

PLATFORM KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

The Kahoot Platform as a Learning Media

Lailin Mufidah

SMP Al Madina Wonosobo
elinkhanin5@gmail.com

ABSTRACT

One effort to improve students' quality and learning model is by applying ICT-based learning media. ICT-based learning media can be characterized by learning media patterns combined with audio, videos, and other visual forms, such as the Kahoot platform. Therefore, this study attempts to analyze the role of the Kahoot platform as an ICT-based learning media. This study uses a descriptive method, with literature study data collection. This study found that the Kahoot platform can be a learning tool in modern teaching. The facilities offered by the Kahoot platform, such as visualization elements and other features, are considered to support the creation of conducive and practical learning. Meanwhile, the most prominent area for improvement in the Kahoot platform is online access, which triggers interest in accessing other things and the possibility of technical problems such as disrupted internet connections.

Keywords: learning media, ICT, Kahoot.

ABSTRAK

Salah satu upaya meningkatkan kualitas dan model pembelajaran peserta didik yaitu dengan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT dapat ditandai dengan pola media pembelajaran yang dipadukan dengan audio, video, dan bentuk visual lainnya, seperti memanfaatkan platform Kahoot. Oleh karena itu, kajian ini berupaya menganalisis bagaimana peran platform Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis ICT. Kajian ini menggunakan metode deskriptif, dengan pengumpulan data studi literatur. Kajian ini menemukan bahwa platform Kahoot dapat menjadi sarana pembelajaran pada pengajaran modern. Fasilitas yang ditawarkan platform Kahoot seperti elemen visualisasi dan fitur lainnya, dinilai mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif dan efektif. Sementara itu, kekurangan yang paling menonjol dalam platform Kahoot adalah akses secara online sehingga memicu adanya ketertarikan untuk mengakses hal lain, dan kemungkinan adanya masalah teknis seperti koneksi internet yang terganggu.

Kata kunci : media pembelajaran, ICT, Kahoot

A. PENDAHULUAN

Relasi manusia dengan teknologi menyerupai lapisan-lapisan yang saling menyelimuti. Faktanya, mudah saja kita memahami keharusan yang mengarahkan model pembelajaran pada pengajaran modern sebagai bentuk revolusi atau gerakan

pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication of Technology*), untuk mengatakannya sebagai bentuk perkembangan model pembelajaran (Ahmadi & Ibda, 2021).

Pada saat ini, kemajuan teknologi hadir sebagai naturalisme yang berkembang dalam dunia pendidikan, secara lengkap dan mudah (Ahmadi & Ibda, 2018). Kemunculan pandemi Covid-19 secara tiba-tiba melibatkan pergeseran domain pembelajaran serba teknologi. Akan tetapi, perkembangan tersebut membawa asumsi mengenai pemilihan media pembelajaran yang mengalami pergolakan, di mana pendidikan mengarah pada pengajaran modern (Ibda & Sari, 2020). Berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran, tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua pendidik memahami pembelajaran modern.

Dalam relasi ini, perkembangan pembelajaran modern dan kurangnya pemahaman pendidik terkait pembelajaran berbasis ICT menjadi fakta yang bisa diamati, sejauh penerapan tersebut dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kecerdasan peserta didik. Kegiatan pembelajaran berbasis ICT ditandai dengan kemunculan *e-learning*, di mana semua variannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran seperti audio atau video, TV interaktif, CD Room, dan internet (Jamun 2016:144).

Dalam perkara ini, tidak sulit membayangkan usaha yang dibutuhkan pendidik untuk turut berkontribusi dalam pengajaran modern. Selain persoalan teknis, barangkali pendidik akan berpikir mengenai hal-hal inovatif untuk mendukung perkembangan model pembelajaran berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT yang sering digunakan pendidik cenderung bersifat dua arah, hal tersebut ditunjukkan agar terciptanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, seperti penggunaan platform Kahoot. Secara umum, platform Kahoot digunakan sebagai evaluasi pembelajaran berbasis *game-based learning* (Hartanti 2019:79). Oleh karena itu, pengkajian mengenai bagaimana peran platform Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran berbasis ICT bagi peserta didik perlu dilakukan, guna mendukung perkembangan pembelajaran dan merespon pergeseran pengajaran konvensional. Kajian ini menggunakan metode deskriptif, dengan pengumpulan data studi literatur.

B. HASIL DAN BAHASAN

Dewasa ini, teknik pengajaran konvensional berpotensi membentuk sistem belajar yang membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik. Selain dominasi sistem belajar yang terpacu pada teks, proses pembelajaran harus mengalami pembaruan. Karakteristik anak-anak dan remaja membawa pola pemikiran serba teknologi, tidak dapat dipungkiri terdapat tayangan anak yang menjamur di Youtube dan platform lainnya, yang sifatnya lebih menarik dibandingkan pengajaran konvensional. Tidak heran, jika ditemukan banyak anak-anak yang dapat menonton tayangan Youtube dalam waktu yang lama atau sekadar memainkan video game.

Pada ranah pendidikan, perkara ini jelas harus diimbangi oleh kreativitas pendidik, di mana seorang pendidik harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi guna diaplikasikan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana Rogers dalam Paulo Freire dkk., yang menyatakan bahwa seorang anak harus dibebaskan dari dampak destruktif pengajaran konvensional. Pendidik yang mampu mengimbangi kemajuan teknologi dan menerapkannya dalam sistem pembelajaran dikatakan juga dapat memberi kesempatan terhadap pengembangan kebebasan berpikir, inovasi, dan kreasi, di mana berpotensi mengambil keputusan secara bertanggungjawab (Freire dkk. 2009:51).

Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dimaknai sebagai sesuatu yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan berdasarkan sumber, secara terencana sebagai upaya membentuk sistem pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran (Munadi 2013:7). Dari segi fungsi, media pembelajaran mengacu pada beberapa hal, *pertama*, fungsi atensi berupa membentuk perhatian peserta didik dalam meningkatkan fokus terhadap materi pembelajaran. *Kedua*, fungsi afektif berupa membentuk rasa aman peserta didik secara emosional. *Ketiga*, fungsi kognitif berupa mempermudah pemahaman dan ingatan peserta didik terhadap pesan (materi pembelajaran). *Keempat*, fungsi kompensatoris berupa mengakomodasi peserta didik yang dinilai lambat dalam menerima materi pembelajaran (secara verbal) (Arsyad 2013:16).

Midun dalam Asyhar mengatakan beberapa hal yang dapat mendukung dan dapat dijadikan pertimbangan diterapkannya media pembelajaran, *pertama*, memperluas penyajian materi pembelajaran. *Kedua*, membentuk pengalaman konkret terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, informasi bersifat konkret dan aktual. *Keempat*, meningkatkan motivasi dan minat belajar. *Kelima*, merangsang pola pikir kritis. *Keenam*, meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran (Asyhar 2012:40). Pada konteks ini, media pembelajaran berbasis ICT menjadi salah satu unsur penting dalam merespon pergeseran pengajaran konvensional. Faktanya, perkembangan teknologi menuntut pendidik untuk menciptakan dan menjaga proses pembelajaran agar lebih efektif dan kondusif. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis ICT dinilai tepat untuk mengimbangi perkembangan teknologi saat ini.

Kemudahan yang ditawarkan media pembelajaran berbasis ICT ditandai dengan pola media pembelajaran yang dapat dipadukan dengan audio, video, dan bentuk visual lainnya. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil penelitian Ahmad ibn Abd al-Rahman al-Samiraa'I dalam Bardansyah, hasil penelitian (Bardansyah 2008:4) menyebutkan tingkat persentase pencapaian pengetahuan melalui indera penglihatan mencapai 75%, indera pendengaran 13%, dan indera lainnya hanya berkontribusi 12%. Sementara itu, penerapan pembelajaran yang dilengkapi bentuk-bentuk visualisasi memiliki dampak 3 kali lebih efektif dibandingkan melalui pengajaran verbal.

Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication of Technology*)

Media pembelajaran berbasis ICT merupakan komponen pembelajaran yang memuat materi instruksional berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Secara sederhana, media pembelajaran berbasis ICT dimaknai sebagai sarana penyebaran informasi (materi pembelajaran) menggunakan perangkat yang kemudian dapat diakses secara global (Rusman dan dkk 2012).

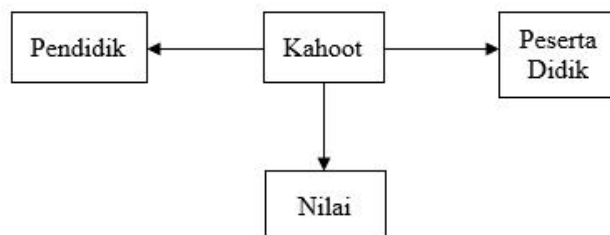
Hasil penelitian (Angraini dkk. 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis ICT pada anak usia dini dipandang sebagai pemanfaatan yang adaptif karena sesuai dengan karakteristik anak pada pembelajaran modern. Pembelajaran berbasis ICT dinilai menguntungkan baik bagi pendidik maupun bagi anak, hal tersebut jelas terlihat pada pelatihan kreativitas. Adapun media pembelajaran berbasis ICT yang dapat diterapkan di antaranya penggunaan media video game series, *audio and videos*, Quizizz dan Kahoot aplikasi multimedia, web-based, dan aplikasi lainnya.

Secara umum penggunaan media pembelajaran Quizizz dan Kahoot memberikan pengalaman pembelajaran yang bersifat positif. Selain berdampak bagi kreativitas

peserta didik, penggunaan media pembelajaran tersebut juga membentuk kreativitas pendidik. Saya membaca penelitian (Girsang dan Shalihah 2022) terkait penggunaan fitur Quizizz dan Kahoot yang telah terbukti efektif, aplikasi Quizizz dan Kahoot dalam penelitian tersebut diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris terhadap pendidik dan anak usia dini (dengan dampingan orang tua).

Secara mekanisme, media pembelajaran berbasis ICT melalui platform Kahoot dapat digambarkan dalam skema berikut:

Gambar 1. Skema Proses Pembelajaran Berbasis ICT Melalui Platform Kahoot



(Sumber: diolah peneliti)

Berdasarkan skema tersebut, peran pendidik mengacu pada penyampaian materi pembelajaran, mendukung, dan membimbing peserta didik. Peserta didik berperan sebagai objek yang menyerap ilmu atau materi pembelajaran, di mana objek harus mencapai kompetensi dasar dalam proses pembelajaran. Kedudukan nilai adalah bentuk apresiasi pendidik terhadap pencapaian peserta didik. Sementara itu, platform Kahoot sebagai media pembelajaran, berperan sebagai sarana untuk mendukung pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut.

Pada sisi lain, Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis ICT dapat mendukung beberapa hal seperti meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan profesionalisme pendidik, sebagai media interaktif yang meningkatkan kualitas penerimaan materi pembelajaran, membentuk pola belajar yang variatif dengan fasilitas visualisasi, dan meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan administrasi pendidikan (Khaira 2021:42).

Media Pembelajaran melalui Platform Kahoot

Secara umum, Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang diluncurkan pada tahun 2013, dimanfaatkan sebagai salah satu teknologi pendidikan. Fitur permainan pada Kahoot berbentuk pilihan ganda, yang dibuat oleh pengguna (dalam hal ini kita sebut pendidik), kemudian dapat diakses oleh peserta didik pada web atau platform Kahoot.

Media pembelajaran dalam versi yang lebih luas mengarah pada simulasi pemikiran sebagai sarana belajar. Barangkali pemahaman ini juga yang mendukung Jatu Kaannaha Putri (Putri 2022) dalam pemaparannya mengenai media pembelajaran, di mana media pembelajaran dimaknai sebagai salah satu aspek dalam pembelajaran yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Konsep dari “Sarana” dalam pembahasan ini mengarah pada “Penunjang” keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, kontribusi keahlian penggunaan media bagi pendidik dalam hal ini juga layak untuk kita lihat bersama. Dalam konteks inilah, kajian ini akan membahas bagaimana platform Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran.

Faktanya, dalam meningkatkan proses pembelajaran, pendidik menjadi salah satu komponen yang diharapkan mampu membuat desain-desain pembelajaran yang menarik, untuk menindaklanjuti perkara ini, barangkali pertanyaan mengenai bagaimana kerja platform Kahoot dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, inovatif dan produktif, menjadi lebih menarik untuk dibicarakan. Menurut Hartanti penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dengan memanfaatkan telepon genggam sebagai sarana mobilitas, Kahoot menyediakan fitur permainan dalam sistem “Menjawab pertanyaan” yang dapat langsung diketahui jumlah jawaban benar dan salahnya (Hartanti 2019). Tentu saja, sebagai alternatif media pembelajaran, Kahoot menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan (*quiz*), visualisasi yang ditampilkan bukan hanya dalam bentuk teks, melainkan juga dapat meliputi gambar dan video. Penelitian (Hartanti 2019) menyebutkan bahwa pengaplikasian Kahoot dapat mendukung kurikulum 2013, di mana mengedepankan *High Order Thinking Skills*.

Sementara itu, Kahoot menawarkan fitur pembelajaran yang cukup menggiurkan, *pertama*, *question type* yang berfungsi membuat pertanyaan seperti *quiz* berupa fitur pertanyaan (pilihan ganda), *puzzle*, *true or false*, *world cloud*, esai, *slide*, di mana dalam fitur tersebut dapat diselipkan visualisasi gambar, audio, dan video. *Kedua*, *answer question* yang berfungsi menampilkan jawaban sesuai dengan opsi yang diberikan pendidik. *Ketiga*, *time limit* difungsikan untuk menentukan waktu pengerjaan soal. Berdasarkan mekanismenya, poin soal dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik dan pendidik. Selain itu, terdapat pemilihan fitur *teach* (pengerjaan secara langsung dalam satu ruangan, dikerjakan secara serentak) dan fitur *assign* (pengerjaan yang dapat dilakukan oleh individu di ruangan terpisah).

Dalam hal ini, kajian ini menemukan beberapa kelebihan Kahoot, *pertama*, mempermudah penyampaian soal pembelajaran secara lebih unik. *Kedua*, mampu menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan antusiasme belajar. *Ketiga*, mempermudah pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. *Keempat*, menumbuhkan suasana kelas yang kondusif dan aktif.

Dengan demikian, terlepas dari kelebihan platform Kahoot, terdapat juga kekurangan yang layak menjadi catatan bersama, *pertama*, beranda platform Kahoot terlalu ramai, sehingga dapat berpotensi memecah fokus dan menimbulkan kebingungan fitur mana yang harus dipilih sebagai langkah awal penggunaan Kahoot. *Kedua*, platform Kahoot diakses secara online, sehingga memastikan adanya koneksi internet yang stabil menjadi hal pertama yang harus dilakukan. *Ketiga*, faktanya, tidak semua pendidik memahami perkembangan teknologi, apabila penawaran kemudahan platform Kahoot sebagai media pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan dengan baik oleh pihak pendidik, maka dengan prihatin platform Kahoot tidak dapat sepenuhnya berperan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. *Keempat*, penggunaan platform Kahoot diakses secara online melalui link yang dibagikan oleh pendidik, dengan akses online, peserta didik akan mudah “Tergoda” untuk mengakses hal lain. Oleh karenanya, perlu adanya dampingan orang tua bagi anak usia dini (0-6 tahun).

C. PENUTUP

Berdasarkan apa yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa platform Kahoot dapat menjadi sarana pembelajaran pada pengajaran modern. Fasilitas yang ditawarkan platform Kahoot seperti elemen visualisasi dan fitur lainnya, dinilai mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif dan efektif, baik dari segi materi maupun

praktik. Media pembelajaran berperan membantu pendidik dalam penunjang proses belajar, di mana materi-materi pembelajaran dapat tersampaikan secara praktis, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis ICT seperti Kahoot, membentuk waktu belajar mengajar menjadi lebih cepat dan efisien karena mempermudah penyampaian materi pendidik dan pesan-pesan yang terkandung di dalam materi pembelajaran.

Dalam konteks ini, teknologi sangat mempengaruhi kualitas terbentuknya pemahaman peserta didik yang lebih terbuka, kreatif, dan inovatif. Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan di antaranya, mempermudah persiapan dan penyampaian soal pembelajaran secara asik dan menarik, mengalihkan fokus peserta didik agar menyimak saat pembelajaran, memudahkan pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, dan menumbuhkan suasana kelas yang menyenangkan dan variatif. Akan tetapi, Kahoot memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dan menjadi bahan pertimbangan bagi seorang pendidik ketika akan mengaplikasikannya, seperti tampilan beranda yang terlalu ramai sehingga memecah fokus fitur mana yang harus dipilih terlebih dahulu, harus menggunakan koneksi internet saat menggunakan, minimnya pengetahuan pendidik tentang teknologi terlebih pendidik yang sudah berusia lanjut, dan mudahnya pengalihan fokus anak untuk membuka hal lain selain link pembelajaran.

DAFTAR SUMBER

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.
https://doi.org/https://books.google.co.id/books/about/Media_Literasi_Sekolah.htm?id=8QmjDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2021). *Education Design and Virtual Learning Technology*. UK-Indonesian Scholars Network (UKISN).
<https://doi.org/https://www.waterstones.com/book/education-design-and-virtual-learning-technology/farid-ahmadi/9781838176747>
- Angraini, Melisa Nabima, Dia Fitri Yani, Windi Dwi Andika, dan Taruni Suningsih. 2022. "Peran Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology) pada Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini." *Gifted: Journal of Early Childhood Education* 1(1):23–30. doi: <https://gifted.or.id/index.php/gifted/article/view/5/5>.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajagrafindo persada.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Bardansyah, Yasmaruddin. 2008. "Urgensi Penciptaan Lingkungan Berbahasa Asing." Jakarta.
- Freire, Paulo, Ivan Illich, Erich Fromm, dan dkk. 2009. *Menggugat Pendidikan: Fundamentalis Konservatif Liberal Anarkis*. VII. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Girsang, Mei Lyna, dan Hilma Mithalia Shalihat. 2022. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Kalam Kudus II Medan." *Jurnal Abdimas Mutiara* 3(1):307–15. doi: <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM/article/view/2664>.
- Hartanti, Dwi. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." Hlm. 78–85 dalam *Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Vol. 1, I. Shapir Hotel: Prosiding Seminar Nasional.
- Ibda, H., & Sari, N. R. (2020). Efektivitas Pembelajaran dalam Jaringan di Tengah Pandemi Covid-19 di SD Negeri Kemloko Temanggung. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 7(1), 41–51.
<https://doi.org/10.21580/wa.v7i1.6499>
- Jamun, Yohannes Marryono. 2016. "Desain Aplikasi Pembelajaran Peta Nusa Tenggara Timur Berbasis Multimedia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 8(1):144–50. doi: <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/101/77>.

- Khaira, Hafizatul. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT." Hlm. 39–44 dalam Vol. 3. FBS Unimed Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Putri, Jatu Kaannaha. 2022. "Memanfaatkan Skype untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- Rusman, dan dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.