

Interesting Learning Model Using Kahoot Application As A Learning Evaluation Material for Students

Model Pembelajaran Menarik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Sebagai Bahan Evaluasi Keberhasilan Belajar Untuk Mahasiswa

Sinta Elisa Jelita Kaunang

Universitas Negeri Manado, Jl. Raya Tondano, Kecamatan Tondano Selatan, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, 95618

Received: Mei 2020
Revised: Mei 2020
Accepted: Juni 2020

Abstract

Interesting learning model is a method for transferring knowledge in order to maintained the quality of education and teaching skill, especially during pandemic coronavirus disease 2019 (COVID-19) by not reducing the quality of teaching during Work From Home, an interesting form of learning by utilizing learning media in the network is proven to be able to optimize student learning success. This research was carried out on Psychology Study Program Students, Faculty of Education, Manado State University, during the even semester learning period of Abnormal Psychology courses attended by 48 students. The subject begins by attending synchronous offline learning at the beginning of the meeting and proceeding synchronously and asynchronously online using the google classroom (asynchronous) and Zoom Cloud Meeting (synchronous) media. Evaluation of student learning success through the Kahoot game application (game-based learning) results in a percentage of 80.62% of students' success in answering all the questions given. It can be concluded that the learning model is interesting and fun by using the Kahoot application as an evaluation of learning success for students and also able to maintain the quality of education and teaching significantly.

Keywords: knowledge transfer, work from home, learning models, online, kahoot.

(*) Corresponding Author: sintakaunang@unima.ac.id , 085399550688.

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran di tingkat perguruan tinggi di Indonesia merupakan perhatian utama bagi segala pihak. Dengan adanya kegiatan *work from home* bagi para tenaga pendidik sebagai dampak penyebaran coronavirus yang terjadi sejak bulan maret tahun 2020, memicu peran bagi para Dosen maupun Guru untuk beradaptasi melakukan proses belajar mengajar melalui pembelajaran *online* atau sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*).

Game-based Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran (A. R. Putri, 2019). Selanjutnya menurut Marissa Correia & Raquel Santos (2017), Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik.

Model pembelajaran menarik berbasis daring (dalam jaringan) ini merupakan penggabungan model pembelajaran daring sinkronus (langsung) dan asinkronus (tidak langsung atau tunda).

Untuk mengoptimalkan keberhasilan belajar mahasiswa, model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sering menimbulkan kejenuhan dan kebosanan berdasarkan pengalaman dan pengamatan baik secara pribadi, maupun beberapa rekan dosen lainnya di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Manado. Oleh karena hal tersebut, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan sedikit pemahaman mengenai substansi materi dikarenakan kurangnya partisipasi aktif dari mahasiswa. Disamping itu, adanya surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Kesehatan Nomor: HK.02.01/MENKES/199/2020 tentang komunikasi penanganan *coronavirus disease 2019* (COVID-19), menyebabkan proses perkuliahan dialihkan ke dalam metode dalam jaringan. Permasalahan tersebut jika tidak segera diatasi, dapat mempengaruhi kualitas dan hasil belajar mereka.

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, dengan tidak mengurangi kualitas dan kuantitas pendidikan dan pengajaran, dibuatlah model pembelajaran dengan menggunakan media google class room sebagai tempat distribusi materi dan silabus pembelajaran, yang kemudian dilakukan evaluasi mengenai pemahaman mahasiswa mengenai materi yang telah diberikan dengan menggunakan aplikasi berbasis game bernama kahoot.

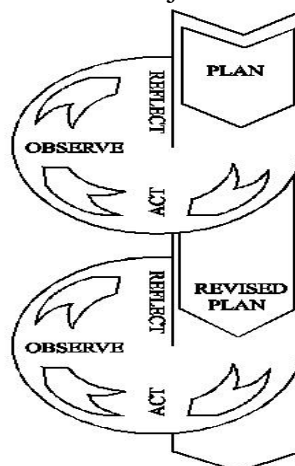
Sebagaimana yang dijelaskan oleh Syah M. (2003), proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa, selanjutnya Ia menambahkan bahwa perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya. Dengan menggunakan model pembelajaran dalam jaringan, pendekatan pembelajaran kepada mahasiswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Model pembelajaran menarik, memungkinkan tenaga pendidik untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik secara efektif dan efisien, sehingga memperoleh hasil evaluasi yang diharapkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang mengacu pada prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Kunandar (2011) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan *and..* pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2006:21). Arikunto (2006 : 2) memandang PTK sebagai bentuk penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga penelitian harus berupa upaya guru dalam bentuk proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dan dosen juga dapat meningkatkan kinerja melalui PTK ini.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Manado. Khususnya pada mahasiswa yang ada pada kelas Psikologi Abnormal tahun ajaran semester genap tahun 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret - April tahun 2020, dengan menggunakan model pembelajaran menarik berbasis daring melalui media google class room (GCR) dan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi belajar mahasiswa.

Pelaksanaan PTK dilaksanakan secara daring, sehingga keseluruhan data penelitian diperoleh secara online. Data Observasi diambil melalui hasil pengisian google formulir yg berisi tentang pemahaman mahasiswa mengenai materi Psikologi Abnormal dan tata cara penggunaan aplikasi kahoot yang telah diberikan pada media GCR secara asinkronus. Selanjutnya data evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa diperoleh secara sinkronus melalui aplikasi Kahoot yang berisi materi tentang Psikologi Abnormal. Indikator keberhasilan dari penelitian ini dilihat dari minimal persentase rata-rata hasil belajar mahasiswa > 80%.



Gambar 1. Alur Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Manado, pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap mata kuliah Psikologi Abnormal dengan jumlah 46 orang mahasiswa. Adapun hasil pembahasan penelitian ini berdasarkan pengumpulan data melalui tindakan Siklus I dan Siklus II, dengan uraian hasil sebagai berikut.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I, dilakukan dalam bentuk beberapa tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tindakan dilakukan pada bulan maret tanggal 17 Maret 2020 melalui media google class room. Materi yang diberikan pada kelas ini adalah mengenai Psikologi Abnormal dengan menggunakan metode pembelajaran daring asinkronus. Mahasiswa diberikan waktu selama satu minggu untuk membaca dan menelaah materi yang diberikan.

Pada tahap perencanaan, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: (1) Sosialisasi kepada pimpinan program studi dan kepada rekan dosen yang ada di Prodi (program studi) Psikologi FIP (Fakultas Ilmu Pendidikan) UNIMA (Universitas Negeri Manado), serta meminta arahan dan masukan dalam pelaksanaan model pembelajaran dalam jaringan untuk mengoptimalkan keberhasilan belajar mahasiswa. Tahapan perencanaan (2) adalah menyusun lembar observasi pemahaman mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi kahoot dan materi pembelajaran untuk kemudian dituangkan pada aplikasi Kahoot tersebut.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertugas sebagai pengajar atau fasilitator dalam memberikan materi yang telah dirancang sebelumnya dengan mengacu pada RPS (Rencana Pembelajaran Semester) Prodi. Adapun hasil observasi yang terekam pada saat sosialisasi awal pelaksanaan penelitian sebelum work from home (belajar dari rumah) adalah sebagai berikut.

Peneliti mengawali dengan sapaan selamat pagi kepada mahasiswa dan kemudian memeriksa jumlah kehadiran mahasiswa di dalam kelas. Peneliti kemudian bertindak sebagai dosen untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan interaktif tanya-jawab kepada mahasiswa mengenai lamanya waktu penggunaan gawai untuk membuka media sosial. Dosen kemudian menginstruksikan mahasiswa untuk menginstal aplikasi google class room dan kahoot di gawai mereka masing-masing. Model Pembelajaran selanjutnya menggunakan metode pembelajaran dalam jaringan (daring). Materi yang telah dipersiapkan diunggah pada tautan yang ada pada GCR untuk dibaca dan ditelaah oleh seluruh mahasiswa yang ada pada mata kuliah psikologi abnormal.

Selanjutnya pada tahap observasi, peneliti menggunakan survey paperless (tidak menggunakan kertas) karena pengumpulan hasil observasi menggunakan google formulir. tautan google formulir tersebut di sematkan pada GCR untuk

kemudian diisi oleh mahasiswa. Setelah mahasiswa selesai membaca materi yang diberikan pada GCR, dosen mempersilahkan mahasiswa untuk mengisi survey yang sudah dibagikan sebelumnya pada tautan GCR. Survey tersebut berisi pertanyaan mengenai model pembelajaran menarik berbasis daring dan sejauh mana pemahaman mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi Kahoot. Pada akhir pertemuan, dosen memberikan kode pin untuk mengakses game pada kahoot.id untuk mengukur keberhasilan belajar awal mahasiswa mengenai materi yang telah diberikan pada mata kuliah psikologi abnormal.

Hasil observasi pada kegiatan yang dilakukan mahasiswa secara sinkronus luring dan daring, penggunaan model pembelajaran menarik melalui aplikasi game kahoot sebagai bahan evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa, belum memperoleh hasil yang signifikan. Hasil belajar siklus I ditampilkan pada gambar 2 berikut:

Siklus 1 - Mata Kuliah Psikologi Abnormal	
Played on	09 Mar 2020
Hosted by	sunrise1989
Played with	44 players
Played	10 of 10
Overall Performance	
Total correct answers (%)	68,41%
Total incorrect answers (%)	31,59%
Average score (points)	7199,23 points

Gambar 2. Hasil Belajar Siklus I

Data dari gambar 2 menunjukkan bahwa dari total mahasiswa 48 orang, masih terdapat 4 mahasiswa yang tidak dapat mengikuti game pada aplikasi kahoot. Disamping itu persentase rata-rata total jawaban yang dijawab dengan benar adalah 68,41%, sedangkan persentase jawaban yang dijawab salah 31,59%. oleh karena itu, teman penelitian melalui siklus I yaitu: (1) Dosen belum mampu mengontrol waktu agar game kahoot dapat dilakukan secara serempak untuk menghindari ada tanya jawab antara mahasiswa yang satu dengan yang lainnya. (2) masih terdapat 4 (empat) orang mahasiswa yang belum mampu untuk mengoperasikan game kahoot dengan tepat karena belum pernah menggunakan aplikasi tersebut sebelumnya.

Oleh karena keterbatasan proses belajar dan mengajar secara luring sinkronus sebagai dampak tindakan pencegahan penyebaran COVID-19 yang dikeluarkan Universitas Negeri Manado menurut surat edaran Nomor 30/UN41/TU/2020, maka pelaksanaan Siklus II dan seluruh proses pembelajaran dilakukan dari rumah atau *Study From Home* (SFH) bagi para mahasiswa dan *Work From Home* (WFH) bagi para Dosen. Berdasarkan temuan pada siklus yang I, maka penelitian ini dilanjutkan dengan pemberian tutorial dalam bentuk video tentang penggunaan aplikasi kahoot pada mahasiswa.

Berdasarkan temuan pada siklus yang I, maka penelitian ini dilanjutkan dengan pemberian tutorial dalam bentuk video tentang penggunaan aplikasi kahoot pada mahasiswa. Tutorial tersebut disematkan pada GCR pada setiap minggu pemberian materi lanjutan Psikologi Abnormal yang dilakukan selama dua kali untuk pembiasaan perpindahan prosedur belajar secara daring asinkronus melalui GCR dan daring sinkronus melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting (ZCM) sebagai pengganti ceramah di dalam kelas. Dosen memastikan dengan betul bahwa tutorial yang diberikan pada GCR dan penjelasan melalui ZCM telah mampu diserap oleh mahasiswa, terutama kepada 4 orang mahasiswa yang pada siklus I belum mampu mengoperasikan aplikasi Kahoot. Setelah dirasa cukup, maka dosen kemudian melanjutkan tahapan tindakan pemberian kuis Kahoot dengan pin dan tautan link yang disematkan pada GCR.

Hasil Observasi pada Siklus II, menunjukkan adanya proses belajar pada 4 orang mahasiswa. Mereka mampu mengoperasikan aplikasi kahoot sesuai dengan apa yang diharapkan dan mampu menjawab soal kuis yang diberikan untuk mengukur pemahaman materi tentang psikologi abnormal yang telah diberikan. Hasil penelitian yang diharapkan pada siklus II ini pula ditunjang dengan hasil survey yang diikuti oleh seluruh mahasiswa dengan hasil bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai bahan evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa merupakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun hasil pada siklus II dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:

Siklus 2 - Mata Kuliah Psikologi Abnormal	
Played on	06 April 2020
Hosted by	sunrise1989
Played with	48 players
Played	10 of 10
Overall Performance	
Total correct answers (%)	80,62%
Total incorrect answers (%)	19,37%
Average score (points)	9110,27 points

Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, peneliti memperoleh temuan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai bahan evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa mampu meningkatkan keberhasilan maupun keaktifan belajar mahasiswa secara signifikan. Disamping itu, pelaksanaan proses pembelajaran SFH dan WFH sebagai dampak tindakan penanggulangan penyebaran COVID-19 masih

dapat terjaga kualitas dan kuantitas belajar dan mengajar di bidang pendidikan perguruan tinggi.

Pembahasan

Pada siklus I, penggunaan aplikasi kahoot sebagai evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa apabila ditinjau dari hasil survey yang telah diberikan mahasiswa dan melalui hasil observasi secara langsung, capaian keberhasilan belajar mahasiswa masih belum mencapai persentase 80%. Masih ada beberapa mahasiswa yang tidak dapat mengoperasikan aplikasi kahoot dengan optimal oleh karena beberapa faktor penyebab yaitu: (1) beberapa mahasiswa belum terbiasa dengan menggunakan aplikasi kahoot; (2) penggunaan fasilitas internet yang berbeda-beda pada setiap mahasiswa sering menyebabkan terputusnya koneksi pada saat kuis berlangsung. Hal tersebut memicu pecahnya konsentrasi mahasiswa yang lain sehingga dalam pelaksanaan kuis tidak berakhir secara serentak. Faktor terakhir yaitu dan; (3) banyaknya mahasiswa dalam satu kelas secara bersamaan menyebabkan dosen kurang mampu mengontrol waktu pelaksanaan dan mahasiswa dan kurangnya kontrol terhadap penggunaan gawai pada masing-masing individu agar dapat fokus pada penggunaan aplikasi yang diminta, dan bukan pada media sosial selama proses perkuliahan di dalam kelas.

Perkembangan yang dialami oleh mahasiswa pada siklus II, menunjukkan peningkatan hasil belajar 80% setelah diberikan tutorial dalam bentuk video dan waktu selama dua kali masa pertemuan perkuliahan untuk memahami dan menelaah materi yang telah diberikan pada media GCR dan ZCM. Pembiasaan dan pengulangan mengenai penggunaan aplikasi kahoot secara serempak dibutuhkan sebanyak 2 kali percobaan dengan menggunakan soal sederhana sebagai simulasi, untuk kemudian dilanjutkan pada soal mengenai psikologi abnormal untuk mengukur pemahaman materi Psikologi abnormal dengan total tiga minggu pendalaman materi.

Berdasarkan uraian tersebut diatas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai bahan evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa mampu menciptakan suasana belajar yang baru, menarik dan menyenangkan bukan hanya bagi mahasiswa namun juga bagi dosen. Keberhasilan belajar mahasiswa dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai bahan evaluasi belajar mahasiswa program studi psikologi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Metode pembelajaran yang menarik mampu menarik partisipasi dan perhatian mahasiswa secara aktif dan menyeluruh khususnya pada perkuliahan secara daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai bahan evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa, mampu meningkatkan partisipasi dan keberhasilan belajar mahasiswa. Terutama di masa pandemi COVID-19 yang mengharuskan mahasiswa belajar dari rumah dan bagi para dosen bekerja dari rumah. Dengan tidak mengurangi kualitas dalam proses pendidikan di lingkungan perguruan tinggi, model pembelajaran menarik dan menyenangkan dapat diperoleh melalui penggunaan media dalam jaringan dengan metode pembelajaran daring sinkronus dan asinkronus. Model pembelajaran yang menarik seperti ini, mampu dengan cepat beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan, khususnya di lingkungan perguruan tinggi.

Disamping itu, peneliti menganggap perlu untuk mendesain terlebih dahulu simulasi soal dalam penggunaan aplikasi kahoot tersebut untuk memberikan pembiasaan yang merata kepada seluruh mahasiswa sekaligus untuk menemukan berapa banyak mahasiswa yang mampu dan yang belum optimal dalam mengoperasikan aplikasi kahoot, sehingga evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa dapat terukur dengan baik dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- M. Correia and R. Santos. (2017). *Game Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education*. 2017 International Symposium on Computer in Education (SIIE), Lisbon, 2017, pp. 1- 4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670.
- Syah M. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Putri, A.R., & Muhamad, A.M. (2019). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. ISBN: 978-602-1180-99-0.