

Pembelajaran *Autonomous Learning* dengan Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris

Ayudia Fauziah¹, Salma Alifiah Haritsah², Ani Susanti³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Autonomous learning, Kahoot, Minat Belajar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana manfaat dan perubahan dari penggunaan metode antara *autonomous learning* dipadukan dengan Kahoot! sebagai media ajar dalam menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris para siswa di SMKN 1 Bantul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Pembelajaran *Autonomous Learning* dengan dipadukan dengan media Kahoot! Membawa pengaruh negatif dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Bantul. Hal ini telah diseimbangi dengan visi misi dari pihak sekolah

How to Cite: Fauziah, A., Alifia.S., & Ani Susanti (2022). Pembelajaran *Autonomous Learning* dengan Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa penting dimana yang paling banyak digunakan dan dipelajari di Dunia. Penggunaan dan penguasaan bahasa Inggris akan memiliki dampak yang besar, karena negara-negara yang maju menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama mereka. Dengan begitu, secara tidak langsung negara lain harus mempelajari bahasa Inggris untuk dapat memahaminya dan mendapatkan pengetahuan yang luas. Dalam lembaga pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris menjadi pelajaran bahasa asing yang diajarkan dan menjadi salah satu mata pelajaran sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah. Dengan berjalannya waktu, terdapat berbagai model pembelajaran serta media yang dapat digunakan menjadi bahan pembelajaran inovatif di kelas. Kondisi yang menuntut pembelajaran dilaksanakan secara daring mengharuskan guru menemukan model pembelajaran yang sesuai dan lebih kreatif. Pembelajaran jarak jauh yang terjadi harus memprioritaskan penguatan pembelajaran secara mandiri (*Autonomous Learning*).

(Holec, 2001) mendefinisikan belajar mandiri adalah ketika pelajar mau dan mampu mengambil alih pembelajarannya sendiri. Artinya siswa dalam hal ini mampu mengelola pembelajarannya sendiri mulai dari merumuskan tujuan pembelajarannya, merencanakan apa yang akan dipelajarinya, memilih strategi yang tepat, memantau apa yang dipelajarinya hingga mengevaluasi apa yang telah dipelajarinya. Ini adalah salah satu isu yang berkontribusi dalam diskusi pengajaran dan pembelajaran bahasa asing. Hal ini dianggap memainkan peran penting yang mempengaruhi siswa dalam memperoleh bahasa. Pembelajaran mandiri merupakan sistem pembelajaran dimana siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru akan berperan sebagai supervisor (Masouleh & Jooneghani, 2012).

Dengan adanya kemandirian dalam belajar atau *Autonomous Learning* merupakan ini, menjadikan suatu hal penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam menumbuhkan karakter mandiri pada siswa. *Autonomous Learning* melatih siswa bertanggung jawab secara mandiri terhadap proses belajar yang mereka jalani. (Garaus, dkk, 2015). Sikap ini diperlukan siswa agar dapat belajar secara aktif dan disiplin terhadap dirinya sendiri yang harus dimiliki oleh seorang siswa agar tidak selalu bergantung pada guru dan orang lain.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan mumpuni dapat memaksimalkan hasil dari pembelajaran dari siswa. Guru perlu memiliki strategi untuk lebih meningkatkan motivasi siswa untuk belajar adalah dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang menarik (Dewi, Kurnia, 2018). Dari pendapat tersebut, menjelaskan bahwa dengan kita sebagai guru harus lebih kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan salah satunya dengan web seperti Kahoot!, dalam pengapikaiannya dapat mempengaruhi suasana kelas saat game dimulai.

Kahoot adalah permainan pembelajaran yang berbasis online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar. (Wang, 2015) menyatakan siswa yang diberikan materi dengan berbasis permainan berhasil untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih mudah berkonsentrasi,serta menumbuhkan kerjasama siswa, kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar menurut (Nokham, 2017). Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran di kelas maupun otonom juga dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pemberian kebebasan pada siswa untuk mengembangkan ide pribadi akan meningkatkan minat belajar pada setiap siswa. Efektifitas dalam belajar juga akan tercipta dengan adanya dukungan minat belajar dari dalam diri siswa masing masing. Siswa yang tadinya tidak mampu memahami bahasa Inggris akan lebih berusaha untuk mengejar ketertinggalannya dalam menguasai suatu materi.

Minat belajar secara tidak langsung akan dapat merubah perilaku siswa dalam melakukan pembelajaran, dari yang tidak peduli dengan mata pelajaran menjadi peduli. Minat belajar juga dapat mengurangi kegiatan siswa diluar pembelajaran, yang mana kegiatan tersebut merugikan seperti bermain game di kelas ataupun hal lain yang dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini sampaikan semua hasil atau temuan penelitian anda. Perlu untuk digarisbawahi bahwa penyampaian hasil penelitian berbeda dengan diskusi. Hasil penelitian sebagian besar menampilkan informasi dan *display* data yang dikumpulkan dalam bentuk grafik atau tabel. Meskipun demikian interpretasi terhadap hasil penelitian tetap perlu dilakukan tanpa *misinterpretation*.

SMK Negeri 1 Bantul merupakan sekolah kejuruan yang didirikan pada tahun 1968. SMKN 1 Bantul merupakan nama perubahan yang dulunya SMEA N 1 Bantul yang diganti pada tanggal 9 Juni 1968. Dalam perkembangannya, SMKN 1 Bantul sangat berkomitmen terhadap perubahan dan peningkatan mutu pendidikan. SMK Negeri 1 Bantul sebagai sekolah yang menjadi tujuan studi banding dari sekolah lain, baik di Jawa maupun di luar Jawa. SMK Negeri 1 Bantul telah bermitra dengan Bangsa Commercial Thai Business School sejak tahun 2010. Dan pada tahun 2012 dengan Sungai Kolok Industrial And Community College Thailand dalam Program Pertukaran Guru dan Siswa. SMKN 1 Bantul merupakan sekolah yang tertib dengan aturan pemerintah seperti pematuhan dengan protokol kesehatan yang masih dilakukan sampai sekarang. Hal ini dapat dilihat dari adanya fasilitas cuci tangan di setiap kelas dan penyediaan hand sanitizer tempat. Setelah Pandemi Covid-19 SMKN 1 Bantul mulai melakukan pembelajaran secara blended yaitu daring dan luring. Secara tidak langsung akan ada perubahan yang terjadi baik dari siswa, guru, maupun sekolah. Kebiasaan belajar melalui alat teknologi dapat mengurangi minat anak belajar secara langsung di kelas. Siswa cenderung ingin belajar dengan menggunakan teknologi yang biasanya mereka gunakan dibandingkan dengan mencatat di buku tulis. Kesulitan dalam penyeimbangan kegiatan belajar juga dipengaruhi dengan adanya perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka yang telah

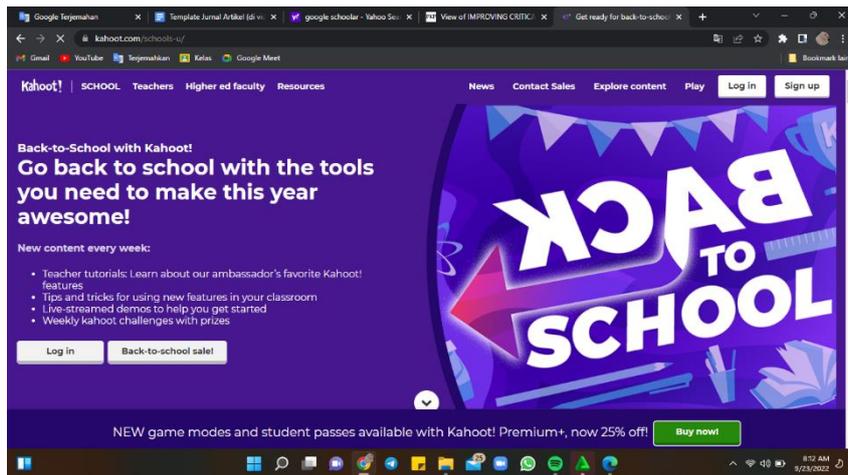
diterapkan pada siswa kelas X, butuh waktu untuk adanya penyesuaian dari pihak guru dalam menerapkan pembelajaran tersebut. kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia dalam aspek pendidikan. Kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka dikerahkan dengan tujuan mengasah minat dan bakat siswa. Kurikulum yang berganti serta metode belajar dari daring menjadi luring membuat guru, siswa, bahkan sekolah harus berinteraksi lagi dengan perubahan kebijakan tersebut. Dan tidak sedikit siswa yang masih memilih pembelajaran otonom sebagai pendukung mereka belajar bahasa Inggris.

Kurikulum merdeka mendukung adanya perkembangan ide kreatif dari setiap siswa yang bisa dikembangkan dan menjadi hal positif ke depannya, hal ini berkaitan dengan pembelajaran otonom bagi siswa, dimana pembelajaran otonom merupakan pembelajaran yang mengasah ide kreatif diseimbangi dengan tanggung jawab dari setiap individu. Pembelajaran otonom (*Autonomous Learning*) merupakan pembelajaran dimana para siswa belajar dengan cara yang diminati. seperti yang diketahui setiap guru mempunyai cara mengajar yang berbeda beda, begitupun dengan siswa yang mempunyai cara belajar yang berbeda beda pula. Dalam pengembangan pengetahuan belajar bahasa Inggris, siswa juga perlu cara yang menurut mereka lebih efektif. *Autonomous Learning* dianggap sebagai pelajar tanpa guru, dimana siswa belajar dengan cara yang mereka minati tanpa ada ketentuan yang telah disepakati oleh guru. Contoh dari pembelajaran siswa secara otonom yaitu banyak siswa yang belajar bahasa Inggris melalui film, game, dan sosial media.

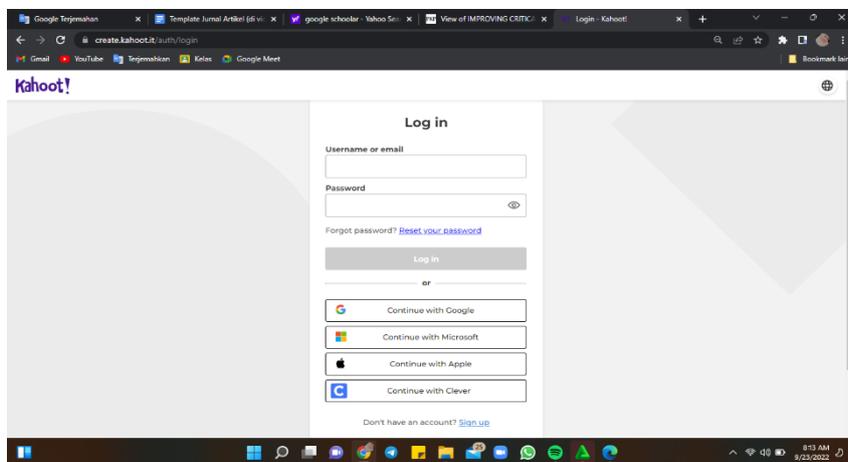
Dalam pengaplikasian pembelajaran otonom (*Autonomous Learning*) , seorang guru sebelumnya dibekali dengan metode baru ini. Kegiatan ini dilaksanakan dan diberi kepada guru yang khususnya pada mata pelajaran dalam bidang bahasa, pelaksanaan kegiatan orientasi otonom atau dapat dikatakan sebagai pelatihan agar kedepannya guru dapat mengendalikan kondisi ruang kelas saat pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran *Autonomous Learning* membuat fokus siswa yang dari awal memfokuskan kepada guru, berubah menjadi gaya belajar pembelajaran secara mandiri, dapat dari cara berkelompok, teksbook, atau berpasangan. Dalam hal ini *Autonomous Learning* tidak hanya mendorong siswa untuk berperan aktif, tetapi juga membantu para siswa untuk menunjukkan rasa lebih bertanggung jawab pada kemampuan mereka sendiri. Pembelajaran menjadi lebih efektif ketika pelajar mampu dengan sadar mengontrol pembelajaran mereka sendiri (Yildirim, 2012). Pendapat ini sesuai dengan hasil pengamatan yang berada di SMK N 1 Bantul .Para siswa menunjukkan bentuk tanggung jawab dan partisipasi mereka dalam menuntaskan secara mandiri soal kuis yang ditampilkan di Kahoot. Siswa belajar berlatih secara efektif dengan Kahoot, yang berkontribusi besar sebagai salah satu media pembelajaran untuk menerapkan model pembelajaran *Autonomous Learning*. Ada berbagai keuntungan menggunakan aplikasi Kahoot! yang tampak dalam realita implementasi di lapangan. Sebagai aplikasi, Kahoot! membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, dinamis, dan tidak membosankan. Permasalahan seperti perilaku siswa yang terlalu memprioritaskan *handphone* di kelas dapat teratasi dengan metode pembelajaran otonom dengan Kahoot!.

Penggunaan aplikasi ini juga meningkatkan partisipasi siswa karena selain diharuskan memiliki akun, siswa juga menjadi termotivasi untuk mencapai nilai tertinggi dan menjawab dalam waktu tercepat karena semua nama dengan hasil terbaik dapat muncul di layar dan diketahui oleh teman mereka. Secara tidak langsung hal ini menanamkan kedisiplinan pada siswa untuk menghargai waktu dalam setiap keadaan. Adapun tata cara dalam pembuatan Kahoot! sebagai berikut:

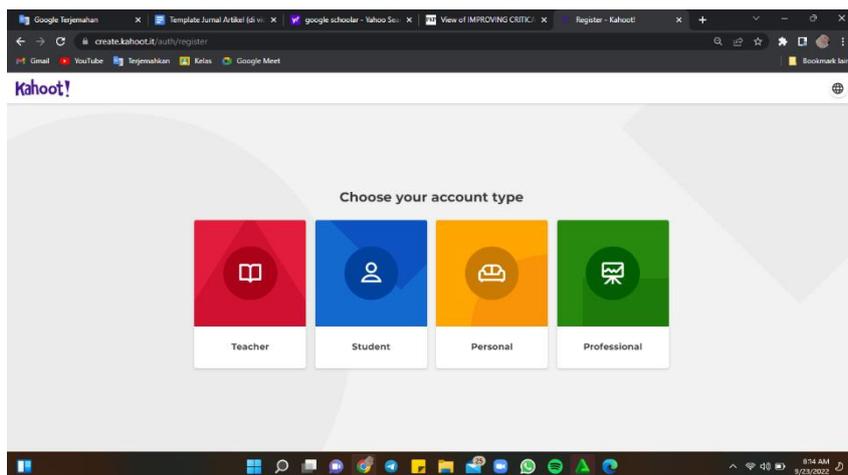
1. Membuka situs web www.kahoot.com. Lalu klik “Log in”



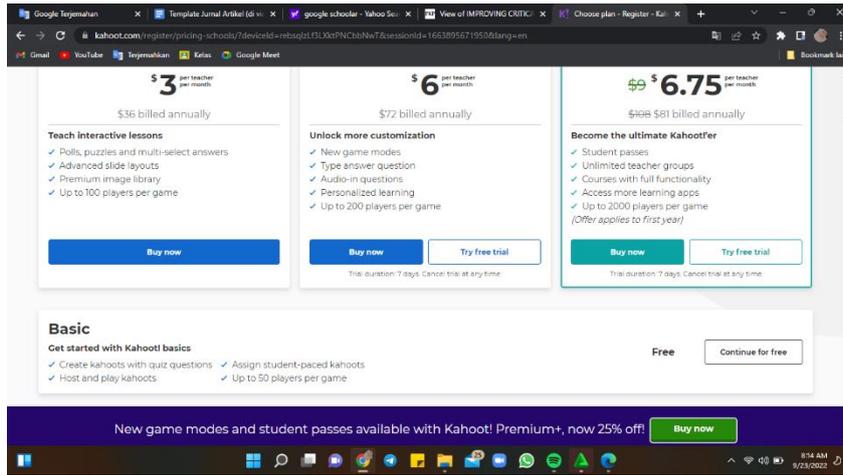
2. Isi username/email atau pilih salah satu opsi untuk Log in



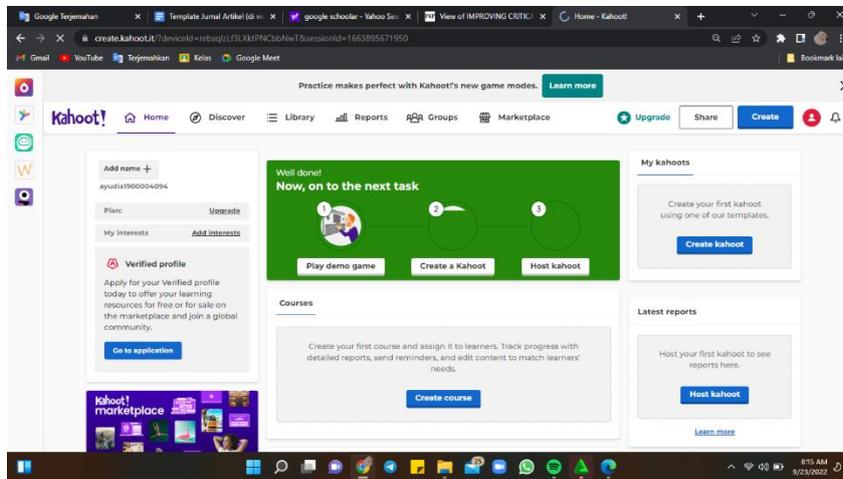
3. Klik "Teacher"



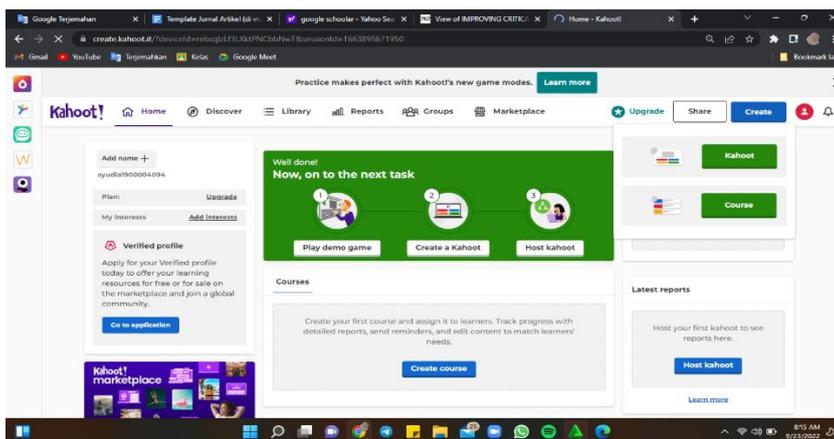
4. Scroll kebawah lalu klik "Continue for free"



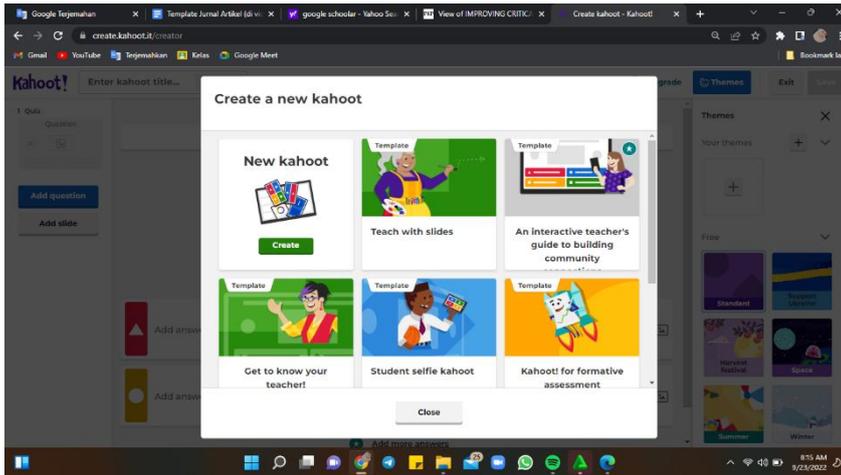
5. Klik "Create"



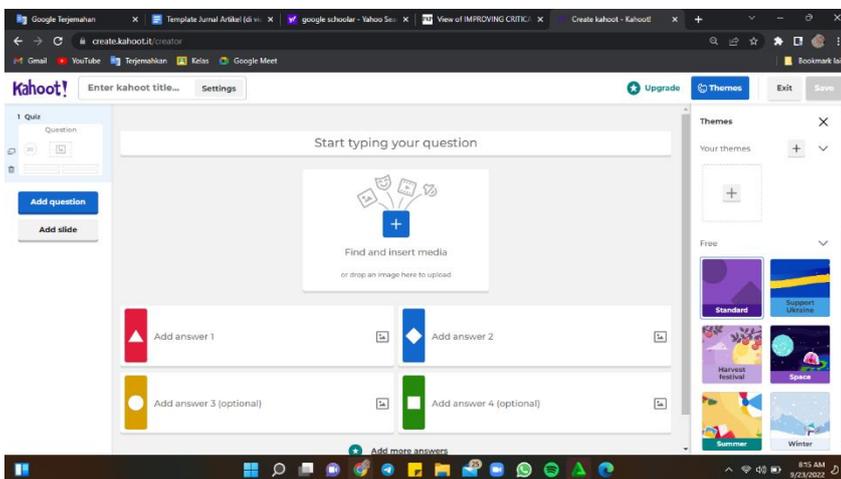
6. Klik "Kahoot"



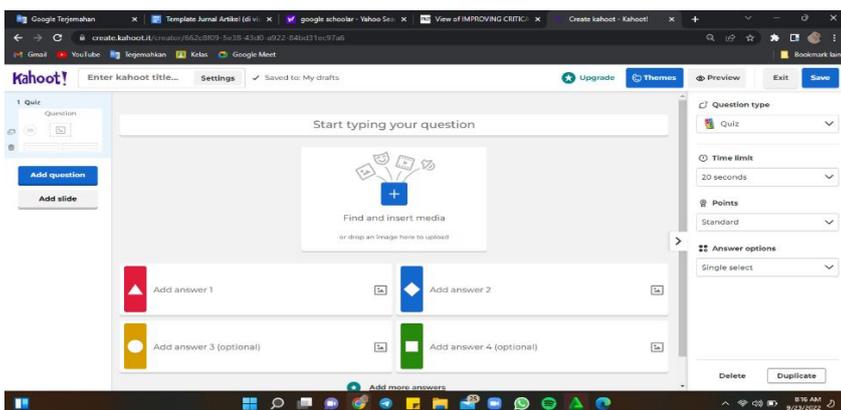
7. Klik "Create".



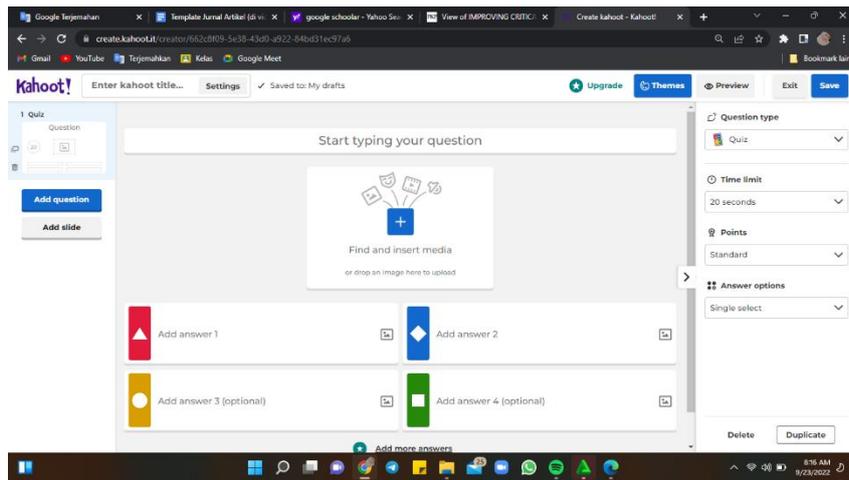
8. Pilih tema yang diinginkan.



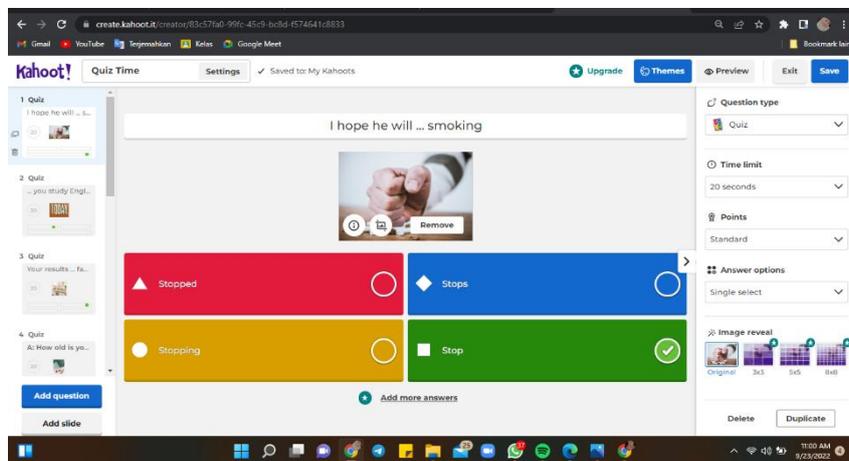
9. Masukkan soal dan jawaban yang telah dibuat.



10. Sesuaikan time limit dalam menjawab soal (lakukan untuk soal soal berikutnya).



11. Klik “Save” jika semua selesai.



Tata cara pembuatan media Kahoot! merupakan sebuah hal yang mudah dalam pengaplikasiannya dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk bisa memahami tata cara pembuatan serta penggunaannya. Seorang guru hanya perlu mempunyai email yang bisa diakses dan dengan adanya kumpulan soal yang telah dibuta dengan menyeimbangi bentuk media Kahoot! yang sederhana dan mudah dikelola.

KESIMPULAN

Dalam Artikel Ilmiah ini memberikan pemahaman tentang tiga kata kunci yang sangat penting yaitu:

1. *Autonomous Learning* sebagai metode pembelajaran mandiri yang mempengaruhi siswa dengan mengenal cara atau metode belajar yang mereka senangi.
2. Yang kedua yaitu tentang media Kahoot!, sebuah situs yang berupa quiz dengan berisi soal yang dikelola sendiri oleh guru. Media ini memerlukan Handphone, alat teknologi dari setiap siswa.
3. Selain *Autonomous Learning* dan Kahoot!, minat belajar juga merupakan hal penting yang dibahas dari artikel ini, dimana dengan adanya perpaduan Aunonomous Learning dengan Kahoot! mampu meningkatkan minat belajar para siswa SMKN 1 Bantul

Model pembelajaran *Autonomous Learning* dan media pembelajaran Kahoot mampu membuat siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar, khususnya di pelajaran bahasa inggris. Pembelajaran *Autonomous Learning* dan media pembelajaran Kahoot tepat untuk mengasah

kemampuan siswa kelas X SMKN 1 Bantul dalam upaya penguasaan pemahaman bahasa Inggris. *Autonomous Learning* menjadi wadah dimana siswa dapat mengenal diri sendiri, mengenal bagaimana metode belajar yang efektif untuk mereka gunakan ketika belajar di sekolah atau diluar lingkungan persekolahan, yang dapat menambahkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri.

Dalam penggunaannya, Kahoot dapat dibilang mudah sehingga siswa bersemangat saat berlatih secara individu. Selain itu, Kahoot menyediakan beberapa fitur yang dapat memfasilitasi pelajar untuk mengasah kompetensi menyimak bahasa Inggris. Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran *Autonomous Learning* yang bermediakan Kahoot, memperoleh tanggapan yang baik dari siswa di SMK N 1 Bantul. Dengan demikian, pembelajaran *Autonomous Learning* dengan menggunakan Kahoot sangat layak digunakan menjadi pilihan bagi pengajar dalam upayanya meningkatkan minat belajar bagi siswa. Salah satu manfaat dengan pengaplikasian pembelajaran *Autonomous Learning* dengan Kahoot pada pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain atau mengaplikasikannya pada pelajaran yang lain. Perpaduan dari kedua aspek tersebut berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SMKN 1 Bantul dalam mengembangkan pengetahuan belajar bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT, atas pemberiannya segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga proses penulisan Artikel Ilmiah Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) II ini dapat diselesaikan dengan lancar. Artikel ini disusun untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Mata Kuliah Pengenalan Lapangan (PLP) Sekolah II. Penulis sangat memahami bahwa pelaksanaan PLP II tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Mujari, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Bantul, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan PLP II di SMKN 1 Bantul
2. Ibu Muya Barida, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Koordinator Lapangan PLP II yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam proses PLP II
3. Ibu Dr. Ani Susanti, S.Pd., M.Pd.BI sebagai Dosen Pembimbing Lapangan yang selalu memberi semangat, ilmu, dan bimbingan dalam proses penulisan artikel ini.
4. Ibu Dian Awaliati, S.Pd. selaku Guru Pamong mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas X yang telah memberikan bimbingan kesempatan, ilmu, semangat dan arahan selama program PLP II berlangsung.
5. Ibu Rini Bhintarti, S.Pd. selaku Guru Pamong mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI yang telah memberikan bimbingan, kesempatan, ilmu, semangat dan arahan selama program PLP II berlangsung.
6. Bapak Guru serta staf/karyawan SMKN 1 Bantul yang telah membantu dalam pelaksanaan PLP II sehingga mendapat pengakaman dan kelancaran dalam berlangsungnya PLP II.
7. Seluruh peserta didik SMKN 1 Bantul yang telah aktif dalam berpartisipasi membantu, menghibur dan mendukung proses pembelajaran.
8. Seluruh anggota PLP II di SMKN 1 Bantul yang selalu memberi motivasi, semangat, kepedulian dan kerja sama yang baik serta bantuan dalam menyusun Laporan PLP II.

Selama penyusunan artikel ini, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menyajikan Artikel Ilmiah PLP II dengan tuntas, namun penulis memahami bahwa dalam penyusunan artikel ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Penulis sangat berterima kasih atas kritik dan saran serta mohon maaf kepada semua pihak atas kesalahan dan kekurangan dalam pelaksanaan PLP II berlangsung. Semoga Artikel ini bisa memberi manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Chotimah, Ima Chusnul&Muhammad Farhan Rafi. 2018. “The Effectiveness of Using KahootAs Media in Teaching Reading.” Jurnal ELink5 (1): 19<https://doi.org/10.30736/e-link.v5i1.44>
- Dewi, Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Raden Intan. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI CAHYA KURNIA.pdf>
- Geraus, C., Furtmüller, G., & Güttel, W, H. 2015. The hidden power of small rewards: The effects of insufficient external rewards on autonomous motivation to learn. *Academy of Management Learning & Education*, 15(1), 45–59. <https://doi.org/10.5465/amle.2012.0284>
- H.A.R Tilaar, *Kekuasaan dan Pendidikan: Manajemen Pendidikan Nasional dalam Pusaran Kekuasaan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), 7.
- Holec, Herri. *Autonomy in Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon, 2001
- Yildirim, Ö. 2012. A study on a group of indian english as a second language learners' perceptions of autonomous learning. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 3(2), 18- 29.
- Kentjono, Djoko. 1990. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Ilingson, J, E. & Noe, R, A. 2017. *Autonomous Learning in the Workplace*. New York: Routledge.
- Masouleh, N. S., & Jooneghani, R. B. (2012). Autonomous learning: A teacher-less learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 55, 835–842.
- Nokham R, Y Chaiyo. (2017) The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system,. 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system,. *Comput. Educ* 82, 217–227