



## Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato

Udin Prasetya  
Herson Kadir  
Supriyadi

Universitas Negeri Gorontalo

Pos-el: [udin\\_s2pendidikanbahasa@mahasiswa.ung.ac.id](mailto:udin_s2pendidikanbahasa@mahasiswa.ung.ac.id)

[hersonung@gmail.com](mailto:hersonung@gmail.com)

[supriyadi@ung.ac.id](mailto:supriyadi@ung.ac.id)

DOI: 10.32884/ideas.v9i1.1201

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) mendeskripsikan respon siswa berdasarkan rubrik refleksi penerapan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode kombinasi dengan jenis penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan melalui tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir pembelajaran. Respon siswa berdasarkan rubrik refleksi penerapan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikategori Setuju dan Sangat Setuju mengatakan tampilannya yang menarik, mudah digunakan, pembelajaran menjadi mudah dipahami, dan terjadi peningkatan terhadap motivasi serta minat siswa dalam belajar.

### Kata Kunci

Media Kahoot, pembelajaran, respon siswa, rubrik refleksi

### Abstract

*This study aims to (1) describe the application of Kahoot in learning Indonesian, (2) describing student responses based on the reflection rubric on the application of Kahoot in learning Indonesian. The method used is a combination method with a descriptive research type through a qualitative approach. The results of the research show that the application of Kahoot in learning Indonesian, it is carried out through three stages of activity, namely the initial, core and final activities of learning. Student responses based on the reflection rubric on the application of Kahoot in learning Indonesian in the Agree and Strongly Agree categories, said that the appearance was attractive, easy to use, learning became easy to understand, and there was an increase in students' motivation and interest in learning.*

### Keywords

*Media Kahoot, learning, student response, reflection rubric*

### Pendahuluan

Pembelajaran yang esensial sudah menjadi keniscayaan bagi guru untuk dihadirkan di kelas yang tentunya berimplikasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berbagai terobosan inovatif mesti diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini karena pesatnya perkembangan teknologi informasi pun merambah dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran. Produk teknologi informasi yang dihasilkan salah satunya berbentuk aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran menjadi entitas yang krusial demi kemasannya pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran berkoneksi dengan komponen pembelajaran lainnya secara simultan dalam merealisasikan pengkondisian pembelajaran (Maulani, Nuraisyah, Zarina, Velinda, & Aeni, 2022).

Kondisi realitas SMPN 2 Wanggarasi yang menerapkan kurikulum merdeka pada jenjang kelas VII semestinya menjadi pelecut semangat bagi guru untuk merancang pembelajaran yang menerapkan pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi digital. Berdasarkan observasi dan wawancara awal peneliti melalui asesmen nonkognitif pra pembelajaran di SMPN 2 Wanggarasi didapatkan temuan bahwa siswa kelas VII merasa jenuh dan kurang antusias terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia karena guru mengabaikan esensi penggunaan varian media pembelajaran khususnya media aplikasi yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi terkesan monoton karena kendali dipegang sepenuhnya oleh guru dalam transformasi pengetahuan, sehingga meminimalkan proses interaksi antara guru dan siswa dalam elaborasi pemahaman materi pembelajaran.

Media pembelajaran hendaknya mengedepankan paradigma yang berorientasi pada pemberdayaan siswa dalam melakukan atau mengalami pembelajaran itu sendiri (*student centered learning*). Media pembelajaran yang dipilih dan dirancang salah satunya yang sifatnya interaktif. Artinya ada interaksi antara siswa dan media pembelajaran itu sendiri, tidak sekedar melihat dan menyimak media pembelajaran, tetapi lebih luas cakupannya dari itu bahwa media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang menerapkan stimulus partisipatif siswa berinteraksi dan menggunakan media pembelajaran dalam upaya menjalani proses pembelajaran yang bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran dimaksudkan sebagai sarana yang mengaitkan guru dan siswa demi memotivasi siswa dalam belajar dan mengikuti pembelajaran secara menyeluruh (Sinaga, Rahan, & Azahari, 2022).

Adapun kriteria yang harus menjadi atensi guru ketika hendak memilih media pembelajaran adalah media yang akan digunakan menarik dan jelas dari segi tampilan, serta mudah digunakan dalam aspek penggunaan. Selain itu media tersebut bersesuaian dengan tujuan pembelajaran dan topik yang diajarkan oleh guru. Dan yang tak kalah penting bahwa media tersebut harus berfokus pada siswa sebagai sasaran, dan tanpa mengabaikan situasi lingkungan belajar (Cahyadi, 2020). Keterampilan guru dalam mendayagunakan media secara praktis dan efisien menjadi poin penting dengan tetap memperhatikan latar belakang kondisi siswa (Miftah & Rokhman, 2022).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang tepat digunakan guru sesuai kriteria tersebut adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang mengedepankan sajian interaktif. Aplikasi berwujud *website* dalam asas pemanfaatannya dapat diakses melalui komputer *desktop/laptop* maupun *smartphone* (ponsel cerdas). Definisi aplikasi merujuk kepada pengertian bahwa aplikasi sejatinya merupakan program yang berwujud peranti lunak pada sebuah sistem yang mempunyai faedah untuk melancarkan aktivitas manusia dalam memanfaatkannya (Huda & Priyatna, 2019).

Pada kurikulum merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII memiliki karakteristiknya sendiri yang sangat relevan dalam opsi pemanfaatan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran sebagai upaya tanggap terhadap sinergi kemajuan teknologi informasi diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbagai kompetensi siswa seperti kemampuan komunikasi, kreatifitas, daya kritis, dan ruang kolaboratif dapat terbentuk melalui pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa mampu menunjukkan eksistensinya sebagai pelajar Indonesia yang mengukuhkan nilai pancasila dan berdaya saing global dalam menghadapi tantangan sebagai warga dunia (Dewayani, Subarna, & Setyowati, 2021).

Aplikasi Kahoot merupakan *platform* digital pembelajaran yang berbasis permainan interaktif yang mengedepankan interaksi siswa dalam mengalami pembelajaran yang bermakna, sehingga guru secara efisien dapat pula tidak hanya dibantu dalam penyajian proses pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga efektif dalam penilaian formatifnya. Ketika mengakses Kahoot, antara guru dan siswa memiliki akses pengguna masing-masing (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019). Fungsi Kahoot yakni memberikan atensi visual yang mengarahkan proses konsentrasi kepada tampilan sajian pembelajaran sehingga dapat menjaring minat dan gaya belajar yang dianut siswa dalam kaitannya sebagai generasi yang berada pada era digital (Mustikawati, 2019). Keunggulan media Kahoot diantaranya adalah terletak pada varian opsi jawaban yang terkoneksi pada *smartphone* siswa. Ketangkasan siswa untuk bertindak cepat dan tepat dalam berpikir dipicu dengan adanya durasi waktu yang diatur guru pada setiap nomor soal. Hal ini berimplikasi pada fokus siswa menjadi terlatih dan motivasi siswa terbentuk untuk menyelesaikan asesmen secara cepat dan tepat. Dikarenakan hasil skor perolehan siswa bisa langsung ditampilkan pada menu *reports* (Daryanes & Ririen, 2020).

Aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan secara gratis oleh guru sebagai pengguna untuk diintegrasikan sebagai media pembelajaran. Aplikasi Kahoot dapat diakses melalui komputer *desktop*, *laptop* maupun *smartphone* yang membutuhkan koneksi internet stabil. Untuk dapat mengakses Kahoot oleh guru sebagai pengguna, sebagai berikut: 1) mengunjungi Kahoot melalui tautan <https://kahoot.com/>; 2) mengklik tombol *sign up* sebagai langkah registrasi awal; 3) calon pengguna selanjutnya diarahkan untuk memilih tipe akun pengguna yang terdiri atas 4 opsi (*teacher*, *student*, *personal*, dan *profesional*) 4) Setelah memilih tipe pengguna yakni *teacher*, selanjutnya memilih deskripsi tempat kerja yang terdiri atas 4 opsi (*school*, *higher education*, *school administration*, dan *business*); 5) setelah memilih opsi *school*, pengguna diarahkan untuk membuat akun (*create account*) yang bisa dilakukan melalui cara manual dengan memasukkan alamat *email* pengguna dan kata sandi untuk melengkapi proses registrasi ataupun memilih opsi masuk melalui sinkronisasi akun Google pengguna.



Kahoot memiliki sejumlah fitur di dalam aplikasinya. Pada laman <https://create.kahoot.it/> sebagai tampilan awal Kahoot menyajikan 6 menu utama yakni: 1) *Home*, sebagai beranda utama Kahoot yang menyajikan *time line* dan berbagai fitur navigasi; 2) *Discover* merupakan menu penjelajahan terhadap topik populer, pilihan kursus dan pembelajaran berbayar, *educator* yang memanfaatkan aplikasi Kahoot, dan sejumlah karya populer di Kahoot; 3) *Library* sebagai media penyimpanan rancangan pembelajaran yang akan sedang dibuat atau telah dibuat, menampilkan kursus dan pembelajaran favorit, serta menampilkan kursus dan pembelajaran yang ditandai kepada pengguna tersebut; 4) *Report* merupakan menu sajian statistik interaktif siswa; 5) *Groups* berisi fitur pembuatan kelas yang diinginkan maupun kelas yang akan diikuti; 6) *Marketplace* berbasis kursus dan pembelajaran yang dapat diikuti di Kahoot secara berbayar. Pada tampilan utama Kahoot ini juga terdapat 4 fitur navigasi yang mempermudah pengguna dalam memanfaatkan Kahoot, yakni: 1) *Upgrade* merupakan fitur yang dapat diakses oleh pengguna dalam meningkatkan pemanfaatan Kahoot secara luas melalui pilihan pembayaran untuk akun *premium* (berbayar) secara individu maupun tim (kelompok/institusi); 2) *Create* merupakan fitur navigasi untuk membuat kuis interaktif untuk asesmen siswa dan fitur kursus pembelajaran; 3) *Profil* yang berisikan fitur pemilihan penggunaan bahasa, metode pembayaran akses akun berbayar, pengaturan profil pengguna, serta sumber daya terkait informasi umum Kahoot dan fitur bantuan. Pada menu ini juga tersedia fitur *Sign out* (keluar) dari aplikasi; 4) *Notification* berisi informasi notifikasi (pemberitahuan) terbaru terkait penggunaan aplikasi.

Ada dua hal yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai pengguna pada aplikasi Kahoot. Pertama, pembuatan kuis interaktif untuk asesmen pembelajaran siswa. Adapun langkah-langkahnya yakni: 1) mengklik fitur *Create* untuk mengarahkan pengguna ke tampilan rancangan kuis interaktif; 2) Memilih opsi penyajian kuis interaktif yang terdiri atas 6 jenis (*quiz, true and false, type answer, slider, puzzle, dan quiz+audio*); 3) Mengetik atau memasukkan pertanyaan beserta pilihan jawaban disertai pemberian tanda centang untuk opsi jawaban benar; 4) Memasukkan gambar yang sesuai pertanyaan melalui opsi pengunggahan maupun memilih gambar yang tersedia di *Kahoot*; 5) Mengatur durasi waktu pengerjaan setiap nomor soal, opsi bobot poin skor untuk setiap soal, dan tipe jumlah opsi yang dapat dipilih siswa; 6) Mengatur tema tampilan *slide* melalui proses pengunggahan gambar yang akan dijadikan tema maupun memilih gambar yang tersedia di *Kahoot*; 7) Langkah berikutnya adalah menyimpan (*save*) hasil rancangan kuis dan tak lupa memasukkan judul kuis serta deskripsi informasi terkait kuis; 8) Langkah terakhir yakni guru dapat membagikan kuis sebagai asesmen dengan mengatur batas waktu pengerjaan dan membagikan tautan (*link*) yang dapat diakses siswa. Selain kuis, fitur ini juga memberikan penyajian dalam bentuk survei, bahan diskusi dan sebagainya. Pemanfaatan yang kedua yakni *Course* yang dapat dijadikan media *e-learning* bagi guru dalam proses pembelajaran. Aktifitas kursus pembelajaran yang disajikan dalam bentuk penyajian bahan ajar, aktivitas lab, dan menampilkan video terkait pembelajaran, serta asesmen (kuis).

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan penerapan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) mendeskripsikan respon siswa berdasarkan rubrik refleksi penerapan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelusuran relevan peneliti, ditemukan dua penelitian yang sangat berkaitan erat dengan penelitian ini. Media Kahoot sangat menarik digunakan dalam pembelajaran Matematika dengan persentase siswa sebesar 90% mengatakan hal itu (Ardiansyah, 2020). Meskipun penelitian tersebut menggunakan variabel mata pelajaran dan subjek jenjang kelas yang berbeda dengan penelitian kali ini, namun layak dihubungkan dari segi efektifitas penerapannya dalam pembelajaran. Aspek respon siswa juga perlu menjadi hal signifikan untuk diamati. Respon siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Kahoot sebesar 48% siswa memberikan persepsi sangat baik terhadap asas kebermanfaatan media Kahoot dan 44% menyuarakan persepsi kategori baik (Perdana, Saragi, & Ariwibowo, 2020). Diintegrasikannya teknologi informasi dan komunikasi ke dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia berguna untuk melipatgandakan motivasi dan bentuk keterlibatannya dalam ketercapaian hasil belajar siswa. Hal yang bersifat kebaruan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian relevan terdahulu yakni penelitian ini mengaplikasikan penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kurikulum merdeka yang belum pernah dilakukan peneliti sebelumnya. Dari uraian tersebut di atas maka peneliti berinisiasi menggaris bawahi judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Penerapan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato”.

### Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kombinasi dengan jenis penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Metode kombinasi dimaksudkan sebagai metode penelitian yang menyatukan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu tindakan penelitian yang sama (Sugiyono, 2018). Hal tersebut dimaksudkan demi mendapatkan data yang memiliki tingkat validitas yang tinggi, objektifitas yang terukur, serta komprehensif dan reliabel digunakan dalam penelitian. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian sebanyak 20 orang siswa kelas VII SMPN 2 Wanggarasi yang terlibat dalam proses pembelajaran. Instrumen yang dipedomani peneliti ada dua, yakni: 1) Peneliti sebagai instrumen; 2). Rubrik refleksi pembelajaran oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Adapun rubrik releksii pembelajaran tersebut terdiri atas empat indikator yakni, aplikasi Kahoot memiliki tampilan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Kahoot mudah dipahami, aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan aplikasi Kahoot mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keempat indikator dalam rubrik penilaian tersebut masing-masing memiliki lima kriteria penilaian beserta skornya secara berurutan yakni sangat tidak setuju diberikan skor 1, tidak setuju diberikan skor 2, kurang setuju diberikan skor 3, setuju diberikan skor 4, dan sangat setuju diberikan skor 5. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi lapangan dan rubrik penilaian. Analisis data dilakukan melalui pendekatan kualitatif melalui tiga langkah analisis data yakni pertama mereduksi data, kedua menyajikan data, dan ketiga menarik kesimpulan (Pardede, Pardede, & Siregar, 2022).

### Hasil dan Pembahasan

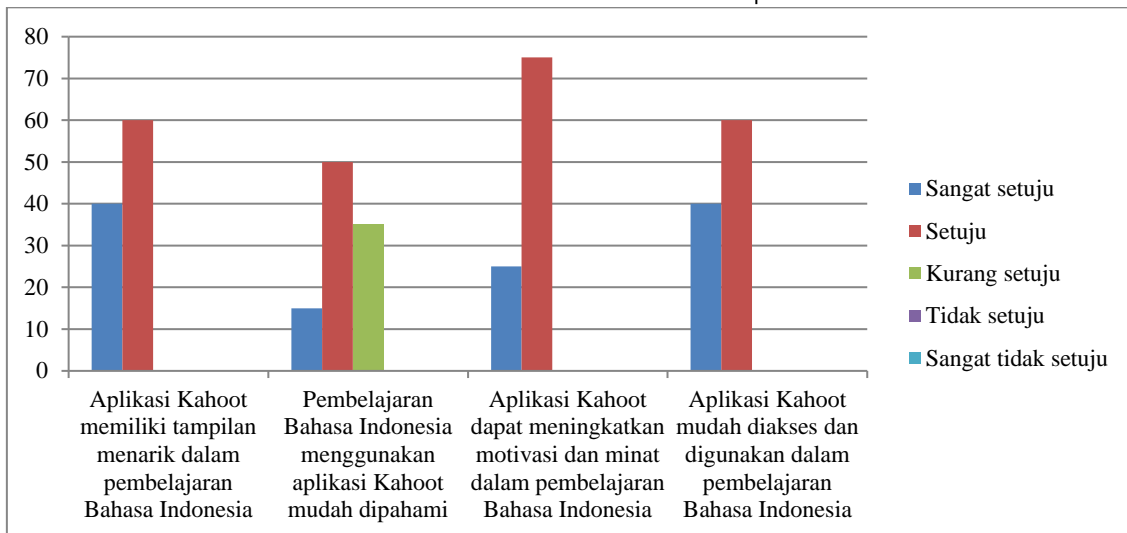
#### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan media Kahoot di kelas VII SMP Negeri 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato ini dikemas dalam tiga langkah pembelajaran di kelas. Kegiatan awal yang merupakan apersepsi pembelajaran, kegiatan inti yang merupakan proses penyampaian materi ajar dan pemberian asesmen siswa, serta kegiatan akhir pembelajaran berupa evaluasi dan umpan balik yang diberikan guru. Berdasarkan observasi peneliti saat pembelajaran ditemui beberapa kendala teknis, namun dapat diatasi oleh peneliti serta memberikan sejumlah solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Begitupun dengan hasil refleksi siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan media Kahoot pada kelas VII SMP Negeri 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. Hasil refleksi siswa terhadap pembelajaran didasarkan pada rubrik refleksi pembelajaran berikut:

**Tabel 1**

Hasil Rubrik Refleksi Pembelajaran

| No. | Indikator   | Skor Penilaian    | Persentase Siswa  |
|-----|---|-------------------|-------------------|
| 1.  | Aplikasi Kahoot memiliki tampilan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia             | Setuju= 32        | 40% setuju        |
|     |   | Sangat setuju= 60 | 60% sangat setuju |
|     |   | Kurang setuju= 9  | 15% kurang setuju |
| 2.  | Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Kahoot mudah dipahami                  | Setuju= 40        | 50% setuju        |
|     |   | Sangat setuju= 35 | 35% sangat setuju |
| 3.  | Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia | Setuju= 20        | 25% setuju        |
|     |   | Sangat setuju= 75 | 75% sangat setuju |
| 4.  | Aplikasi Kahoot mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia           | Setuju= 32        | 40% setuju        |
|     |   | Sangat setuju= 60 | 60% sangat setuju |



Gambar 1. Grafik Persentase Siswa Berdasarkan Indikator Rubrik Refleksi Pembelajaran

### Pembahasan

Dari hasil penelitian didapatkan gambaran mengenai tahapan kegiatan pembelajaran yang menerapkan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMPN 2 Wanggarasi yang intens menghadirkan suasana interaktif antara guru dan siswa serta berprinsip pada paradigma utama pembelajaran yang dianut bahwa pembelajaran berorientasi berpusat pada kehadiran siswa sebagai subjek pembelajaran. Hal ini terbukti sesuai dengan pendapat yang dipaparkan bahwa kehadiran media merupakan bagian integral dalam rangkaian proses pembelajaran (Maulani, Nuraisyah, Zarina, Velinda, & Aeni, 2022). Juga telah sesuai merujuk pada pemaparan bahwa media pembelajaran hendaknya mengedepankan pemberdayaan siswa dalam mengalami proses pembelajaran (Sinaga, Rahan, & Azahari, 2022). Meskipun terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran, peneliti sebagai instrumen kunci yang bertindak sebagai guru saat pembelajaran memberikan sejumlah solusi yang untuk mengatasi kendala tersebut. Mengenai hasil refleksi siswa terhadap pembelajaran yang didasarkan pada rubrik penilaian non tes yang terdiri dari empat indikator sebagai kriteria pencapaian menghasilkan sebuah konklusi bagi peneliti bahwa media aplikasi *Kahoot* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII SMP Negeri 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato ini layak digunakan karena tampilannya yang menarik, mudah digunakan, pembelajaran menjadi mudah dipahami, dan motivasi serta minat siswa meningkat untuk belajar. Hasil temuan peneliti ini telah membuktikan relevansi kesesuaian dengan penelitian terkait yang menyimpulkan bahwa media *Kahoot* sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran (Ardiansyah, 2020). Begitupun sudah bertalian erat membuktikan penelitian yang mengatakan bahwa media *Kahoot* dapat menumbuhkembangkan motivasi bagi siswa dalam keberterimaan proses pembelajaran (Perdana, Saragi, & Ariwibowo, 2020).

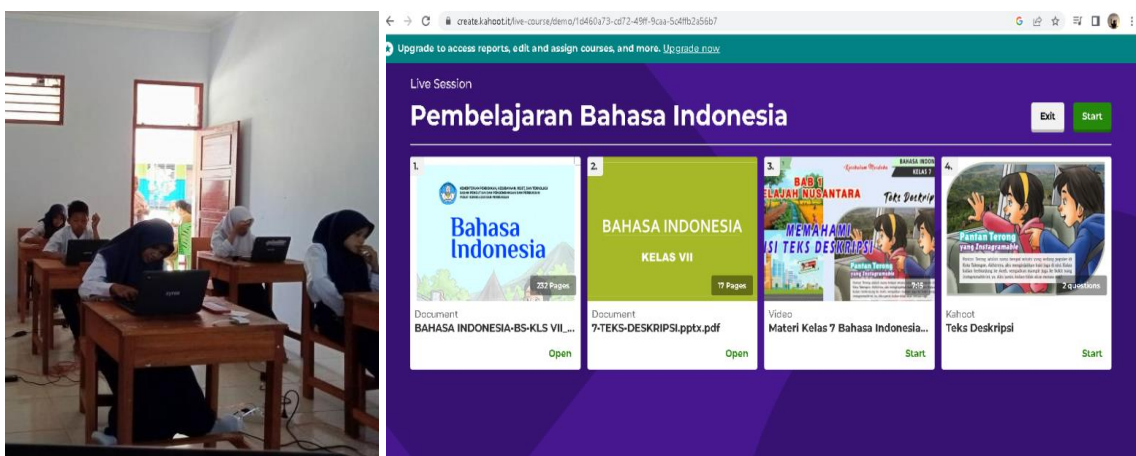
### *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menerapkan Media Aplikasi Kahoot*

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan aplikasi *Kahoot* ini dikemas dalam tiga langkah pembelajaran di kelas yakni kegiatan awal yang merupakan apersepsi pembelajaran, kegiatan inti yang merupakan proses penyampaian materi ajar dan pemberian asesmen siswa, serta kegiatan akhir pembelajaran berupa evaluasi dan umpan balik yang diberikan guru. Pada kegiatan awal pembelajaran, guru (yang bertindak sebagai peneliti pula) melakukan apersepsi dan pengkondisian situasi belajar untuk memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran. Setelah kelas dirasa kondusif, guru menyampaikan rumusan capaian elemen dan konstruksi tujuan pembelajaran yang menjadi tolok ukur pertemuan dengan menampilkan bahan tayangannya menggunakan media *Kahoot*. Pada tahapan kegiatan inti pembelajaran, dirancang dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* yang merupakan konsolidasi pembelajaran yang menautkan proses interaktif di ruang kelas dan pemanfaatan media pembelajaran *e-learning*. Guru mempresentasikan materi terkait teks pembelajaran yang diajarkan melalui tayangan bahan ajar di *Kahoot*. Selanjutnya guru mengarahkan siswa secara kooperatif dalam mendiskusikan materi terkait serta adanya sesi unjuk diri siswa dalam mengaktualkan temuan hasil diskusi. Untuk menguatkan pemahaman, guru menayangkan video terkait materi pembelajaran dan memberikan umpan balik terkait hasil

diskusi siswa. Pada tahap selanjutnya, guru mengarahkan siswa mengerjakan asesmen kuis interaktif melalui *notebook* masing-masing siswa dengan cara memberikan tautan menuju kuis di Kahoot. Tak lupa guru menyampaikan tutorial singkat dan durasi yang dibutuhkan dalam mengerjakan kuis. Setelah siswa mengerjakan kuis dan melihat hasil pengerjaannya, guru memberikan masukan untuk penyimpulan materi pembelajaran. Pada tahap kegiatan akhir, guru memberikan konklusi terhadap materi dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, selanjutnya siswa diminta melakukan refleksi terhadap pembelajaran melalui rubrik penilaian. Tak luput guru memberikan motivasi untuk penguatan antusias siswa dalam belajar serta menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Pemberian motivasi kepada siswa dimaksudkan untuk menggerakkan siswa terkait minatnya dalam belajar. Motivasi diberikan tidak hanya di akhir pembelajaran namun intens disisipkan dalam rangkaian proses tahapan pembelajaran (Ratnawati & Asniawati, 2020).

Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa kendala yang dihadapi dalam pemanfaatannya. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet stabil. Pada saat pembelajaran berlangsung, terjadi kendala ketidakstabilan koneksi internet dikarenakan sekolah lokasi penelitian jauh dari menara pemancar sinyal. Selain itu, sajian kuis yang ingin disajikan memiliki karakter teks isian yang terbatas jumlahnya. Beberapa fitur di Kahoot meskipun gratis namun sebagian besar berbayar (*premium*). Kendala lainnya yang ditemui saat pembelajaran adalah siswa yang ijin keluar ruangan beberapa saat menyebabkan siswa tersebut kehilangan beberapa durasi waktu pengerjaan asesmen kuis dikarenakan asesmen kuis memiliki durasi waktu tersendiri yang telah diatur oleh guru.

Berdasarkan berbagai kendala yang ditemui di lapangan, peneliti memberikan sejumlah solusi yakni: 1) Terkait koneksi internet yang harus stabil, maka disarankan menggunakan modem *wifi* yang kuat menangkap sinyal ataupun pihak sekolah dapat meningkatkan kecepatan akses internet yang sangat menunjang pembelajaran; 2) Terkait sajian kuis yang terbatas karakter isiannya maka guru diharuskan mampu mengekstraksi pertanyaan sehemat mungkin yang diangkat sebagai asesmen dalam kuis; 3) Terkait fitur aplikasi Kahoot yang terbatas karena sifatnya gratis maka guru sebagai pengguna dapat meningkatkan aksesnya sebagai pengguna ke moda akun berbayar (*premium*) untuk eksklusifitas keleluasaan akses penggunaan; 4) Terkait durasi waktu kuis yang terbatas pada durasi tertentu yang telah diatur guru, maka guru harus memastikan kesiapan siswa sebelum mengarahkan mengerjakan asesmen. Seorang guru mesti memperhatikan identifikasi terhadap perilaku belajar siswa sebagai bagian langkah awal yang fundamental sebelum melakukan proses pembelajaran. Perilaku belajar tersebut menentukan langkah selanjutnya bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran online yang tepat digunakan dan menjadi penentu berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan secara penuh makna (Hasan, Thamrin, Rahmatullah, Pratama, & Darwis, 2021).



**Gambar 2.** Aktifitas Kegiatan Inti Pembelajaran dan Tampilan Sesi Interaktif di Kahoot (Kolase Gambar)

### **Refleksi Siswa terhadap Pembelajaran**

Refleksi siswa terhadap pembelajaran dilakukan pada kegiatan akhir pembelajaran dengan masing-masing siswa melakukan refleksi tersebut menggunakan rubrik penilaian non tes yang memuat empat indikator yakni: 1) Aplikasi Kahoot memiliki tampilan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; 2) Pembelajaran Bahasa Indonesia



menggunakan aplikasi Kahoot mudah dipahami; 3) Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; 4) Aplikasi Kahoot mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Refleksi tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kelayakan penerapan media aplikasi Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi. Peneliti mendeskripsikan gambaran berdasarkan setiap indikator rubrik refleksi pembelajaran oleh siswa.

Pada indikator pertama yaitu aplikasi Kahoot memiliki tampilan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa memberikan jawaban setuju (S) berada pada skor 32 dan jawaban sangat setuju (SS) berada pada skor 60. Adapun jumlah siswa yang mengatakan setuju sejumlah 8 orang (40%) dan mengatakan sangat setuju sejumlah 12 orang (60%). Artinya total keseluruhan siswa memberikan jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Dari jawaban siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot memiliki tampilan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada indikator kedua yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *Kahoot* mudah dipahami, siswa memberikan jawaban kurang setuju (S) berada pada skor 9, siswa memberikan jawaban setuju (S) berada pada skor 40, dan siswa memberikan jawaban sangat setuju (SS) berada pada skor 35. Adapun jumlah siswa yang mengatakan kurang setuju sejumlah 3 orang (15%), mengatakan setuju sejumlah 10 orang (50%) dan mengatakan sangat setuju sejumlah 7 orang (35%). Meskipun terdapat siswa yang kurang setuju dengan pernyataan indikator namun sebagian besar siswa (sebanyak 17 orang) memberikan jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Dari jawaban siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Kahoot mudah dipahami. Khusus untuk 3 orang siswa yang kurang setuju terkait indikator keterpahaman pembelajaran, butuh penelitian lebih lanjut untuk mengurai benang merah dan menganalisis penyebabnya agar berimplikasi pada pemahaman siswa.

Pada indikator ketiga yaitu aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa memberikan jawaban setuju (S) berada pada skor 20 dan memberikan jawaban sangat setuju (SS) berada pada skor 40. Adapun jumlah siswa yang mengatakan setuju sejumlah 5 orang (25%) dan mengatakan sangat setuju sejumlah 15 orang (75%). Artinya total keseluruhan siswa memberikan jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Dari jawaban siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada indikator keempat yaitu aplikasi Kahoot mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa memberikan jawaban setuju (S) berada pada skor 32 dan siswa memberikan jawaban sangat setuju (SS) berada pada skor 60. Adapun jumlah siswa yang mengatakan setuju sejumlah 8 orang (40%) dan mengatakan sangat setuju sejumlah 12 orang (60%). Artinya total keseluruhan siswa memberikan jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Dari jawaban siswa dapat ditarik kesimpulan aplikasi Kahoot mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### Simpulan

Penerapan media aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Wanggarasi dilaksanakan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu pertama, kegiatan awal pembelajaran sebagai tahapan pengkondisian dan apersepsi pembelajaran. Kedua, kegiatan inti pembelajaran sebagai proses interaksi dan transformasi pembelajaran. Dan yang terakhir adalah kegiatan akhir pembelajaran sebagai kegiatan evaluasi, refleksi dan penutupan pembelajaran. Di bagian kegiatan akhir pembelajaran guru meminta respon siswa terkait refleksi terhadap pembelajaran yang menghasilkan konklusi bahwa penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato ini layak digunakan karena tampilannya yang menarik, mudah digunakan, pembelajaran menjadi mudah dipahami, dan terjadi peningkatan terhadap motivasi dan minat siswa dalam belajar.

### Daftar Rujukan

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155.
- Cahyadi, A. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2) , 172-186.
- Dewayani, S., Subarna, R., & Setyowati, C. E. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang dan Perbukuan Kemdikbudristek.
- Hasan, M., Thamrin, M. I., Rahmatullah, Pratama, M. A., & Darwis, N. W. (2021). Implementasi Pembelajaran pada Berbagai Jenjang Pendidikan di Daerah 3T pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3) , 47-56.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) untuk Pengembangan Bisnis Berbasis *E-Commerce*. *Systematics*, 1(2) , 81-88.
- Irwan, Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1) , 95-104.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1) , 19-26.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4) , 412-420.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* (pp. 99-104). Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Pardede, S. D., Pardede, S., & Siregar, H. A. (2022). Analisis Kegiatan Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4) , 5422-5431.
- Perdana, I., Saragi, R. E., & Ariwibowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2) , 290-306.
- Ratnawati, E., & Asniawati, A. (2020). Pemberian Motivasi Melalui Cerita dan Games untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia SD dan SMP. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2) , 204-213.
- Sinaga, I. T., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1) , 55-61.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods) Cetakan ke-10. In Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (p. 402). Bandung: Alfabeta.