

## Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Fenny Eka Mustikawati 

Mahasiswa Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia  
FKIP, Universitas Bengkulu  
Surel: [fmustikaa@gmail.com](mailto:fmustikaa@gmail.com)

### Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Masyarakat cenderung menggunakan teknologi untuk mencari informasi melalui internet. Beragam informasi yang terkini yang ada di internet dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet. Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

**Kata kunci:** Kahoot, media pembelajaran, bahasa Indonesia

### A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Di era modern saat ini, masyarakat cenderung menggunakan teknologi gawai maupun laptop dalam beraktivitas sehari-hari untuk mencari informasi melalui internet (Paju, 2011:61). Internet yang telah berkembang dengan pesat menjadikan setiap orang dapat mengakses berbagai informasi yang bermanfaat untuk pengembangan setiap individu. Beragam informasi yang terkini yang ada di internet dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) (Suryani, dkk. 2018:4). Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Penggunaan teknologi seperti gawai dan laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi online Kahoot.

Kahoot adalah sebuah *website* di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas. Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Kahoot sangat memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online dan dapat diakses di [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) dengan tersambung oleh jaringan internet. Dengan bermain Kahoot ini, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti.

## B. Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2010:3). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pendapat lain oleh (Munadi, 2012:8) yang mengemukakan media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran (Putra, 2013:20).

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan “perangkat lunak” (*software*) yang berupa pesan atau informasi yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima oleh peserta didik (Muhson, 2010:3). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar (Ainina, 2014:41).

Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam membantu belajar secara optimal. Kemp dan Dayton (dalam Yamin, 2010:178-181) mengemukakan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Media memiliki manfaat untuk menyeragamkan materi yang beraneka ragam. Penafsiran pendidik yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Jadi, peserta didik yang melihat atau mendengar uraian tentang ilmu melalui media yang sama maka akan menerima informasi yang sama dengan teman-temannya.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, merangsang peserta didik untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, membantu peserta didik mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya. Dengan demikian media dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menghidupkan suasana kelas, dan menghindarkan dari suasana monoton dan membosankan.

3. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik akan cenderung berbicara “satu arah” kepada peserta didik saja.

4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Pendidik biasanya menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan materi. Media dapat mempersingkat waktu penyampaian materi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama.

5. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan

Penggunaan media dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien. Selain itu, media juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

6. Proses belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa oleh pendidik sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

7. Sikap positif peserta didik terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

8. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Media dapat memberikan hal positif karena tidak perlu mengulang-ulang penjelasan materi, pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek-aspek lain dalam pembelajaran, dan peran pendidik tidak lagi menjadi pengajar, tetapi juga konsultan, penasehat, atau manajer pendidikan.

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

### **C. Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Kemajuan teknologi yang meningkat sangat pesat dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang menjembatani hubungan antara peserta didik dan sumber belajar, baik berupa pendidik maupun sumber belajar lainnya. *Game-Based Learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan.

Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

Kahoot didesain untuk permainan secara berkelompok, tetapi juga dapat dimainkan secara individu. Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal *software*, baik di laptop maupun gawai karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai pendidik atau trainer melalui akun kahoot.com. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat URL kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun pendidik ketika Kahoot diterapkan. Khusus di *smartphone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. Peserta yang memainkan Kahoot, akan diberikan pertanyaan yang ditampilkan di layar, kemudian para peserta diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan dilayar, sedangkan di akhir *game* Kahoot hanya menampilkan urutan poin tiga besar.

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memotivasi mereka ketika belajar Bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media Kahoot ini dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”. Dalam penggunaan aplikasi Kahoot ini mereka juga akan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dilayar gawai maupun laptop mereka. Kemudian, mereka juga selalu ingin berada di posisi paling atas sehingga pada akhirnya

mereka dapat mengingat kembali materi yang sudah diberikan setelah mengerjakan aktivitas ini.

Penggunaan aplikasi Kahoot tentunya membutuhkan fasilitas internet yang mumpuni dan berkecepatan tinggi serta adanya aturan di lingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat gawai ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik karena belum tentu semua peserta didik memiliki laptop. Serta harus tersedianya *Overhead Projector* dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

#### **D. Simpulan**

Media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Penggunaan aplikasi Kahoot akan lebih efektif pemanfaatannya, tentu diperlukan gawai dan laptop dengan fasilitas internet yang mumpuni dan berkecepatan tinggi serta layar proyektor untuk menampilkan hasil poin di akhir agar bisa dilihat secara bersama.

#### **Daftar Pustaka**

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Ainina, A. I. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3 (1), Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Muhson, A. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2).

- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Noermanzah & Friantary, H. (2019). Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631.
- Paju, A. R. (2011). Pengaruh Kualitas Layanan Internet terhadap Tingkat Kepuasan Nasabah Perbankan di Denpasar. *Journal of Business and Banking*, 1(1), 61. doi:10.14414/jbb.v1i1.153
- Putra, E. I. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. *Jurnal Teknoif*, 1 (2).
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. 2018. *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Yamin, M. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.