaker*), akses materi belajar yang mudah, dan aneka kemudahan program bahasa Inggris lainnya. Disisi lain siswa di daerah pinggiran sering belajar dengan keadaan serba terbatas.

Dengan pemerataan jumlah sekolah yang masih belum sesuai, maka tingkat pendidikan dan pengajaran pun masih perlu ditingkatkan. Di kebanyakan daerah di Indonesia, bahasa Inggris masih dianggap menjadi bahasa asing yang sulit untuk dipelajari karena mereka lebih menyukai bahasa Ibu atau bahasa daerah. Dengan pola pikir yang masih demikian, maka dibutuhkan penyegaran metode pembelajaran yang lebih menarik terutama dari segi peningkatan *speaking skill* siswa. Salah satu metode pembelajaran yang lebih terbaru salah satunya adalah Kahoot. Platform "Kahoot!" dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen dan model pembelajaran diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam

untuk dimainkan. Dan diharapkan dengan penerapan kuis interaktif menggunakan Kahoot ini bisa meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa.

B. LANDASAN TEORI

1. Karakteristik anak-anak sebagai pembelajar bahasa

Sebagai pembelajar bahasa, menurut (Scott & Ytreberg, 1990), anak-anak memiliki karakteristik yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memberikan pengajaran kepada mereka. Berikut ini adalah beberapa karakteristik umum anak-anak menurut Harmer, dikutip dari (Sariyati, 2017):

- a. Mereka merespon makna walaupun tidak mengerti kata-katanya. Mereka sering belajar secara tidak langsung daripada secara langsung;
- b. Pemahaman mereka datang bukan hanya dari penjelasan, tetapi juga dari apa yang mereka lihat dan dengar dan penting bagi mereka memiliki kesempatan untuk menyentuh dan berinteraksi;
- c. Mereka umumnya berantusias untuk belajar dan memiliki rasa ingin tahu tentang dunia di sekitar mereka;
- d. Mereka membutuhkan perhatian dan persetujuan dari gurunya;
- e. Mereka tertarik berbicara tentang diri sendiri dan merespon dengan baik untuk belajar yang melibatkan diri sendiri dan kehidupan mereka sendiri sebagai topik utama di kelas;
- f. Mereka kurang perhatian, kecuali pada kegiatan yang sangat menarik, mereka bisa cepat merasa bosan setelah berinteraksi setelah 10 menit atau lebih.

2. Media pembelajaran dalam jaringan (*online learning media*)

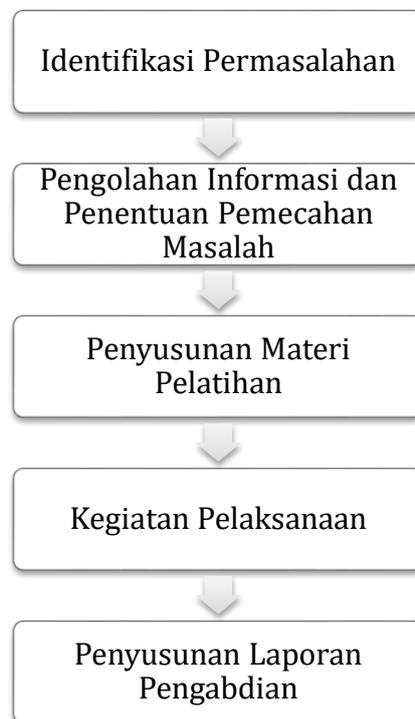
Pada makalah “Pembelajaran Berbasis Mobile”, disebutkan bahwa pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam bentuk elektronik atau digital berbasis web dalam situs internet bertujuan untuk membantu proses belajar mahasiswa dalam bentuk aktifitas latihan-latihan soal dari materi yang diberikan sehingga mahasiswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Ewa Zarykca-Piskorz menyatakan bahwa “*Kahoot, an online application that is free and accessible for the teachers of all subjects and can be used at various levels*” (Piskorz, 2016).

3. Kahoot

Kahoot!" adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. "Kahoot!" dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Mengutip dari Official Website Kahoot, "*Kahoots are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the questions on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson. It creates a 'campfire moment' encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own Kahoots, you can search among millions of existing games.*" (Kahoot, 2020). Kahoot memiliki empat fitur yaitu: *game*, kuis, diskusi dan survey. Untuk *game* (permainan), terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian adalah *workshop* pendampingan kegiatan kepada para guru SMP dan SMA yang berada di Desa Jalancagak Subang.



Gambar 1. Langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian

Langkah-langkah kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 5 tahap sebagai berikut:

Tahap 1. Identifikasi Permasalahan

Pada tahap ini, tim pelaksana mengadakan observasi serta wawancara yang dilaksanakan dengan Kepala Desa serta Kepala MGMP untuk mendapatkan informasi yang lebih tepat.

Tahap 2. Pengolahan Informasi dan Penentuan Pemecahan Masalah

Pada tahap ini tim pelaksana mengolah hasil informasi survey, wawancara serta observasi.

Tahap 3. Penyusunan Materi Pelatihan

Pada tahap ini tim pelaksana mulai menyusun materi yang akan diberikan kepada para peserta pelatihan serta mencari referensi yang sesuai.

Tahap 4. Kegiatan Pelaksanaan

Pada tahap ini adalah kegiatan paling penting, yaitu pelaksanaan pengabdian dimana kegiatan ini dilaksanakan di Gedung Olah Raga Desa pada tanggal 10 Agustus 2019 dari mulai pukul 08.00 hingga 12.00. Tim pelaksana memberikan pelatihan dan penerangan materi serta peserta mengadakan praktek setelah pemberian materi diberikan.

Tahap 5. Penyusunan Laporan Kegiatan Pengabdian

Pada tahap ini adalah penyusunan laporan kegiatan dan hasil capaian pengabdian yang telah dilaksanakan. Penyusunan ini terdiri dari jurnal pengabdian kepada masyarakat dan laporan kegiatan secara mendetail.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Gedung Olah Raga Desa pada tanggal 10 Agustus 2019 dari mulai pukul 08.00 hingga 12.00. Tim pelaksana memberikan pelatihan dan penerangan materi serta peserta mengadakan praktek setelah pemberian materi diberikan.



Gambar 2. Peserta mendengarkan pemaparan

Pada pelaksanaan pengabdian kali ini, diberikan pemaparan tentang implementasi kahoot di kelas sebagai kegiatan pembelajaran serta langkah-langkah persiapannya.

1. Langkah pertama adalah persiapan

Beberapa peralatan harus dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Kahoot agar memperoleh interaksi evaluasi optimal yaitu :

- a. Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru adalah *Overhead Projector* dan Layar
- b. Peserta didik menyiapkan dan membawa *Smartphone, tablet* atau Laptop

c. Sekolah menyiapkan koneksi internet kuat dan reliabel.

Melalui prasyarat perlengkapan diatas telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses berikutnya merupakan tahapan pembuatan quiz pada kahoot. Pada tahapan ini ada dua metode untuk membuat kegiatan evaluasi yaitu menggunakan komputer dan smartphome.

2. Langkah kedua adalah membuat *quiz*

a. Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol sign up for free dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.

b. Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan lalu klik *quiz* untuk membuat pertanyaan tipe multiple choice

c. Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.

d. Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat di tambahkan gambar dan video untuk menambah konten yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.

e. Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses *quiz* yang telah dibuat

3. Langkah ketiga adalah pelaksanaan

Pada pelaksanaannya, sejumlah 40 guru yang mengikuti kegiatan ini telah dibagi kedalam 6 kelompok yang nantinya akan diikutsertakan dalam kegiatan *quiz*. Materi *quiz* akan dikaitkan dengan pengetahuan tensis dan penggunaannya pada berbicara Bahasa Inggris sehari-hari (*daily conversation*). Untuk perwakilan tiap kelompok, tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat *quiz*. Untuk memainkan kahoot ini hanya tiga tahap:

a. Jalankan Kahoot dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan= 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul pin.

b. Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul

- c. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim untuk digunakan pada mode grup.
- d. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru. Kemudian klik mulai.



Gambar 3. Peserta mengikuti kegiatan quiz secara berkelompok

Setelah mengikuti kegiatan kuis secara berkelompok, kemudian para peserta diminta untuk mengutarakan komentarnya dengan menggunakan Bahasa Inggris terkait materi yang disampaikan melalui kuis tersebut. Serta para peserta membuat rangkuman singkat terkait apa yang sudah didapat melalui kegiatan kuis Kahoot yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan selama berlangsungnya kegiatan, para guru tampak cukup antusias dalam mengikuti Kahoot yang ditampilkan. Adapun kemampuan *speaking skill* para peserta dapat terstimulus dari kegiatan penyampaian timbal balik pada kegiatan kuis serta pemamaparan kembali materi yang disampaikan melalui kuis sehingga nantinya para siswa yang diajar para peserta nantinya dapat dilatih dan dikembangkan kemampuan *speaking English* melalui pemanfaatan Kahoot tersebut.

E. KESIMPULAN

Hal-hal yang dapat disimpulkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah bahwa melalui kegiatan ini, IKIP Siliwangi Program Studi Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dapat berpartisipasi dalam usaha peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru bahasa Inggris di Desa Subang ini sehingga bisa membantu mengembangkan dan menyemaikan pengetahuan terkait Kahoot dan kebermanfaatannya untuk siswa. Dan hal yang bisa disarankan adalah karena semakin berkembangnya teknologi pembelajaran maka sebaiknya sekolah juga menyediakan sarana dan konektivitas yang

diperlukan dan terus menerus diadakannya pelatihan bagi para guru.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada Para jajaran pimpinan IKIP SILIWANGI, Dekan, Ketua Program Studi beserta staff, Ketua LPPM serta seluruh jajaran dosen program studi bahasa Inggris dan Fakultas Bahasa atas terselenggaranya acara kegiatan Hibah Pengabdian Kompetitif dan Kegiatan Pengabdian Masyarakat 2019. Mudah mudahan menjadi amal baik bagi kita semua.

G. REFERENSI

- Fisher, B. (2011). Kemampuan bahasa Inggris di Indonesia rendah. *Kompas*. Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2011/09/26/21320318/Kemampuan.Bahasa.Indonesia>
- Kahoot. (2020). Kahoot. Retrieved from www.kahoot.com
- Maduwa, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Jurnal Warta*, 1-7.
- Piskorz, E. Z. (2016). Kahoot it or not? *Teaching English with Technology*. Retrieved from tewtjournal.org
- Sariyati, I. (2017). Efektifitas penggunaan metode TPR dalam meningkatkan penguasaan vocabulary bahasa Inggris pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*.
- Scott, W., & Ytreberg, L. (1990). *Teaching english to young children*. London: Longman.