

**PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT!* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA****Rieska Anviani, Pujiriyanto**

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: rieskaanviani.2019@student.uny.ac.id**Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir menyentuh semua sendi kehidupan manusia, terutama pendidikan. Pada proses belajar dalam pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu kunci yang paling berpengaruh dalam keberhasilan proses belajar. Banyaknya macam-macam media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih variatif. Namun, media pembelajaran yang digunakan juga menyesuaikan model pembelajaran yang dilaksanakan. Tidak banyak siswa yang betah dengan kondisi kelas yang melaksanakan pembelajaran yang sama setiap harinya. Hal ini tentu membuat hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan. Pendidik perlu menginovasi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong minat siswa, sehingga hasil pembelajaran pun meningkat. Banyaknya masyarakat cenderung menggunakan teknologi untuk mencari informasi melalui internet. Selain itu, banyak juga masyarakat yang mengisi waktu luang dengan bermain *games*. Media aplikasi Kahoot! dapat sebagai salah satu alternatifnya. Kahoot! dapat menjadi media pembelajaran sekaligus permainan dengan bantuan koneksi internet. Kahoot! juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Dengan demikian, pendidik dapat menjadikan tulisan ini sebagai referensi untuk melakukan inovasi dalam sebuah pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot!, hasil belajar***THE USE OF THE APPLICATION KAHOOT! IN IMPROVING STUDENT
LEARNING OUTCOMES*****Abstract**

The development of science and technology touches almost all of the joints of human life, especially education. In the learning process of education, the learning media is one of the most influential keys to the success of the learning process. The wide range of learning media makes learning a more varied process. However, the learning media used also adjusts the learning model performed. Few students live at home with class conditions carrying out the same learning each day. It is certainly not the result of students' study. Educators need to encourage learning to become more interesting and encourage student interest, thus improving the learning result. Many societies tend to use technology to search through the Internet for information. Furthermore, there are also many societies that fill their leisure time with games. Media application Kahoot! Could be one of the alternatives. Kahoot! can become a medium of learning and games with the help of an Internet connection. Kahoot! can also raise his interest and encourage the digital generation's learning style. Therefore, educators can use this paper as a reference to innovate in learning, especially in online learning.

Keywords: Kahoot! application, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang dilakukan di sebuah lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat dua komponen yang tidak dapat dipisahkan, yakni pendidik dan peserta didik. Perlu adanya interaksi yang saling menunjang antar dua komponen tersebut agar terciptanya hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang biasa dikenal dengan kegiatan belajar mengajar atau proses belajar mengajar di kelas, yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan *teaching/learning process*.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pengetahuan yang cukup baik terkait media pengajaran, meliputi media sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan, pemanfaatan dan penggunaan media pendidikan, dan upaya usaha inovasi dalam media pendidikan (Hamalik, 1994).

Dalam proses pembelajaran, pemilihan media ini penting karena akan berpengaruh pada kelancaran proses belajar sekaligus hasil belajar di kelas. Pemilihan media yang tepat akan menghasilkan proses belajar yang baik dan karena itu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Sebaliknya, pemilihan media yang tidak tepat akan berdampak pada lemahnya proses belajar mengajar, dan karenanya pula akan berdampak pada lemahnya hasil belajar.

Media yang paling umum adalah media non-elektronik, biasa berupa media cetak atau media pembelajaran sederhana. Meskipun sudah dijalkannya Kurikulum 2013 yang mengedepankan kreativitas siswa, media non-cetak ini masih menjadi hal yang

paling sering digunakan oleh para guru di sekolah. Dengan media ini dapat dikatakan media pembelajaran masih tergolong konvensional. Dimana pembelajaran harus *face to face* antara guru dan peserta didik dan cukup memerlukan waktu yang lama. Dari sini dapat diketahui kalau media ceramah ini tidaklah efektif. Pembelajaran menjadi membosankan karena pembelajaran berpusat pada guru.

Dikarenakan guru yang aktif berbicara ini yang terkadang membuat para siswanya seluruh penjelasan yang diterangkan oleh gurunya. Siswa pun menjadi tidak maksimal dalam proses belajarnya. Selain itu, waktu belajar yang terbilang cukup lama juga menjadi faktor para siswa menjalankan proses pembelajarannya tidak maksimal. Jika proses pembelajaran tidak dikemas dengan menarik, akan menurunkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan hal ini juga bertolak belakang dengan teori motivasi belajar yang dimana aspek proses pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Sudjana dan Rivai (1992) berpendapat bahwa terdapat beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) media dapat menumbuhkan motivasi belajar karena metode pengajaran akan lebih menarik; (ii) media dapat membuat makna bahan pengajaran menjadi lebih jelas; (iii) media dapat membuat variasi metode pengajaran menjadi lebih bervariasi; dan (iv) media dapat membuat aktivitas siswa lebih banyak selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan pemaparan oleh pendidik.

Untuk itu, aplikasi Kahoot! dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuat dengan fitur seperti *games* dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan. Diharapkan tulisan ini bisa menjadi dasar untuk perubahan dalam proses belajar mengajar kedepannya, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

APA YANG DIMAKSUD DENGAN BELAJAR?

Belajar adalah sebuah aktifitas yang menyebabkan perubahan perilaku diri sendiri yang berinteraksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan pengalaman. Arti perubahan berarti misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dari belum dapat melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu dan lain sebagainya.

Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* (1977) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah melakukan tindakan yakni belajar. Perubahan tersebut dapat terjadi karena adanya suatu pengalaman maupun latihan. Berbeda dengan perubahan yang bersifat serta merta sebagai akibat atau perilaku yang memiliki sifat yang naluriah. Hal ini sejalan dengan pendapat Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984), belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan sengaja, dan menimbulkan sebuah perubahan, dan hasil dari perubahan menuju ke arah yang positif. Sifat perubahannya relatif permanen, dan tidak akan kembali seperti semula. Pada dasarnya, penerapan belajar pada situasi sesaat tidak dapat dilakukan. Situasi tersebut seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Moh. Surya (1981), juga berpendapat bahwa terdapat definisi belajar yakni sebagai sebuah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang bertujuan untuk merubah tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu terhadap interaksi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan dari diri seseorang menuju ke arah yang lebih baik lagi. Selain itu, belajar juga dapat dikatakan sebagai sebuah proses belajar yang melakukan penyesuaian dari pengetahuan yang sudah kita miliki dengan pengetahuan baru. Dengan kata lain, terdapat tahap evaluasi terhadap informasi yang didapat, apakah pengetahuan yang sudah didapat dapat digunakan pada saat sekarang ini atau harus dilakukan sebuah

pembaharuan sesuai dengan perkembangan zaman.

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PROSES BELAJAR

Pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar terdapat faktor yang saling mempengaruhi dan menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2003) terdapat tujuh komponen yang mempengaruhi kegiatan belajar yakni: (1) Tujuan mengajar; (2) Siswa yang belajar; (3) Guru yang mengajar; (4) Metode mengajar; (5) Alat bantu pembelajaran; (6) Penilaian atau evaluasi pembelajaran; dan (7) Situasi dalam proses pengajaran.

Alat bantu mengajar atau alat bantu pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi didalam proses belajar mengajar. Uraian diatas dapat dikatakan bahwa seorang guru perlu menyusun sendiri komponen-komponen belajar untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Muhibbin Syah (2002) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh pendekatan yang dilakukan oleh guru. *“Pendekatan belajar dapat diartikan sebagai suatu cara atau strategi yang digunakan guru untuk menunjang efektivitas dan efisiensi siswa pada saat proses pembelajaran di materi tertentu”*.

MOTIVASI BELAJAR

A.M. Sardiman (2007) mengatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak yang berguna untuk menjadi lebih aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, dapat dilihat apabila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Sedangkan, Mc. Donald (A.M. Sardiman, 2001) mengatakan bahwa motivasi adalah sebuah perubahan energi seseorang dengan tanda munculnya *“feeling”* dan didahului dengan adanya sebuah tanggapan terhadap tujuan tertentu.

A.M. Sardiman (2007) juga mengatakan bahwa dalam kegiatan

pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Jadi motivasi adalah usaha atau daya penggerak yang dimiliki oleh setiap individu atau seseorang guna mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai

Keller (1987) mengemukakan bahwa terdapat empat indikator dalam pembelajaran yang mempengaruhi motivasi siswa, yaitu:

1) *Attention* (Perhatian)

Tidak semua siswa di kelas yang ingin belajar dan mempunyai perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Guru sebelum memulai pembelajaran hendaknya memberikan sebuah apersepsi yang bersifat konkret terlebih dahulu terhadap siswa, dengan cara memberikan stimulus dan rasa ingin tahu siswa serta mempertahankannya sampai tujuan pembelajaran tercapai.

Ketika perhatian siswa terhadap pelajaran sudah tumbuh, maka siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan semangat.

2) *Relevance* (Relevansi)

Untuk menumbuhkan motivasi yang berhubungan dengan relevansi, guru dituntut dapat menyampaikan materi pembelajaran yang relevan sesuai dengan kebutuhan, minat dan motif belajar siswa.

Misalnya guru dapat menjelaskan materi pembelajaran matematika dengan cara menyesuaikan sesuai kemampuan sebelumnya, menyampaikan materi dengan strategi yang bervariasi dan mudah dimengerti oleh siswa, serta memberikan latihan yang sesuai dengan kemampuan siswa.

3) *Confidence* (Rasa percaya diri)

Dalam hal ini, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara membantu peserta didik dalam mengembangkan keberhasilan dalam pembelajaran. Misalnya, guru dapat menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kriteria hasil belajar, memberikan sebuah tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk mencoba hingga berhasil serta membuat hubungan antara keberhasilan belajar dengan usaha siswa kemudian memberikan penghargaan atas kerja siswa.

4) *Satisfaction* (Kepuasan)

Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan akan menghasilkan kepuasan sehingga ia termotivasi untuk berusaha mencapai tujuan serupa. Misalnya siswa akan merasa puas jika dia dapat mengerjakan soal evaluasi matematika dengan benar. Guru dapat membantu mempertahankan dan meningkatkan siswa tersebut dengan cara memberi reinforcement atau penguatan.

APA ITU MEDIA PEMBELAJARAN?

Kata “media” secara harfiah memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin “*medius*”. Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi dalam bentuk visual atau verbal. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), terdapat sebuah batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi penting kepada seseorang. Selain sebagai sistem penyalur atau pengantar sesuatu, media juga sering disebut dengan mediator. Mediator pada media berperan atau berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran, sebagai dua pihak utama dalam proses belajar. Ringkasnya, media adalah sebuah alat yang digunakan untuk

menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3).

Sebuah perpaduan antara bahan dan alat atau *software* dan *hardware* disebut sebagai media pembelajaran (Sadiman, dkk, 1996). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran dapat berguna sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi antar sesama, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana penting untuk menyamakan informasi tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Anderson dalam kutipan Bambang Warsita (2008), media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah alat yang digunakan untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Maka dari itu, alat bantu pembelajaran dapat disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Contohnya seperti film bingkai (slide), foto, poster, grafik, flip chart, peta, dan OHP/OHT.

FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2010), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa menuju kearah yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan membantu mengembangkan keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Selain itu, terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperjelas, memperlancar, dan meningkatkan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Multimedia memiliki definisi yang sangat beragam tergantung pada ruang lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia dilengkapi dengan adanya suara, animasi, video, dan interaksi, tidak hanya bermakna antara teks dan grafik sederhana saja. Penjelasan dalam multimedia dapat diserap dengan cara mendengar, melihat gambar/animasi, maupun membaca dalam bentuk teks (Sutopo, 2008). Multimedia memiliki sebuah kelebihan yakni dapat mengkombinasikan antara teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Hal ini sesuai dengan Suyanto (2003) bahwa multimedia merupakan bentuk pemanfaatan komputer dalam membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), dengan tautan dan alat yang memungkinkan pemakai dapat bernavigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.

Menurut Vaughan (2011), multimedia dibagi menjadi tiga jenis, yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear. Sedangkan menurut Sigit, dkk. (2008), terdapat dua kategori multimedia, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah alat yang dilengkapi dengan alat kontrol untuk memilih sesuatu yang dikehendaki. Salah satu contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *game*, video, dan lain-lain.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Pada dasarnya, pembelajaran harus diselenggarakan dengan efektif dan efisien agar mahasiswa mampu memahami, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang ada adalah komputer. Komputer dapat menyajikan informasi yang berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi). Sebagai contoh, pada pembelajaran matematika, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional oleh guru sehingga, dapat dilaksanakan dengan bantuan dari teknologi komputer/ multimedia, seperti grafik dan diagram dapat disajikan dengan mudah dan cepat (Kariadinata, 2010). Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan dari media elektronik seperti komputer maupun Android untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Ferawati (2011), model pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan konsep pembelajaran di sebuah sekolah. Hal tersebut, didukung dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Sriyanti (2012) yang memanfaatkan multimedia pada pembelajaran Model *Blended E-learning* hingga mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian lain juga menunjukkan jika pengembangan pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa (Gunawan, dkk., 2013). Dari beberapa penelitian yang ada, dapat dilihat bahwa pembelajaran multimedia interaktif memberikan manfaat pada pembelajaran. Mahasiswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan perangkat komputer yang dilengkapi dengan program berbasis multimedia interaktif (Kadir dan Triwahyuni, 2003).

APA ITU KAHOOT!?

Kahoot! adalah sebuah laman daring yang menyediakan fitur-fitur edukatif dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam artikelnya, Rofiyarti dan Sari (2017) menyatakan bahwa Kahoot! awalnya merupakan sebuah proyek kerjasama pada bulan Maret 2013 antara tim Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science. Sekitar beberapa bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot! dipublikasikan secara umum dan menjadi laman internet berbasis permainan edukatif yang gratis dan dapat diakses siapapun dan kapanpun terutama para pendidik dan peserta didik. Kahoot! menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaannya. Asesmen yang diberikan pendidik dapat diakses pada tautan <https://kahoot.com/>, sementara untuk peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>.

Melalui laman khusus pendidik, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya seperti pendaftaran, masuk ke akun pribadi, dan memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur, pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan dan juga jawaban. Selain itu, pendidik juga dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab dan skor tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disunting dan digunakan secara bebas tanpa ada batasan pengulangan atau batasan akses.

Setiap kelompok pertanyaan memiliki sebuah kode atau PIN guna sebagai akses masuk peserta didik saat asesmen dilakukan. Kahoot! akan secara otomatis menampilkan nilai/skor untuk semua peserta yang mengikuti asesmen tersebut. Hasil asesmen dapat diunduh dan disimpan secara pribadi.

Peserta didik yang mengakses <https://kahoot.it/> akan menampilkan visual laman yang berbeda dengan pendidik. Pada tampilan peserta didik terdapat opsi “*game pin*” dan “*nickname*”. Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan *nickname* merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut asesmen melalui media Kahoot!. Peserta didik sudah terdaftar secara otomatis dengan mengisi kedua kolom diatas. Setelah itu, peserta didik cukup menjawab setiap pertanyaan yang tampil pada layar komputer atau gadget masing-masing.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT!

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Irwan, dkk. dari Universitas Negeri Padang (2019), Kahoot! dapat bermanfaat untuk meningkatkan efektifitas dalam proses belajar. Peneliti menggunakan metode quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif dan membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menurut Fraenkel, dkk. (2011). Dengan menggunakan instrument tes, yaitu pre-test dan post-test, dapat membuktikan bahwa kelas yang menggunakan Kahoot! mendapatkan hasil yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Kahoot!.

Dengan penelitian yang serupa dalam mata pelajaran Informatika, Taopik Barkah dari Universitas Pendidikan Indonesia juga melakukan penelitian dalam skripsinya. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh nya di lapangan, diketahui adanya perbedaan rata-rata skor keseluruhan hasil *post-test*, dimana rata-rata keseluruhan hasil *post-test* lebih besar dibandingkan rata-rata keseluruhan hasil *pretest*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi

Kahoot berbasis game-modifikasi dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), aspek mengaplikasi (C3), aspek menganalisis (C4), dan aspek mengevaluasi (C5).

PENUTUPAN

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan, aplikasi Kahoot! sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot! yang mendukung pembelajaran *blended-learning* ataupun *online learning*. Dengan adanya fitur diskusi hingga *quiz*, membuat pendidik terakomodasi untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia. Selain itu, penggunaan font dan warna dalam desain aplikasinya, juga membuat daya tarik pengguna, sehingga pengguna termotivasi dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih ditunjukkan kepada Bapak Pujiriyanto selaku dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, yang telah memberikan saya kesempatan untuk berlatih membuat tulisan ini. Juga kepada para penulis dalam sumber-sumber referensi tulisan ini, sehingga tulisan ini dapat terselsaikan. Tidak lupa juga, terimakasih saya tunjukkan untuk diri saya sendiri yang telah berusaha mencoba membuat tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

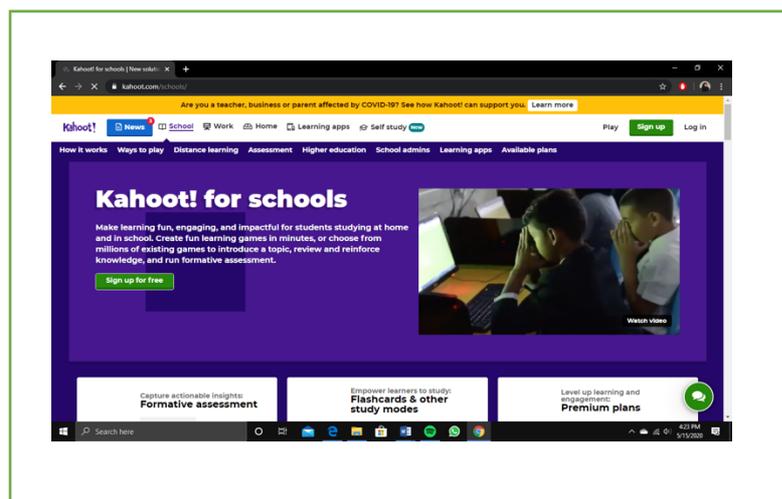
- A.M., Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja. Grafindo Persada.
- A.M., Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anwar, Novianto (2012) *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri Bantul Manunggal Tahun Ajaran 2012*. [Online]. Diakses pada tanggal 15 Mei 2020, dengan tautan: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/8624>

- Arief S. Sadiman, dkk. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barkah, Taopik. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fraenkel, R. J, Wallen, E. N, dan Hyun, H. Helen. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education: Eight Edition*. USA : McGraw-Hill.
- Ferawati. (2011). *Mode Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika pada Topik Fluida Dinamis*. Proseding Penelitian Bidang Ilmu Eksakta, (hlm.1-10).
- Gagne, Robert M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Gunawan, dkk. (2013). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fisika dan Implikasinya pada Penguasaan Konsep Mahasiswa*. J. Pijar MIPA, Vol. IX No.1, Maret : 15 - 19.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilimiyah, Nur Hafidhotul dan Meini Sondang Sumbawati. (2019). *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. JIEET: Volume 03 Nomor 01, 2019. [Online]. Diakses pada 15 Mei 2020, dengan tautan: <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Irwan, Irwan, Zaky F. L., dan Atri Waldi. (2020). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Vol. 8. Yogyakarta. Diakses pada 15 Mei 2020, di: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- John, Dewey. (2004). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Diakses pada 15 Mei 2020, pada tautan: <https://www.silabus.web.id/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar/>.
- Kadir, Abdul dan Terra Triwahyuni. (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kariadinata, R. (2010). *Kemampuan visualisasi geometri spasial siswa Madrasan Aliyah Negeri (MAN) kelas X melalui software pembelajaran mandiri*. Jurnal EDUMAT, 1(2), 1-13.
- Keller, John M. (1987). *Development and Use of ARCS Model Of Instructional Design*. Journal Of Instructional Development, Vol 10, 1987.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Unipma. Journal of Computer and Information Technology Vol.1, No. 2, Febuary 2018, Pages 68-75. [Online]. Diakses pada tanggal 15 Mei 2020, dengan tautan: <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. (2017). *Penggunaan Platform “kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, No. 3b, Vol. 3
- Sigit, Bambang, Joko. (2008). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah, Universitas Negeri Semarang.
- Sriyanti, Ida. (2012). *Penerapan Model Blended e-learning Pada Matakuliah Pendahuluan Fisika Zat Padat*. Jurnal Makalah Seminar Nasional Pendidikan.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Surya, M. (1981). *Psikologi Pendidikan*. Publikasi Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Bandung, Tidak diketahui.
- Suryabrata, Sumadi. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sutopo, Aries Hadi. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Jakarta: Andi.
- Syah, Muhibbin. (2002). *Psikologi Pendidikan Dalam Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia : Making it Work 8th ed*. USA: McGraw Hill.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.



Gambar 1 | Preview Kahoot



Gambar 2 | Preview Kahoot for Desktop