

Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning

Y. SAPTIANA OKTARI

Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian

Jalan Raya Puncak km 11, Ciawi, Bogor 16552

Email : ysaptianaoktari220@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to study how teachers' perceptions use Kahoot! in teaching activities or Education and Training (Diklat) in terms of the effectiveness of learning activities, interests in learning activities and in terms of motivation in learning activities. The research method used in this research is quantitative descriptive. The type of respondent selection is using purposive sampling, that is, teachers who have used Kahoot! in learning activities. The number of respondents was 30 people. Methods of data collection using a questionnaire with closed questions. Based on the results of this study are based on table 3.3 Table SPS Processed Frequency Result can be seen that mean from X1.1 to X3.4 according to the above 4, except for the requirements X1.2 (Kahoot!improve the success of learning) the number of mean is 3.90. Thus based on data meaning this and data on the results of respondents for each agreement (starting from table 3.4 to table 3.15) can be drawn a red thread using Kahoot! can provide a positive perception in terms of learning effectiveness, interest in learning activities and motivation in learning activities.

Keywords : Kahoot!, Learning Media, Digital Games Based Learning (DGBL)

I. PENDAHULUAN

Disrupsi teknologi di Indonesia bukanlah hal yang baru saat ini. Dengan adanya revolusi industri 4.0 membuat pemakaian teknologi secara masif dan besar – besaran atau dapat dikatakan sebagai “tsunami” teknologi sudah tidak dapat lagi untuk dibendung. Hampir semua kalangan masyarakat menggunakan teknologi. Mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas mengenal dan menggunakan teknologi. Hampir semua masyarakat Indonesia menggunakan teknologi walaupun hanya sebagai pemakai *smartphone* atau telepon genggam saja.

Perkembangan teknologi sangatlah pesat, teknologi merambah ke berbagai bidang dan lini kehidupan. Berbagai kegiatan banyak berubah yang tadinya dilakukan di dunia nyata, saat ini bergeser dilakukan melalui dunia maya. Salah satunya yang terkena imbas adalah bidang Pendidikan dan Pelatihan atau Diklat yang tadinya dilakukan dengan tatap muka langsung, saat ini banyak dilakukan melalui dunia maya atau virtual. Hal tersebut membuat lembaga – lembaga Diklat mau tidak mau menggunakan teknologi – teknologi pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan sebelumnya.

Dalam setiap Pendidikan dan Pelatihan atau Diklat pasti ada media pembelajaran yang digunakan. Tanpa adanya media pembelajaran tentulah pesan yang akan disampaikan dari pengajar kepada siswa atau pesertanya tidak akan tersampaikan dengan baik. Media Pembelajaran yang akan dibahas disini adalah media pembelajaran berbasis digital *game* atau permainan berbasis pembelajaran atau media pembelajaran berbasis digital *game based learning*.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital *game* atau permainan berbasis pembelajaran atau seperti yang telah disebut di atas yaitu media pembelajaran berbasis *digital game based learning* para siswa atau peserta dapat belajar sambil bermain. Dengan demikian pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat berjalan dengan aktif dan lebih menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran berbasis *digital game based learning* adalah Kahoot! Saat ini Kahoot! banyak digunakan oleh para pengajar atau fasilitator untuk mengajar siswa atau peserta dalam kegiatan Pendidikan dan Pelatihan atau Diklat. Meskipun bukan hal yang baru ternyata banyak juga para pengajar atau fasilitator yang belum pernah menggunakan Kahoot! dalam kegiatan pembelajarannya di dalam kelas.

Kahoot! Ini bisa digunakan dalam Pendidikan dan Pelatihan secara tatap muka maupun secara daring. Dari cukup banyaknya penggunaan Kahoot! saat ini muncullah beberapa persepsi – persepsi terhadap penggunaan Kahoot! Dalam kegiatan belajar mengajar atau pun kegiatan Pendidikan dan Pelatihan.

Dengan demikian terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dibahas di dalam artikel ini, antara lain :

1. Bagaimana Persepsi pengguna Kahoot! (Pengajar) dalam kegiatan mengajar atau Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dalam hal keefektifan kegiatan belajar?
2. Bagaimana Persepsi pengguna Kahoot! (Pengajar) dalam kegiatan mengajar atau Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dalam hal *interest* atau minat kegiatan belajar?
3. Bagaimana Persepsi pengguna Kahoot! (Pengajar) dalam kegiatan mengajar atau Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dalam hal motivasi dalam kegiatan belajar?

II. MATERI DAN METODE

Materi

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu Media dan pembelajaran. Media sendiri berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara yang mengarah pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Muhammad Yaumi, 2018).

Dalam studi komunikasi, istilah media sering dikaitkan atau dilekatkan pada istilah massa, *mass media* yang perwujudannya dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi dan lain – lain. Di dalam istilah komunikasi ini, istilah media ini banyak digunakan. Termasuk di dalam istilah dengan tujuan untuk pembelajaran, yaitu membawa pesan untuk tujuan pembelajaran.

Media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa / peserta) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya (Asnawir & Basyiruddin Usman, 2002). Secara lebih rinci, media dapat diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1997).

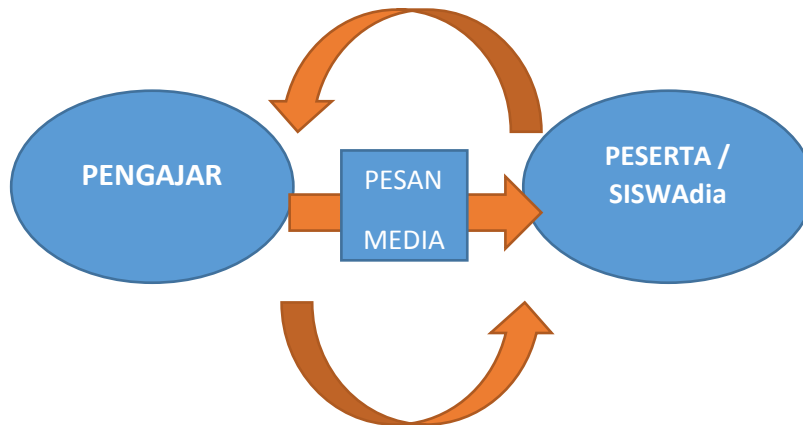
Adapun kegunaan media secara umum adalah sebagai berikut (Susilana Rudi & Cepi Riyana, 2009):

1. Memperjelas Pesan
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan peserta atau siswa belajar mandiri
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama

Dengan adanya media, komunikasi antara pengajar atau fasilitator dan siswa atau peserta dapat berjalan dengan baik karena disitu terdapat pesan yang disampaikan. Tanpa adanya media, pesan tidak akan dapat tersampaikan dengan baik sehingga kemungkinan kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik pula.

Berikut ini adalah gambaran bagaimana proses transfer pesan melalui media dari pengajar atau fasilitator dan peserta atau siswa.

Gambar 2.1. Proses Transfer Pesan



Sumber : Susilana Rudi & Capi Riyana (2009)

Dalam hal ini, para pengajar atau fasilitator perlu untuk memikirkan media apa yang cocok untuk kegiatan pembelajarannya karena apabila pemilihannya tidak tepat maka proses transfer pesan atau komunikasi antara pengajar dan siswa atau peserta tidak akan berjalan dengan baik.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain (Asnawir & Basyiruddin Usman, 2002) :

- Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Ketepatangunaan
- Kondisi siswa atau peserta
- Ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)
- Mutu teknis dan biaya

Kemudian apakah yang dimaksud dengan pembelajaran? Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk memfasilitasi belajar (Muhammad Yaumi, 2018). Oleh karena itu media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan oleh pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Driscoll (2000) dalam Muhammad Yaumi (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran juga dipahami sebagai upaya untuk mengelola kegiatan belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang diharapkan. Briggs (1977) dalam Muhammad Yaumi (2018) lebih mengartikan media pembelajaran sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud media pembelajaran menurut penulis adalah segala alat –alat yang lebih mengarah kepada peralatan fisik yang digunakan pengajar atau fasilitator untuk mengajar atau memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik atau siswa. Peralatan tersebut dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan ke pada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih paham terhadap apa yang diajarkan atau disampaikan oleh pengajar.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Digital Game Based Learning*

Kali ini yang akan kita bahas adalah media pembelajaran berbasis *Digital Game based Learning*.

Media pembelajaran ini menggunakan media digital permainan (*gamification*) dalam kegiatan pembelajarannya. Sehingga kegiatan pembelajaran disertai dengan *game* di dalam kegiatannya untuk melibatkan siswa atau peserta. Penggunaan media pembelajaran berupa software yang dapat digunakan melalui komputer maupun *smartphone* didesain untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten permainan serta mampu mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan (Muhammad Ervan, 2017) dalam (Putri & Muzakki, 2019).

Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis *Digital Game Based Learning* ini dekat dengan kegiatan para generasi milenial yang kemungkinan menjadi peserta atau siswa kita. Media pembelajaran ini juga memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan setiap tahap soal yang dikerjakan serta seperti sudah dikatakan di atas bahwa evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan media pembelajaran ini akan jauh lebih cepat dilakukan. (Indra Wihanry, 2017) dalam (Putri & Muzakki, 2019).

C. Kahoot!

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam sebuah lembaga pendidikan ataupun pelatihan.

Dengan menggunakan Kahoot! kita dapat bermain dan belajar. Kahoot! merupakan salah satu platform media pembelajaran *game based learning* yang gratis untuk digunakan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Misi dari Kahoot! sendiri adalah untuk membuat pembelajaran menjadi luar biasa dengan tawaran platform yang mudah untuk dibuat dan digunakan, untuk *dishare* dan dimainkan dalam pembelajaran berbasis permainan.

Kahoot! ini memadukan antara hiburan yang menyenangkan dan cara – cara sosial sehingga kita dapat mengembangkan potensi pembelajaran tanpa memperhatikan umur dan kemampuan.

Kahoot! sendiri didirikan pada tahun 2012 oleh Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker dalam sebuah proyek kerjasama dengan Norwegian University of Science and Technology (NTNU) dengan tim Profesor Alf Inge Wang.

Awalnya kahoot! ini hanya digunakan di dalam kelas. Akan tetapi saat ini Kahoot! banyak digunakan di dalam bisnis, sesi pelatihan, olahraga, acara budaya baik dalam sosial dan konteks pembelajaran individual maupun secara virtual.

Lebih dari 4 milyar orang menggunakan dan memainkan Kahoot! di seluruh dunia.

Adapun *Values* dari Kahoot! sendiri ada tiga, antara lain :

1. *Playful* (Ceria)

Kahoot! membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan hal tersebut membuat Kahoot! terhubung dengan setiap orang.

2. Ingin tahu

Hal ini menjadi salah satu *value* yang dimiliki oleh Kahoot! yaitu ingi tau.

3. Inklusif

Kahoot! meyakinkan bahwa setiap orang dapat menjadi orang yang sukses.

Metode

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Tipe pemilihan repondennya adalah dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu para pengajar yang sudah pernah menggunakan aplikasi Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran.

Jumlah Responden ada 30 orang. Metode pengambilan data dengan menggunakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup. Kuesioner diadaptasi dari penelitian (Chiang, 2020) dimana di dalamnya salah satunya meneliti beberapa persepsi peserta didik atau siswa tentang penggunaan Kahoot!

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa pernyataan kuesioner tersebut untuk meneliti persepsi pengajar dalam menggunakan Kahoot! di dalam pembelajarannya. Adapun kuesioner yang digunakan mengandung tiga persepsi yaitu persepsi tentang keefektifan pembelajaran, minat dan motivasi.

Kuesioner menggunakan skala likert untuk pengukurannya dengan skala 1 sampai dengan 5 dengan penjelasan sebagai berikut :

Tabel 2.1. Tabel Skala Likert

Respon	Nilai Numerik
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Data hasil kuesioner diolah dengan menggunakan SPSS dengan menghasilkan data statistik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari hasil kuesioner tertutup yang dibagikan dan diisi oleh responden.

Adapun hasil data tabulasi hasil kuesioner yang dibagikan kepada responden adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Hasil Data Tabulasi Hasil Kuesioner

No	X1 Persepsi Efektifitas Belajar						Total X1	X2 Persepsi Minat			Total X2	X3 Persepsi Motivasi				Total X3
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6		X2.1	X2.2			X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	
1	4	4	3	3	4	4	22	4	5		9	4	4	3	4	15
2	5	5	5	5	4	4	28	4	5		9	5	5	5	5	20
3	4	3	4	4	4	4	23	4	5		9	4	5	4	4	17
4	5	5	5	5	5	5	30	5	5		10	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	5	5	30	5	5		10	5	5	4	4	18
6	4	4	4	4	4	4	24	4	5		9	4	4	4	4	16
7	4	4	4	4	5	5	27	5	5		10	4	5	5	5	19
8	5	2	4	2	4	4	21	2	4		6	3	4	4	4	15
9	4	3	3	3	4	3	20	3	3		6	3	3	4	3	13
10	4	4	4	4	4	4	24	4	4		8	4	4	4	4	16
11	3	4	3	4	4	4	22	4	4		8	4	4	4	4	16
12	4	4	4	5	4	4	25	4	4		8	4	4	4	4	16
13	5	4	5	4	5	4	27	5	5		10	5	5	5	4	19
14	4	4	4	4	4	4	24	4	4		8	4	4	4	4	16
15	5	3	5	4	5	5	27	5	5		10	4	4	5	5	18
16	3	3	3	3	3	3	18	3	3		6	3	3	4	2	12
17	4	4	5	4	5	4	26	4	4		8	5	4	4	4	17
18	4	4	4	4	5	4	25	4	5		9	4	4	5	4	17
19	4	4	4	4	4	4	24	4	5		9	4	5	5	4	18
20	5	5	5	5	5	5	30	5	5		10	5	5	5	5	20
21	4	4	4	5	4	5	26	5	4		9	5	5	5	5	20
22	5	4	5	4	4	4	26	4	5		9	4	5	5	5	19
23	4	4	4	4	4	4	24	4	5		9	5	5	5	3	18
24	5	4	5	5	5	4	28	4	5		9	4	4	5	5	18
25	4	4	4	4	4	4	24	4	4		8	4	4	4	4	16
26	4	4	5	3	5	4	25	4	5		9	4	4	5	4	17
27	4	4	4	4	5	4	25	4	5		9	4	4	5	4	17
28	5	4	5	5	5	4	28	4	5		9	4	4	5	5	18
29	5	3	5	4	5	5	27	5	5		10	4	4	5	5	18
30	4	4	4	4	4	4	24	4	4		8	4	4	4	4	16

Hasil awal olahan data SPSS menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.2 Statistics

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X2.1
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Statistics

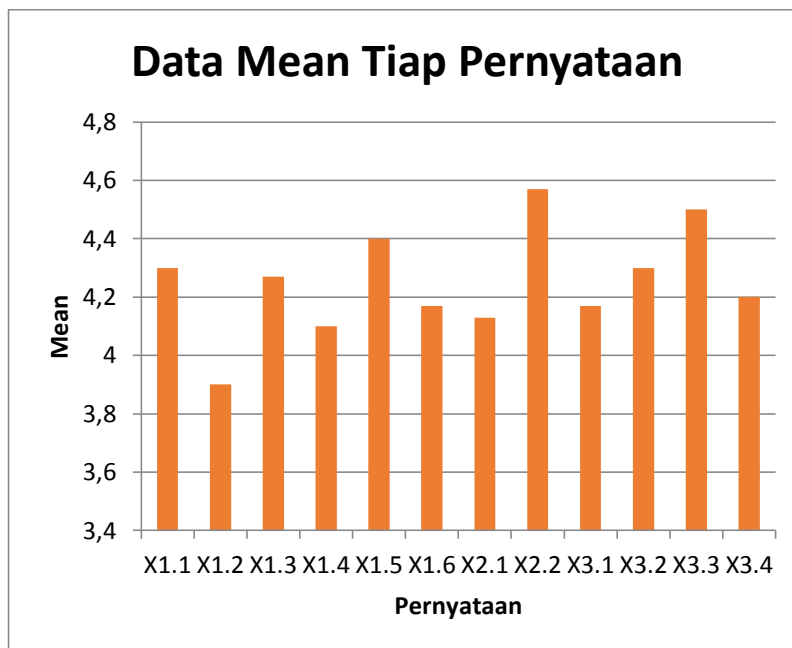
		X2.2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0

Tabel 3.3 Tabel Frekuensi Hasil Olahan SPSS

Frequencies

Statistics													
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X2.1	X2.2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mean		4,30	3,90	4,27	4,10	4,40	4,17	4,13	4,57	4,17	4,30	4,50	4,20
Std. Error of Mean		,109	,121	,126	,139	,103	,097	,124	,114	,108	,109	,104	,130
Median		4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00
Std. Deviation		,596	,662	,691	,759	,563	,531	,681	,626	,592	,596	,572	,714
Variance		,355	,438	,478	,576	,317	,282	,464	,392	,351	,355	,328	,510
Skewness		-,189	-,658	-,409	-,680	-,198	,192	-,871	-1,172	-,040	-,189	-,591	-,924
Std. Error of Skewness		,427	,427	,427	,427	,427	,427	,427	,427	,427	,427	,427	,427
Kurtosis		-,482	1,567	-,770	,655	-,835	,459	2,275	,431	-,082	-,482	-,620	1,825
Std. Error of Kurtosis		,833	,833	,833	,833	,833	,833	,833	,833	,833	,833	,833	,833
Range		2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
Minimum		3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
Maximum		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Sum		129	117	128	123	132	125	124	137	125	129	135	126

Gambar 3.1. Grafik Data Mean dari Tiap Pernyataan



Sumber : Hasil Olahan Data

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa data mean untuk tiap pernyataan hampir secara keseluruhan berada di atas 4, kecuali pernyataan X1.2.

Kemudian berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari persepsi pengajar terhadap ketiga aspek yang dibahas :

1. Persepsi pengguna Kahoot! (Pengajar) dalam kegiatan mengajar atau Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dalam hal keefektifan kegiatan belajar.

Pernyataan 1 sampai dengan 6 menyatakan persepsi keefektifan belajar yaitu pernyataan X 1.1, X1.2, X1.3, X1.4, X1.5 dan X1.6. Adapun hasil *frequency table* hasil olahan SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Dibandingkan dengan suasana metode pembelajaran tradisional, Kahoot! membantu peserta untuk bertahan belajar dalam waktu yang lama

Tabel 3.4 (X1.1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	2	6,7	6,7	6,7
	S	17	56,7	56,7	63,3
	SS	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.4 dapat dilihat bahwa 56,7% responden setuju dengan pernyataan dibandingkan dengan suasana metode pembelajaran tradisional, Kahoot! membantu peserta untuk bertahan belajar dalam waktu yang lebih lama, bahkan 36,7% sangat setuju.

b. Kahoot! meningkatkan kesuksesan pembelajaran

Tabel 3.5 (X1.2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	N	5	16,7	16,7	20,0
	S	20	66,7	66,7	86,7
	SS	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.5 dapat diketahui bahwa sebanyak 66,7% responden setuju apabila Kahoot! meningkatkan kesuksesan pembelajaran dan bahkan 13,3% responden sangat setuju.

c. Kahoot! memotivasi pembelajaran yang kooperatif

Tabel 3.6 (X1.3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	4	13,3	13,3	13,3
	S	14	46,7	46,7	60,0
	SS	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.6 dapat diketahui bahwa sebanyak 46,7% responden setuju apabila Kahoot! memotivasi pembelajaran yang kooperatif. Bahkan 40% responden sangat setuju.

d. Kahoot! meningkatkan keefektifan pembelajaran

Tabel 3.7 (X1.4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	N	4	13,3	13,3	16,7
	S	16	53,3	53,3	70,0
	SS	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari Tabel 3.7 dapat diketahui bahwa sebanyak 53,3% responden setuju apabila Kahoot! meningkatkan keefektifan pembelajaran. Bahkan 30% sangat setuju.

- e. Dengan Kahoot! dapat meningkatkan pembelajaran yang active

Tabel 3.8 (X1.5)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	1	3,3	3,3	3,3
	S	16	53,3	53,3	56,7
	SS	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.8 dapat diketahui bahwa 53,3% responden setuju dengan pernyataan Dengan Kahoot! dapat meningkatkan pembelajaran yang active. Bahkan 43,3% sangat setuju.

- f. Dengan Kahoot dapat mengolah tingkat kepercayaan diri peserta untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas

Tabel 3.9 (X1.6)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	2	6,7	6,7	6,7
	S	21	70,0	70,0	76,7
	SS	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.9 dapat dilihat bahwa 70% responden setuju dengan pernyataan Dengan Kahoot! dapat mengolah tingkat kepercayaan diri peserta untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Bahkan 23,3% sangat setuju.

- Persepsi pengguna Kahoot! (Pengajar) dalam kegiatan mengajar atau Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dalam hal *interest* atau minat kegiatan belajar. Pernyataan 7 sampai dengan 8 menyatakan persepsi minat yaitu pernyataan X 2.1 dan X 2.2.

Adapun hasil *frequency table* hasil olahan SPSS adalah sebagai berikut :

a. Kahoot! meningkatkan minat topik pembelajaran

Tabel 3.10 (X2.1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	N	2	6,7	6,7	10,0
	S	19	63,3	63,3	73,3
	SS	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari Tabel 3.10 dapat dilihat bahwa 63,3% responden setuju dengan pernyataan Kahoot! meningkatkan minat topik pembelajaran. Bahkan 26,7% responden menyatakan sangat setuju.

b. Kahoot! membuat aktivitas pembelajaran lebih menyenangkan

Tabel 3.11 (X2.2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	2	6,7	6,7	6,7
	S	9	30,0	30,0	36,7
	SS	19	63,3	63,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.11 dapat dilihat bahwa 30% responden setuju dengan pernyataan Kahoot! membuat aktivitas pembelajaran lebih menyenangkan. Bahkan 63,3% responden menyatakan sangat setuju.

- Persepsi pengguna Kahoot! (Pengajar) dalam kegiatan mengajar atau Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) dalam hal motivasi dalam kegiatan belajar. Pernyataan 9 sampai dengan 12 menyatakan persepsi motivasi yaitu pernyataan X3.1, X3.2, X3.3 dan X3.4. Adapun hasil *frequency table* hasil olahan SPSS adalah sebagai berikut :

a. Menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

Tabel 3.12 (X3.1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	3	10,0	10,0	10,0
	S	19	63,3	63,3	73,3
	SS	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.12 dapat dilihat bahwa sebanyak 63,3% menyatakan setuju dengan pernyataan Menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta. Bahkan 26,7% responden menyatakan sangat setuju.

- b. Metode pemberian waktu dalam menjawab soal di Kahoot! Dapat menstimulasi antusiasme peserta

Tabel 3.13 (X3.2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	2	6,7	6,7	6,7
	S	17	56,7	56,7	63,3
	SS	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari tabel 3.13 dapat dilihat bahwa sebanyak 56,7% responden setuju dengan pernyataan Metode pemberian waktu dalam menjawab soal di Kahoot! Dapat menstimulasi antusiasme peserta. Bahkan sebanyak 36,7% responden sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

- c. Sistem Scoring Pada Kahoot! memotivasi peserta untuk menjadi lima peserta terbaik

Tabel 3.14 (X3.3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	1	3,3	3,3	3,3
	S	13	43,3	43,3	46,7
	SS	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari Tabel 3.14 dapat dilihat bahwa sebanyak 43,3% responden setuju dengan pernyataan Sistem scoring pada Kahoot! memotivasi peserta untuk menjadi lima peserta

terbaik. Bahkan 53,3% responden menyatakan sangat setuju.

d. Menggunakan Kahoot! meningkatkan kepercayaan diri fasilitator

Tabel 3.15 (X3.4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	N	2	6,7	6,7	10,0
	S	17	56,7	56,7	66,7
	SS	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dari Tabel 3.15 dapat dilihat bahwa sebanyak 56,7% responden menyatakan setuju dengan pernyataan Menggunakan Kahoot! meningkatkan kepercayaan diri fasilitator.

Bahkan sebanyak 33,3% responden menyatakan sangat setuju.

Berdasarkan tabel 3.3 Tabel Frekuensi Hasil Olahan SPSS dapat dilihat bahwa mean dari pernyataan X1.1 sampai dengan pernyataan X3.4 berada di atas 4, kecuali untuk pernyataan X1.2 (Kahoot! meningkatkan kesuksesan pembelajaran) yaitu berada di angka 3,90. Dengan demikian berdasarkan data mean tersebut dan data hasil responden untuk setiap pernyataan (Mulai dari tabel 3.4 sampai dengan tabel 3.15) dapat ditarik benang merah bahwa penggunaan Kahoot! dapat memberikan persepsi yang positif dalam hal keefektifan belajar, minat kegiatan belajar dan motivasi dalam kegiatan belajar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan demikian dari artikel ini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan penggunaan Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Digital Games Based Learning* menunjukan hasil yang positif dalam hal persepsi keefektifan belajar, kemudian minat kegiatan belajar dan motivasi dalam kegiatan belajar dari persepsi para pengajarnya. Hal tersebut dapat dilihat dari data mean untuk setiap pernyataan dan data hasil jawaban responden yang hampir keseluruhan menyatakan setuju dan bahkan sangat setuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Saran yang dapat penulis berikan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *Digital Games based Learning* dalam suatu pendidikan atau pelatihan (Diklat) harus diimbangi dengan adanya penggunaan infrastruktur yang baik seperti jaringan internet yang kuat dan

stabil sehingga tidak akan ada kendala dalam hal jaringan apabila pengajar menggunakan media pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1993. Media Pembelajaran. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta : Ciputat Pers
- Chiang, H.-H. (2020). Kahoot! In an EFL Reading Class. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(1), 33. <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.05>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. Retrieved from http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf
- Hidayat, Irwan. 2019. Tantangan Masyarakat di Era Disrupsi. Jember : PT Jember Intermedia Digital. Diakses dari <https://radarjember.jawapos.com/opini/07/12/2019/tantangan-masyarakat-di-era-disrupsi/#:~:text=ERA%20disrupsi%20singkatnya%20merupakan%20fenomena,nyata%20beralih%20ke%20dunia%20maya.&text=Fenomena%20ini%20pun%20tentunya%20didukung,digital%20yang%20memudahkan%20aktivitas%20masyarakat.> 10 Juli 2020 Jam 22:21.
- Kahoot!. 2020. About Us. Diakses dari <https://kahoot.com/company/>
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta : Prenadamedia Group
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian). Bandung : CV Wacana Prima
- Wikipedia. 2020. Kahoot!. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!#:~:text=Maret%202013-,Kahoot!,Kahoot!>