Pemanfaatan Media *Kahoot!* dalam Pembelajaran Teks Kritik Sosial Kelas X

Kusumaning Sekar Fadya Azzahra[1] & Purwati Zisca Diana[2]
[1,2]Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

pemanfaatan; kahoot; teks kritik sosial

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan manfaat dalam penggunaan media *kahoot!* Dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas X dengan materi teks kritik sosial. Suasana baru yang dihadirkan dalam pembelajaran menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu menggunakan aplikasi *kahoot!* yang akan membangkitkan motivasi dan semangat siswa karena dirasa memberikan hal baru dalam pembelajaran. Penelitian ini mengusung konsep media pembelajaran berbasis *game,* kuis-kuis variatif dapat digunakan dengan mudah dan tentunya sangat membantu memberikan rasa semangat pada siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA N 3 Bantul dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Hasil dari menggunakan aplikasi ini, minat siswa semakin bertambah dengan rata-rata sebanyak 9,731 point. Perolehan nilai berdasarkan hasil poin benar yaitu, benar 9 soal sebanyak 21,875%, benar 8 soal sebanyak 31,250%, benar 7 sebanyak 15,625%, dan benar kurang dari 7 sebanyak 28,125%.

How to Cite: Azzahra, K. S. F. & Diana, P. Z. (2022). Pemanfaatan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Teks Kritik Sosial Kelas X. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang sistematis dan bersifat komunikatif antara pengajar dan peserta didik. Gagne & Briggs (dalam Slavina, 2011) menyatakan pembelajaran adalah sistem yang mempunyai tujuan dalam membantu proses belajar siswa dengan berbagai kegiatan yang disusun dengan sedemikian rupa guna merangsang terjadinya proses belajar siswa. Belajar adalah aktivitas psikis yang dilakukan oleh seseorang yang dapat mengubah perilakunya dengan sebelumnya karena adanya pengalaman baru yang diajarkan dan akan diubah oleh seseorang tersebut. Peningkatan kualitas pada perilaku, kebiasaan, pengetahuan maupun keterampilan dapat terjadi karena adanya proses dalam belajar. Belajar merupakan proses berubah dalam kepribadian manusia dengan cara meningkatkan kualitas dan kuantitas pada perilakunya bisa dalam peningkatan kecakapan, kebiasaan, daya pikir maupun kemampuan yang lain. Belajar adalah perubahan yang nisbi dalam penetapan perilaku sebagai sebuah akibat dari pengalamannya yang dulu.

Penggunaan teknologi zaman yang serba menggunakan teknologi ini, banyak hal yang telah dikembangkan untuk menunjang pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih mudah, bervariasi dan efektif. Selain untuk menunjang pembelajaran, penggunaan teknologi juga dapat bermanfaat untuk guru salah satunya menambah kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam mengajar. Guru dapat mengembangkan berbagai media demi kelangsungan pembelajaran dengan mengikuti adanya perkembangan zaman. Berkembangnya teknologi ini juga karena adanya dampak pandemi covid-19 yang telah terjadi di seluruh dunia. Akibatnya guru dituntut untuk dapat mengembangkan dan mengoperasikan serta memanfaatkan segala teknologi pembelajaran agar dapat digunakan

oleh siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru juga harus berinovasi dalam melaksanakan tugasnya agar tercipta suasana pembelajaran yang tetap nyaman dan kondusif.

Penelitian ini mengusung konsep media pembelajaran berbasis *game* yang dapat menambah dan memberikan motivasi serta minat belajar siswa. Media *game* yang akan digunakan adalah aplikasi *kahoot!*. Diharapkan dengan adanya penggunaan aplikasi ini dapat menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. *Kahoot* merupakan aplikasi berbasis *game* yang menitik beratkan pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa satu dengan yang lain secara kompetitif. Dengan menggunakan aplikasi ini diharap siswa dapat meningkatkan pemahamannya mengenai teks kritik sosial yang nantinya akan diajarkan oleh guru.

Kelebihan penggunaan aplikasi *kahoot!* adalah sangat menarik, *kahoot!* tidak hanya dapat digunakan melalui komputer, namun juga dapat diakses dengan gawai. penggunaan gawai sebenarnya masih harus disorot karena terkadang, apabila siswa membawa gawai menambah kemungkinan bahwa siswa tidak akan berkonsentrasi dengan pelajaran. Namun di lain sisi, gawai dapat dimanfaatkan kegunaannya untuk menunjang pembelajaran. Guru dapat mengkoordinasi penggunaan gawai apabila siswa diperbolehkan membawa, sehingga gawai dapat dimaksimalkan manfaatnya dalam pembelajaran. Pemanfaatan gawai dirasa penting, karena setiap sekolah juga memerlukan lulusan dengan ahli teknologi yang pastinya tidak dapat dipungkiri pada zaman sekarang ini.

Teks kritik sosial juga dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat ini. Kritik sosial adalah sebuah teks lucu sekaligus mengandung kritik atas fenomena sosial yang terjadi di masyarakat dan memiliki pesan yang diharapkan dapat memberikan pelajaran bagi pembacanya. Dengan memanfaatkan berbagai kecanggihan teknologi, pembelajaran teks kritik sosial dapat dilakukan dengan inovasi baru, tidak hanya dengan menggunakan buku bacaan dan contoh teks yang dirasa membosankan oleh siswa. Dengan adanya *kahoot!* siswa dapat belajar dengan kuis yang menyenangkan dan mempermudah pemahaman siswa

METODE

Pada penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang menjunjung pada filsafat postpositivisme, biasanya digunakan dalam meneliti objek alamiah dimana peneliti dianggap sebagai instrumen kunci. Sugiyono (2015; 15) menyatakan metode penelitian kualitatif muncul karena terjadi perubahan paradigma dalam memandang suatu realitas/ fenomena/ gejala. Dalam kerangka berpikir ini realitas sosial dipandang sebagai sesuatu yang utuh, kompleks, penuh makna, dan dinamis. Metode ini digunakan untuk mendapatkan suatu data yang didalamnya mengandung sebuah makna. Penelitian kuantitatif mengarah pada pandangan filsafat positivisme. Filsafat positivisme memandang suatu bahwa fenomena dalam penelitian dapat diklasifikasikan, relatif tetap, nyata, teramati, dan mempunyai hubungan sebab akibat satu sama lain. Proses penelitian ini memiliki sifat deduktif, yaitu dalam menjawab rumusan masalah digunakan teori dan konsep sehingga dapat merumuskan dugaan sementara. Penelitian ini merupakan hasil studi yang diposisikan sebagai bebas nilai (*value free*) sehingga dalam penelitian diharuskan menerapkan prinsip-prinsip objektivitas yang dapat diperoleh melalui instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Variabel pada penelitian ini harus dapat didefinisikan dalam bentuk operasional dan dapat diskalakan.

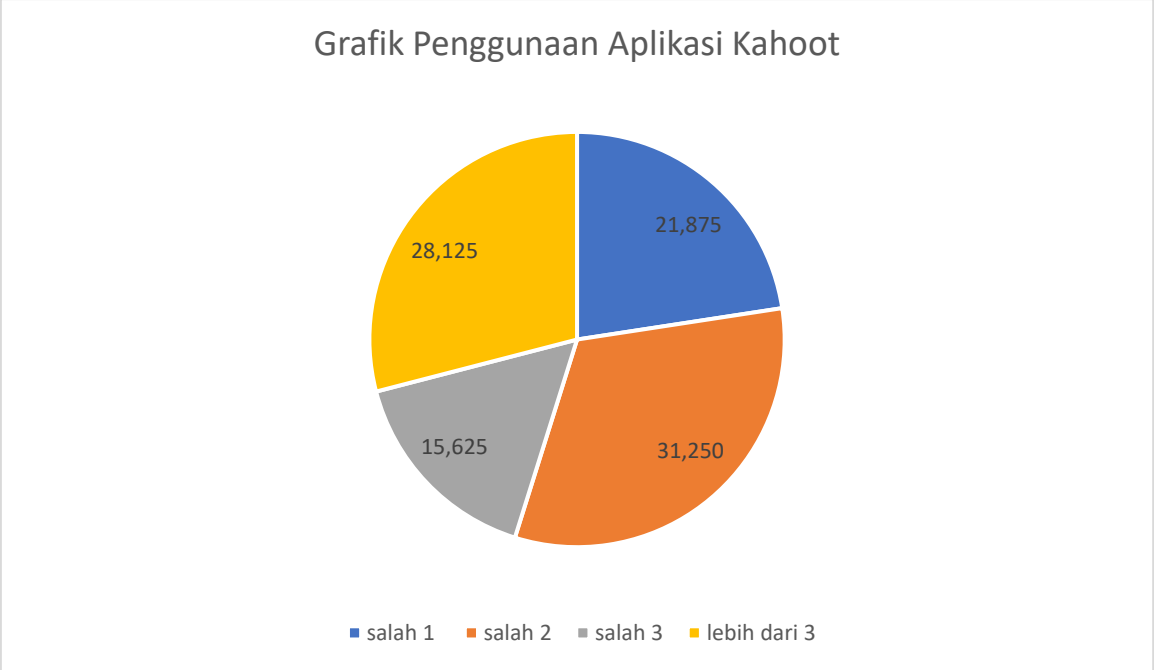
Widodo dan Muchtar (2000) menyampaikan bahwa penelitian dengan metode deskriptif adalah metode riset yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variabel penelitian yang saling berkaitan antara satu dengan lainnya. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian

dilaksanakan. Dalam ilmu pendidikan, penelitian deskriptif lebih berfungsi untuk pemecahan ilmu praktis dari pada pengembangan ilmu pengetahuan.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 3 Bantul. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik observasi yaitu kegiatan mengamati siswa pada saat proses pembelajaran penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran teks kritik sosial. Teknik wawancara yaitu peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa terkait dengan penggunaan media Kahoot, dan kesulitan-kesulitan pada saat penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran teks kritik sosial. Teknik dokumentasi adalah mendokumentasikan hasil penggunaan media Kahoot yaitu berupa video yang direkam menggunakan gawai pada saat pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar 1. Grafik penggunaan aplikasi *kahoot*

Diagram di atas merupakan hasil penggunaan aplikasi *kahoot!* dalam pembelajaran teks kritik sosial. Siswa diminta mengerjakan 10 soal mengenai materi kritik sosial. Dari sepuluh soal yang telah dikerjakan, siswa diminta menyebutkan point salah dari soal yang dikerjakan

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian Pemanfaatan media *kahoot!* dalam materi teks kritik sosial pada siswa kelas X SMAN 3 Bantul, maka dapat disimpulkan hasil seperti dibawah ini. Penggunaan aplikasi kahoot dalam memanfaatkan kahoot sebagai alat pembelajaran teks kritik sosial di SMAN 3 Bantul terbukti membantu siswa dalam merangsang pemahaman dalam materi teks kritik sosial. Dengan adanya media *kahoot!* ini dapat membantu dan mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran khususnya dalam materi teks kritik sosial. Penggunaan media ini memberikan suasana yang berbeda dan menumbuhkan minat

siswa dalam melakukan pembelajaran. Siswa biasanya akan merasa tertantang jika guru memberikan praktik belajar yang baru, dengan menggunakan aplikasi *kahoot!* ini siswa merasa sangat bersemangat dalam melakukan pembelajaran.

Pada pembelajaran menggunakan *kahoot!* ini, kegiatan dilakukan dengan tahap menjawab kuis, yang dimana nantinya siswa hanya akan membuka link yang dibagikan oleh guru. Siswa tidak perlu repot mengunduh aplikasi pada *play store* untuk menggunakan *kahoot!*. Seiring berjalannya kuis dalam kelas, suasana menjadi heboh dan ricuh disaat siswa menjawab kuis yang dibatasi oleh waktu yang singkat hanya sekitar 3 menit saja, namun inilah yang menjadi titik keaktifan dan motivasi siswa dalam menjawab kuis. Cara menjawab kuis ini juga cukup mudah, hanya dengan memilih jawaban yang dirasa benar. Siswa merasa tertantang dan saling bersaing dengan teman sehingga menimbulkan semangat dalam diri dan menghilangkan rasa jenuh dalam belajar.

Dalam melakukan kegiatan ini, langkah yang dilakukan oleh guru adalah (1) Meminta siswa menyiapkan gawai, (2) Guru memberikan link kuis *kahoot!* Ke dalam grup *WhatsApp* kelas, (3) Siswa dapat mengakses link tanpa mengunduh aplikasi *kahoot!* di *play store*, (4) Siswa mengerjakan link yang telah dibagikan, (5) Siswa memberi tahu hasil benar dari yang telah dikerjakan, (6) Guru mencatat hasil benar siswa.

Dalam penelitian ini, tak luput juga dari faktor penghambat dalam penggunaan media *kahoot!* Dalam pemanfaatan media kahoot untuk pembelajaran teks kritik sosial kelas X di SMA 3 Bantul. Penghambat dalam penggunaan aplikasi kahoot yang sering dialami oleh siswa adalah jaringan. Salah satu kekurangan dari penggunaan aplikasi ini adalah harus menggunakan jaringan yang stabil. Pada awal pembelajaran, beberapa siswa sangat kesulitan untuk mengakses link yang diberikan oleh guru karena faktor jaringan. Namun setelah dicoba beberapa kali akhirnya siswa dapat mengakses link yang dibagikan dan mengerjakan kuis dengan lancar. Faktor lain yang menjadi penghambat dalam melakukan kegiatan ini adalah beberapa siswa belum mengerti cara penggunaan aplikasi ini sehingga ada beberapa siswa yang berpikir terlalu lama sehingga belum sempat menjawab dan waktu yang di setting dalam kuis sudah habis.

Hasil dari menggunakan aplikasi ini, minat siswa semakin bertambah dengan rata-rata sebanyak 9,731 poin. Perolehan nilai berdasarkan hasil poin benar yaitu, benar 9 soal sebanyak 21,875%, benar 8 soal sebanyak 31,250%, benar 7 sebanyak 15,625%, dan benar kurang dari 7 sebanyak 28,125%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran teks kritik sosial kelas X di SMA 3 Bantul menghasilkan hasil yang memuaskan, siswa merasa terbantu dengan adanya suasana belajar baru menggunakan aplikasi *kahoot!* dan sangat membangkitkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan kahoot memberikan suasana baru bagi mereka dalam pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan latihan pada kertas. Hasil dari menggunakan aplikasi ini, minat siswa semakin bertambah dengan rata-rata sebanyak 9,731 poin. Perolehan nilai berdasarkan hasil poin benar yaitu, benar 9 soal sebanyak 21,875%, benar 8 soal sebanyak 31,250%, benar 7 sebanyak 15,625%, dan benar kurang dari 7 sebanyak 28,125%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih diberikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. SMA N 3 Bantul yang telah memberikan kami wadah dalam melakukan penelitian.

2. Ibu Ermawati, S.Pd selaku guru pamong yang selalu memberi arahan, memberikan banyak penjelasan tentang sekolah sehingga memudahkan peneliti untuk menyusun dan menyelesaikan artikel.
3. Bapak Roni Sulistiyono, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan.
4. Ibu Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan Persekolahan 2 yang selalu memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan artikel

DAFTAR PUSTAKA

Etna, W. & Mukhtar. (2000). Metodologi Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo.
Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.