
IMPLEMETASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Aprilia Riyana Putri ✉, Muhammad Alie Muzakki

¹Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, ²Digital Edumedia Komputindo

Abstrak

Media Pembelajaran adalah salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, para siswa dan juga mahasiswa akan lebih mudah memahami apa yang di terangkan oleh guru maupun dosen dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Ada berbagai macam jenis media, seperti media cetak yaitu; buku, modul, lks dan juga media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau online. Di setiap akhir proses pembelajaran, setiap pendidik melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami apa yang sudah diterangkan dengan berbagai macam cara, bisa dengan memberi kuis, presentasi secara berkelompok, test tertulis dan juga menggunakan media kahoot yaitu dengan cara memasukkan soal pilihan ganda ke aplikasi kahoot yang memang menggunakan fasilitas internet agar handphone siswa bisa terkoneksi langsung untuk menjawab kuis yang disajikan oleh pendidik melalui media kahoot tersebut. Para siswa bisa melihat hasilnya secara langsung dengan urutan *peringkat*. Ada dua tipe dalam menggunakan kahoot yaitu klasik dan mode. Pemanfaatan media kahoot untuk menghadapi revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan sesuai karena hampir semua pendidik maupun siswa bisa menggunakan media kahoot dan dalam realisasinya mereka juga menggunakan internet sebagai alat untuk mencari referensi tambahan dalam proses belajar maupun mengajar baik untuk mencari informasi materi, audio dan video pembelajaran serta memanfaatkan aplikasi- aplikasi pendidikan yang tersedia secara gratis di play store yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang mudah di fahami dan menarik serta menyenangkan.

Kata kunci: *Evaluasi Pembelajaran, Media Kahoot, Digital Game Based Learning, Revolusi Industri 4.0*

Abstract

Learning Media is one of the important elements in the learning process. Because with the media, students and also students will more easily understand what is explained by teachers and lecturers in the learning process both in the classroom and outside the classroom. There are various types of media, such as print media, namely; books, modules, books and also electronic media namely; video, audio, multimedia presentations and can also use online or online content. At the end of each learning process, each educator conducts a learning evaluation to measure the extent to which students are able to understand what has been explained in various ways, either by giving quizzes, group presentations, written tests and also using kahoot media by entering selected questions. double to the kahoot application which does use the internet facilities so that the student's cellphone can be directly connected to answer the quiz presented by the educator through the kahoot media. Students can see the results directly in the ranking order. There are two types of using kahoot, namely classic and mode. The use of media kahoot to deal with industrial revolution 4.0 in the world of education is appropriate because almost all educators and students can use the kahoot media and in their realization they also use the internet as a tool to look for additional references in the learning and teaching process both to search for material, audio and video learning

information and utilizing educational applications that are available for free in the play store that are used in the learning process to improve the learning process that is easily understood and interesting and fun.

Keywords: *Learning Evaluation, Kahoot Media, Digital Game Based Learning, Industrial Revolution 4.0*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: aprilialia@unisnu.ac.id

ISBN: 978-602-1180-99-0

PENDAHULUAN

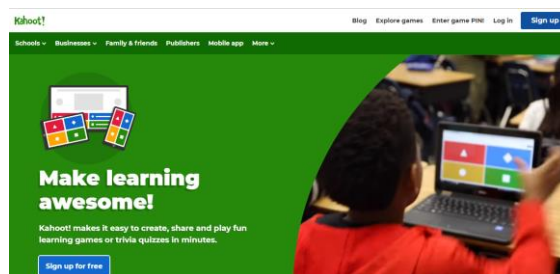
Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan disemua sektor kehidupan. Dalam dunia pendidikan revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Dimana semula berbasis tatap muka dikelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Tak terkecuali aktifitas dalam evaluasi pembelajaran. Banyak fasilitas yang sudah disediakan oleh perusahaan layanan internet untuk menunjang aktifitas pembelajaran didalam kelas terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana kolaborator untuk menyatukan kegiatan tatap muka dengan jaringan internet (digital literasi). Hal ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak para peserta didik di era revolusi industri 4.0

Kehadiran alat-alat telokumunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi.

Game-based Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Marissa Correia and Raquel Santos, 2017). Inovasi Platform Kahoot ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Kurnia Dewi, 2018).

Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science

dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. 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.



Gambar 1. Tampilan *Landing Page* pada Kahoot.com

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

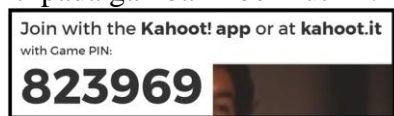
- Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru adalah *Overhead Projector* dan Layar
- Peserta didik menyiapkan dan membawa Smartphone, tablet atau Laptop
- Sekolah menyiapkan koneksi internet kuat dan reliabel.

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 smartphone. Jika menggunakan komputer, tahapan dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut ini:

- 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, click 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 konteks yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- e. Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengkases quiz yang telah dibuat.

Untuk para peserta didik, 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 seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tampilan PIN Kahoot

- b. Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan pada mode grup.
- c. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru. Kemudian klik mulai.

Digital Game Base Learning merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam game dengan tujuan melibatkan peserta didik. Penggunaan software game di komputer maupun aplikasi pada smarthphone didesain untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten permainan serta mampu menilai kemampuan pembelajaran apakah sudah menguasai dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya pada dunia nyata (Muhammad Ervan, 2017).

Digital Game Base Learning memanfaatkan pembelajarang melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer atau smartphone. Melalui metode ini peserta didik distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, keceradasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode *Digital Game Base Learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik. Dalam *Digital Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didaptkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Indra Wihanry, 2017).

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan penelitian studi media pembelajaran menggunakan kahoot yang memanfaatkan materi-materi tertulis seperti jurnal sebagai sumber primer dan artikel untuk menganalisis pembelajaran berbasis kahoot serta relevansinya dalam menghadapi tuntutan perubahan pola cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak antara guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0

Pembelajaran di era revolusi industri saat ini membawa perubahan interaksi antara peserta didik dan guru. Tak hanya itu, dalam kehidupan sehari-hari revolusi ini telah merubah cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak peserta didik. Hal ini memacu adanya inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengikuti perubahan tersebut. Hadirnya teknologi komunikasi di dekat kita membawa kemudahan dalam segala hal. salah satunya dikembangkan dan implementasikan secara tepat dalam bidang pendidikan.

Pengembangan teknologi *software* dan aplikasi *mobile* di *smartphone* telah menghadirkan berbagai layanan untuk memudahkan dalam mengorganisasi proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di dalam kelas dilakukan kapan pun dan dimanapun dengan kehadiran teknologi komunikasi di era revolusi industri 4.0 saat ini. *Software* dan aplikasi *mobile* saat ini dikembangkan dengan mengintegrasikan kebutuhan pola interaksi guru dan siswa hingga mengintegrasikan kurikulum dan sumber belajar sesuai keinginan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran saat ini. Ada yang dibangun berbasis media sosial seperti Edmodo hingga berbasis *game based learning* seperti kahoot.

Kedekatan peserta didik dengan *smartphone* dan komputer dalam kehidupan sehari-hari harus dijadikan keuntungan bagi para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar. Kemudahan sumber informasi belajar, fleksibilitas waktu dan ruang serta kemudahan dalam pemantauan aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain

yang didapatkan baik dari guru maupun peserta didik.

Pengintegrasian proses pembelajaran tatap muka dalam kelas dan aktifitas melalui internet menjadi keharusan saat ini dan seluruh stakeholder harus beradaptasi dengan perubahan tersebut. Bila kita melihat saat ini, Harvard university dan Cambridge university telah merubah diri dengan mengintegrasikan layanan pembelajaran Online untuk memudahkan akses proses pembelajaran berkualitas dan berstandar internasional ada dan dekat dengan masyarakat. Pendidikan Indonesia harus beradaptasi untuk terus beradaptasi dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Motivasi dan kemandirian belajar peserta didik dalam belajar harus menjadi prioritas dalam pengembangan karakter peserta didik untuk mampu secara kontinyu mendorong diri untuk terus belajar menemukan mengembangkan bakat dan minat sejak dini secara mandiri dan didukung seluruh pihak yang ada disekeliling peserta didik.

1.2. Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Kahoot dalam Proses Pembelajaran

Kehadiran kahoot menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis *digital game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone* dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari 2019 tercatat melalui situs *similarweb.com* telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan

kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan.

Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software baik di komputer maupun *smarthphone* karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut.

Sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat URL Kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika kahoot di terapkan. Khusus di *smarthphone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. *mobile app* untuk memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu – waktu diperlukan perubahan melalui *smartphone* tanpa harus melalui komputer.

Keunggulan lain adalah adanya fitur – fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan

sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

Kahoot memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat *smartphone* ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun *smartphone* saat ini. Serta harus tersedianya Overhead Projector serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

SIMPULAN DAN SARAN

Kahoot sebagai media pembelajara berbasis *digital game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Untuk pengembangan disisi keceradasan intelektual peserta didik, konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Kahoot dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dikerjakan diluar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, KC. 2018. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahya%20Kurnia.pdf)
- Ervan, Muhammad. 2017. Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan

Elektronika Dasar Melalui Digital Game Base Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Indonesia*. ISSN 2598-1978.

Lisbon, 2017, pp. 1- 4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670

M. Correia and R. Santos, 2017. "Game-Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education". 2017 *International Symposium on Komputer in Education (SIIE)*,

Wihanry, Indra. 2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Akasara lontar Dengan Metode Game Based Learning. Diunduh dari <http://tematika.uajm.ac.id/index.php/tematika/article/viewfile/40/31> Indonesia

Pertanyaan dan Jawaban pada sesi parallel

1. Bagaimana cara penggunaan kahoot?

Jawaban:

Kahoot dapat digunakan pada smartphine maupun pada laptop. Dalam aplikasi kahoot kita bisa menentukan soal dan batas waktu pengerjaan atau menjawabnya. Peserta yang ingin join dalam kahoot tinggal join dengan memasukkan PIN yang sudah disiapkan oleh pembuatan soal (yang menjalankan aplikasi kahoot).