

Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 68 Jakarta

Junia Siburian¹, Randi Syah², Muhammad Safani³, Ardin Yuli Pratama⁴

Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Jakarta

Email: ppg.juniasiburian96@program.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam mata pelajaran Sejarah di SMA N 68 Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan melibatkan guru Sejarah serta siswa sebagai partisipan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan analisis dokumen terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Sejarah memberikan manfaat yang signifikan. Penggunaan Kahoot meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, sambil mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa. Guru juga melaporkan bahwa Kahoot membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi, termasuk keterbatasan akses teknologi. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan pengembangan dan perluasan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Sejarah di SMA N 68 Jakarta.

Kata Kunci : media pembelajaran, Kahoot, Sejarah, SMA

Abstract

This research aims to investigate the utilization of Kahoot as a learning media in the History subject at SMA N 68 Jakarta. The study adopts a qualitative descriptive approach and involves History teachers and students as participants. Data were collected through classroom observations, teacher interviews, and document analysis. The findings indicate that the use of Kahoot in History learning provides significant benefits. It enhances student engagement and motivation, while fostering social interaction and collaboration among students. Teachers also reported that Kahoot helps them deliver the learning materials in an interesting and interactive manner. However, there are challenges, including limited technological access. Therefore, this research recommends the development and expansion of Kahoot as an effective learning media in the History subject at SMA N 68 Jakarta.

Keywords: learning media, Kahoot, History, high school

A. Pendahuluan

Fungsi umum sebuah media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dari guru ke murid dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan sedang menjalankan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Dimana melalui kurikulum Merdeka, pemerintah menyuarkan visi “Merdeka Belajar”. Dalam konsep “Merdeka Belajar” di Kurikulum Merdeka, Kurikulum memberikan kebebasan dalam belajar yaitu bisa di mana saja, kapan saja, bahkan dari sumber mana saja. Apalagi pada era saat ini, kita dituntut untuk bisa menerapkan metode belajar dengan berbagai sumber belajar dan berbagai media pembelajaran.

Istilah “Merdeka Belajar” bagi guru dan peserta didik merupakan konsep merdeka berinovasi, merdeka berkreasi, merdeka dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dalam merdeka berinovasi, guru dapat menstimulus atau mengarahkan peserta didik untuk dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik, sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik mampu menghasilkan *prototype* atau produk inovasi yang didapat setelah menyelesaikan mata pelajaran. Merdeka berkreasi, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan minat dan bakat masing-masing peserta didik. Merdeka dalam menggunakan media pembelajaran yaitu guru dan peserta didik bersepakat untuk menggunakan media pembelajaran apa yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran tidak lagi terbatas hanya menggunakan *power point* atau buku pelajaran saja. Pemanfaatan digital menjadi hal yang esensial untuk menerapkan merdeka dalam menggunakan media pembelajaran.

Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Melalui kurikulum merdeka, pemerintah juga mengencankan mengenai program digitalisasi sekolah, oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam rangka mewujudkan visi dan misi “Merdeka Belajar”. Teknologi digital yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan aplikasi kahoot pada mata pelajaran sejarah.

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). Kahoot dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Integrasi & Kunci, 2017).

Dalam konteks SMA N 68 Jakarta, pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penting untuk melakukan penelitian dan evaluasi yang cermat terkait dengan penggunaan Kahoot dalam konteks pendidikan ini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui secara lebih mendalam tentang efektivitas dan manfaat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah di SMA N 68 Jakarta.

Penelitian ini akan menggali pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan Kahoot, mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa tentang sejarah, serta menganalisis tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengimplementasikan media pembelajaran

ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi yang berguna bagi pengembangan pendidikan di SMA N 68 Jakarta, serta dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam konteks pendidikan sejarah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, artinya penelitian ini tidak bermaksud untuk menguji hipotesis tertentu, namun hanya menggambarkan keadaan apa adanya tentang variabel yang akan diteliti. Metode kualitatif deskriptif dapat digunakan untuk menggambarkan praktik pendidikan yang terjadi di dalam kelas atau lingkungan pendidikan lainnya. Ini melibatkan observasi langsung terhadap interaksi antara guru dan siswa, strategi pengajaran yang digunakan, serta implementasi kurikulum dan media pembelajaran.

C. Tinjauan Penelitian

1. Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "pengantar" atau "perantara". Kata "pembelajaran" berasal dari kata dasar "belajar" yang merujuk pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Jadi, secara etimologis, "media pembelajaran" mengacu pada segala jenis alat atau perantara yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, materi, atau konsep kepada individu atau kelompok dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu memfasilitasi dan meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan hasil pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk (2012), kata media berasal dari bahasa Latin yang dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Sundayana (2015) menjelaskan

bahwa media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi secara visual maupun verbal. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (dalam Sundayana, 2015), media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional atau maksud pengajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pertama-tama, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, memperhatikan, dan terlibat dalam pembelajaran. Mereka dapat terlibat secara visual dan auditori melalui penggunaan gambar, video, dan audio yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Selain itu, media pembelajaran mempermudah pemahaman konsep. Beberapa konsep yang abstrak atau kompleks dapat lebih mudah dipahami melalui visualisasi dengan bantuan media. Melalui penggunaan gambar, diagram, grafik, dan animasi, media dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan dan memahami konsep dengan lebih baik dan lebih cepat. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan retensi informasi. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih baik dalam mengingat informasi ketika dipersembahkan melalui media visual dan audiovisual. Dengan menggunakan media yang tepat, siswa dapat mengaitkan informasi dengan gambar atau suara yang

kuat, sehingga membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik dalam jangka panjang.

Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan penyajian informasi yang aktual dan mendalam. Dalam era teknologi informasi saat ini, media pembelajaran dapat memberikan akses ke sumber daya digital, video pembelajaran, situs web, dan platform pembelajaran online yang menyajikan informasi terkini dan mendalam tentang topik yang dipelajari. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mutakhir dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Terakhir, media pembelajaran dapat membantu dalam pengajaran diferensiasi. Dengan menggunakan media yang fleksibel, guru dapat memberikan pendekatan yang berbeda kepada siswa dengan tingkat pemahaman dan kemampuan yang beragam. Media dapat digunakan untuk menyajikan materi yang disesuaikan dengan kebut

a. Kahoot

Kahoot merupakan sebuah *Platform* permainan dan pembelajaran interaktif yang dirancang untuk digunakan dalam konteks pendidikan. *Platform* ini memungkinkan pengajar untuk membuat kuis dan diskusi interaktif yang melibatkan para peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kahoot dikembangkan berdasarkan prinsip - prinsip pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, kompetisi ringan, dan penguatan positif. Dalam Kahoot, pengajar dapat membuat pertanyaan dan jawaban pilihan ganda yang ditampilkan secara visual. Para peserta kemudian dapat mengakses Kahoot melalui perangkat mereka sendiri, seperti smartphone, tablet, atau komputer. Kemudian peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang muncul pada Kahoot,

siapa yang menjawab paling banyak maka dialah yang mendapatkan poin tertinggi.

Konsep utama dibalik Kahoot adalah "*game-based learning*" atau pembelajaran berbasis permainan. Pada model pembelajaran "*Game Based Learning*" ini, permainan digunakan sebagai alat untuk memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga media Kahoot dapat digunakan dalam model pembelajaran ini. Hal tersebut dikarenakan, Kahoot menggabungkan elemen pembelajaran, kompetisi, serta visual yang menarik untuk peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat mempromosikan kolaborasi dan kerja tim. Siswa dapat berpartisipasi dalam permainan bersama, saling berbagi pengetahuan, dan belajar dari satu sama lain. Dengan demikian, media Kahoot dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi serta interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan *game-based learning*, Kahoot bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, interaktif dan menarik.

2. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan model kurikulum yang sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21. Proses pembelajaran abad 21 lebih berorientasi kepada peserta didik, secara pengertiannya pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik adalah memposisikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, bukan sebagai objek pembelajaran. Memposisikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran artinya, peserta didik turut terlibat secara aktif, merdeka, dalam menerima maupun mencari informasi dalam proses pembelajaran. Era merdeka belajar dapat diartikan sebagai masa di mana guru dan siswa memiliki kemerdekaan atau

kebebasan berfikir, bebas dari beban pendidikan yang membelenggu agar mampu mengembangkan potensi diri mencapai tujuan pendidikan (Izza, Falah, & Susilawati, 2020).

Tuntutan merdeka belajar tentu saja memiliki kendala yang beragam. Satu diantara faktor yang menyebabkan hal itu terjadi adalah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan bidang keilmuan yang mempunyai tujuan dalam memfasilitasi proses belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang tercantum pada teknologi yang sesuai supaya terbentuk pendidikan yang efisien serta efektif. Hal ini tergambar pada definisi teknologi pendidikan menurut AECT tahun 2004 yang berisi bahwa teknologi pembelajaran ialah riset serta praktek etis dalam memfasilitasi belajar serta dapat meningkatkan kinerja berdasarkan sumber-sumber teknologi yang tepat guna (Achyadina, 2016).

D. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Penelitian ini dilakukan di kelas X.5 sampai 8. Penggunaan aplikasi Kahoot ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi ketika belajar Sejarah. Aplikasi Kahoot ini dapat digunakan dengan mudah dan menyenangkan. Karena, penggunaan yang efisien dan tidak perlu menggunakan media kertas. Dalam pelaksanaannya, ada beberapa langkah yang harus dilakukan:

1. Guru menyiapkan dan memastikan proyektor tersedia di dalam kelas.
2. Peserta didik membawa *Smartphone*, tablet, atau laptop.
3. Jaringan internet yang baik.

Jika beberapa langkah di atas telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses selanjutnya, yaitu tahapan membuat kuis dengan Kahoot. Pada tahapan ini ada dua

metode yang dilakukan dalam pelaksanaan game Kahoot ini, yaitu melalui komputer maupun *smartphone*. Apabila guru ingin menerapkan kahoot ini, maka perangkat yang harus disiapkan adalah komputer, tahapan dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengakses *Kahoot.com* melalui browser pencarian seperti google chrome, kemudian log in menggunakan akun kahoot, apabila belum memiliki akun maka langkah yang harus dilakukan yaitu mendaftar melalui tombol *sign up for free*.
2. Jika sudah berhasil klik tombol *sign up*, kemudian ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, kita bisa memilih sesuai kebutuhan, ada untuk *Teacher*, *Students*, *Personal*, ataupun *Professional*. Karena ini merupakan media pembelajaran yang dilakukan di kelas, maka ketik "*Teacher*".
3. Isi data terlebih dahulu, nama, username, nama sekolah.
4. Setelah berhasil, maka dapat langsung membuat kuis Kahoot dengan klik tombol "Create" pada bagian kanan atas dashboard.
5. Jika semua sudah selesai, selanjutnya copy link ataupun pin kode yang kemudian dibagikan kepada peserta didik.

Peserta didik tidak perlu menggunakan komputer seperti guru, melainkan hanya cukup menggunakan *Smartphone* saja. Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh peserta didik:

1. Langkah pertama yang dilakukan dengan mengakses *Kahoot.it* menggunakan browser google chrome.
2. Join dengan menggunakan link atau PIN yang telah disediakan oleh guru.
3. Masukkan nama atau username peserta didik, maka nanti nama atau

username peserta didikan tampil di layar.

4. Jawab dan ikuti intruksi yang tersedia di layar.
5. Selanjutnya akan muncul pilihan Create a new Kahoot. Klik tombol create.
6. Mulai membuat daftar pertanyaan atau informasi. Untuk akun free hanya tersedia pilihan "Quiz" atau "True or False"
7. Untuk menambahkan pertanyaan baru, klik "Add Question"
8. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mendeskripsikan Kahoot, dapat klik tombol "Done" yang ada pada bagian kanan atas.

Pelaksanaan dalam penerapan media pembelajaran kahoot di kelas X.5, hampir sebagian besar peserta didik merasa begitu antusias karena baru pertama kali menggunakan dan mencoba media kahoot ini. Antusiasme tersebut dapat dilihat dari atensi yang ditunjukkan pada saat game di mulai, daya konsentrasi menjadi lebih meningkat, karena semua ingin mendapatkan *score* terbaik. Untuk ranking berdasarkan *score* tertinggi, silih berganti didapatkan dengan peserta didik yang berbeda. Dengan adanya batasan waktu, perhatian peserta didik pada proses pembelajaran menjadi terjaga secara konsisten. Kendala yang terjadi, terdapat beberapa peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan permainan sampai berakhir, dikarenakan gangguan sinyal yang terputus.

Pada pelaksanaan di kelas X.6, motivasi dan semangat belajar sejarah begitu meningkat dari biasanya. Karena jadwal pelajaran sejarah di kelas X.6 itu berlangsung di jam ke 6 dan 7. Artinya, pembelajaran yang berlangsung pada siang hari itu cukup membuat peserta didik mudah bosan jika media atau metode yang diberikan guru cukup monoton. Namun, setelah diterapkan permainan Kahoot ini, suasana belajar yang biasanya terasa cukup membosankan, berubah menjadi lebih

menyenangkan dengan adanya permainan Kahoot ini. Beberapa kendala yang terjadi di kelas X.6, yaitu gangguan sinyal yang terputus dan kurang matang dalam persiapan perangkat permainan, karena situasinya di dalam kelas tidak tersedia perangkat HDMI untuk menyambung laptop ke proyektor.

Pada pelaksanaan di kelas X.7, atensi dan antusias peserta didik sangat meningkat. Dari data yang pernah diobservasi sebelumnya melalui Asesmen Diagnosis. Kelas X.7 ini merupakan kelas dengan karakter dan gaya belajar peserta didik yang senang dengan adanya banyak kegiatan dan aktifitas, salah satu diantaranya mereka senang menggunakan media-media berbasis games. Maka, penerapan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran sejarah begitu berjalan dengan optimal dan mampu meningkatkan semangat, motivasi dan hasil nilai yang lebih baik dari sebelumnya.

Pada pelaksanaan di kelas X.8. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hampir sama dengan X.7, hasil observasi melalui asesmen diagnosis, di kelas X.8 cenderung lebih suka menggunakan model dan media pembelajaran yang interaktif, media Kahoot cukup efektif diterapkan di kelas X.8. Untuk hasil asesmen pun cukup meningkat secara signifikan. Kelas ini merasa lebih mudah memahami materi sejarah, jika menggunakan media yang tidak monoton, media yang interaktif berhasil meningkatkan motivasi dan kompetensi peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah di SMA N 68 Jakarta memberikan manfaat yang signifikan. Penggunaan Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan kolaborasi antar siswa. Guru juga melaporkan bahwa Kahoot membantu

mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dari 4 kelas yang telah diobservasi, kelas X-7 adalah kelas yang sangat menunjukkan perubahan signifikan mengenai nilai peserta didik pada sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Kahoot. Asesmen yang telah dilakukan pada keempat kelas tersebut menunjukkan hasil positif adanya perubahan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kahoot. Meskipun penggunaannya sudah tergolong baik di SMA tersebut, namun masih terdapat tantangan dalam pemanfaatan Kahoot, seperti keterbatasan akses teknologi dan sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran bauran. Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan dan memperluas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Sejarah di SMA N 68 Jakarta. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada guru dan menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai. Dengan demikian, pembelajaran Sejarah di SMA N 68 Jakarta dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

F. Daftar Pustaka

- Achyanadia, S. (2016). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas SDM. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1) 11-21.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Serantau*, 627-635.
- Huang, W. H. (2011). *Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. Computers in Human Behavior*, 694-704.
- Integrasi, A., & Kunci, K. (2017). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.
- Izza, A. A., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 10-15.
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *SWARNADWIPA*, 3(2), 54-63.
- Ryan Dellos. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. In *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning Vol 12* (pp. 49-52).
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Sundayana, W. (2015). Readiness and competence of senior high school English teachers to implement Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 3(1), 29-36.