

Strategi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Pada Mata Kuliah PAK Anak

Steve limin¹, Hana Wulandari Mona²

Institut Agama Kristen Negeri Manado,

Abstract

Received: 12 Juli 2022
Revised: 16 Juli 2022
Accepted: 27 Juli 2022

Currently, learning conditions in the modern era are still often used in the form of providing information and rarely use existing technology, therefore this is no longer effective. The use of strategies in learning is very necessary because it can facilitate each learning process in achieving optimal results. . With a learning strategy, it can make learning activities run as expected by the teacher and achieve optimal results where students can easily follow the learning process. Learning activities carried out inside and outside the classroom require a media. There are various forms of learning media used today, such as audio, visual, motion, and so on. The intensity of using technology in learning is very important, but not just using technology as a learning medium or what they use but how the media is used. Descriptive qualitative research method used by researchers with individual interviews, direct observation and using library research in supporting the acquisition of the final results of the research. The purpose of this study was to determine the use of Kahoot! which is used as one of the choices of learning media in varied learning strategies so that the absorption of material is increased and the situation feels more pleasant so that the results of this study indicate that lecturers can easily provide understanding and students more easily absorb material in learning PAK Anak courses, and provide benefits for a university in implementing innovative digital learning.

Keywords: *Learning Strategy, Learning Media, Kahoot*

(*) Corresponding Author: Stevelim1107@gmail.com, hanawulandarimona@gmail.com

How to Cite: Limin, steve, & Mona, H. W. . (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Pada Mata Kuliah PAK Anak. *MAGENANG : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 1-14. Retrieved from <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/magenang/article/view/808>

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada di Indonesia masih memberikan pendidikan dengan teknik pengajaran yang dikatakan sangat tertinggal dari Negara lainnya karena Indonesia masih minim dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, banyak yang masih takut jika teknologi akan memberikan dampak negatif bagi para mahasiswa, akan tetapi jika dimanfaatkan dengan baik maka para mahasiswa dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran yang sekarang ini sudah sangat mudah ditemukan. Dalam hal ini dosen memiliki tanggung jawab yang sangat besar atas tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Fenomena perkembangan teknologi modern yang muncul hingga saat ini memberikan perubahan di setiap area yang mana salah satunya yakni pada area pendidikan yang ikut mengalami dampak perubahan tersebut. Terlepas dari fenomena tersebut, maka dapat juga dimanfaatkan sebagai strategi dalam

proses pembelajaran. Pandemi yang hingga saat ini terjadi membuat suatu proses pembelajaran berevolusi serta bertransisi. Kebutuhan akan teknologi terhadap media pembelajaran sangat penting dimana ini dijadikan sebuah keharusan yang mutlak di pahami oleh setiap orang. Pembelajaran yang mengikuti perkembangan situasi zaman era 4.0 harus dapat mengintegrasikan dengan teknologi sehingga pengajar dapat memiliki wawasan yang luas terhadap pengembangan media pembelajaran di era sekarang ini. hal tersebut dimaksudkan agar supaya menghasilkan inovasi dalam pembelajaran di kelas yang mana pendapat ini juga sejalan dengan Binglimas, K. A. Inovasi dan kreativitas pada media pembelajaran sangat diperlukan terutama saat mengajar agar dapat mengurangi tingkat kejenuhan dari para mahasiswa dan terciptanya kreativitas yang baru (Binglimas, K. A, 2009:235-245). Pendapat yang sejalan pula di kemukakan oleh Gagne dan Briggs bahwa pembelajaran sebagai suatu siklus yang terintegrasi dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dapat berhasil, memuat sekumpulan kejadian yang diatur dan disusun dalam mendukung terjadinya proses pembelajaran yang bersifat internal (Gagne dan Briggs, 1979:3) sedangkan pada dalam Arsyad alat yang digunakan dalam bentuk fisik untuk menyampaikan isi/komponen dari setiap materi pembelajaran, yang mana komponen tersebut antara lain terdiri dari buku, recorder tape dan video, kaset, film, video camera, slide (gambar bingkai), foto/gambar, grafik, televisi, dan komputer ini menjadi bagian dalam media pembelajaran (Arsyad, 2014:4). Media pembelajaran saat ini dapat juga dikatakan sebagai sarana/media/penghantar dalam proses pembelajaran untuk menunjang dan dapat menghasilkan capaian pembelajaran yang optimal.

Wawasan serta ketrampilan terhadap teknologi merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pengajar untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sedangkan bagi mahasiswa, penguasaan teknologi dapat merangsang proses nalardalam berpikir. Dengan memanfaatkan internet yang telah tersebar dan mudah didapat, maka teknik pembelajaran ceramah yang sering dipakai dapat dikolaborasikan dengan teknik ini.

Implementasi peran dari teknologi dalam kegiatan belajar mengajar harus beradaptasi dengan abad sekarang yang mana sudah zaman era 4.0 dimana dunia secara perlahan beralih semuanya ke arah digital. Dalam sebuah jurnal yang berjudul "*Learning for the 21st Century*" mempublikasikan "*Framework for 21st Century Learning*" Marzano dan Heflebower di tahun 2009 yang menjelaskan empat kompetensi dari seorang pelajar yang wajib dimilikinya yaitu "*core subject and 21st century themes, learning and innovative skills, information, media and technology skills and life and career skills*" (Marzano dan Heflebower, 2009:4).

Adaptasi penggunaan teknologi perguruan tinggi pada revolusi industri membuat proses pembelajaran terseret dalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peran dari pengajar dibutuhkan dalam menciptakan sebuah inovasi, ide atau gagasan untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan dituangkan dalam pembelajaran.

Pada saat dunia perguruan tinggi berinovasi pada teknologi media pembelajaran yang ada dengan tujuan agar dapat memudahkan proses pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran akan memberikan banyak dampak positif dalam mewujudkan

pendidikan yang berkualitas. Akan tetapi pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik apabila di dalamnya juga terdapat hubungan yang baik juga antara dosen dengan mahasiswanya yang menjadi salah satu bagian peranan penting.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah bagian yang penting untuk mendapatkan perhatian dalam setiap keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang pengajar sangat perlu mendalami wawasannya dalam mengetahui bagaimana menetapkan suatu media pembelajaran yang digunakan dalam mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajarannya karena media memiliki peranan dalam proses pembelajaran.

Media pada dasarnya merupakan salah satu unsur dalam penerapan sistem pembelajaran. Media sebagai komponen, dimana ini merupakan bagian integral yang juga harus sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh. Pemilihan media harus tepat dan sesuai juga tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan harus berdasarkan atas kriteria tertentu.

Pada era modern sekarang ini pemanfaatan media pembelajaran berbentuk permainan *digital* merupakan hal yang mungkin untuk digunakan sebagai media dalam proses pengajaran atau sering dinamakan pembelajaran berbentuk permainan karena permainan edukasi ini telah banyak beredar namun keterlambatan mengikuti perkembangan sehingga permainan edukasi ini belum digunakan secara optimal.

Fenomena ini terjadi pada setiap perkuliahan yang cenderung terlihat masih dilakukan secara konvensional. Kenyamanan yang membuat pembelajaran konvensional masih dipertahankan sehingga diperlukan suatu perubahan paradigma pada proses mengajarmenuju proses pembelajaran yang digitalisasi dimana salah satunya pada mata kuliah PAK Anak. Mata kuliah PAK anak ini memberikan materi tentang sebuah proses yang membantu agar setiap anak dapat mengikuti perkembangannya disetiap jenjang, dan dalam menghadapi kehidupannya dalam sebuah konsep dan nilai Kekristenan seta tuntunan yang lebih dewasa dalam imannya. Serta mempersiapkan keberlangsungan hidupnya di masa depan dari masa sekarang yang sedang menuju pada sebuah kapasitas yang paling penuh dari jenjang usia.

Kahoot merupakan sebuah aplikasi berbentuk permainan yang simpel tapi dapat membuat suasana menjadi menyenangkan terhadap pesertanya baik dari tingkat dasar hingga level mahasiswa. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif dikarenakan Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan soal yang dapat digunakan melalui telepon genggam mahasiswa dan dosen, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun Gmail. Media interaktif Kahoot yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu Game, kuis, Diskusi, survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara individu atau tim dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan Kahoot juga menuntut mahasiswa/peserta menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan.

Melalui penelitian kualitatif deskriptif ini, peneliti berharap dapat memaparkan strategi pembelajaran yang lain dan diterapkan pada mata kuliah

PAK Anak dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Oleh karena itu *kahoot* ini membuat peneliti tertarik untuk menganalisis sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam penggunaannya serta bagaimana cara pemanfaatannya.

METHODS

Peneliti mengkajinya menggunakan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data sebagai sumber data primernya melalui wawancara, observasi dan menggunakan studi kepustakaan(library research) untuk mengkaji beberapa teori dasar yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

Menurut sugiyono tentang observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat kenyataan langsung di lapangan, kondisi dan lingkungan kerja yang dapat digunakan untuk memperoleh data berdasarkan fakta (Sugiyono 2015:141).

Sarwono menjelaskan bahwa studi kepustakaan merupakan sebuah cara dengan mempelajari buku-buku referensi dan hasil penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan oleh orang lain sedangkan hal yang lain dikemukakan oleh sugiyono tentang studi kepustakaan yang berkaitan dengan kajian teoritis juga referensi lain menyangkut nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literature-literature ilmiah (Sarwono 2006:26).

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik dari miles and huberman dimana analisis alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu dengan Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles and Huberman 1992:16).

RESULT AND DISCUSSION

Konsep Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu sistem/cara rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran serta disusun dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi Pembelajaran merupakan penggabungan dari dua suku kata yang apabila dipecahkan menjadi strategi dan pembelajaran. Menurut Slameto dalam Yatim Riyanto mengemukakan strategi itu merupakan sebuah susunan yang terencana dan terstruktur dalam penggunaan sarana yang ada dalam peningkatan efektivitas dari proses pengajaran (Yatim Riyanto, 2010:132). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan pembelajaran itu merupakan sebuah proses/interaksi komunikasi dua arah dari pengajar ke pendengar yang dilakukan secara intens dan memiliki arah dan tujuan.

Saat ini istilah strategi dalam pembelajaran pun telah digunakan yang dalam Sanjaya menjelaskan bahwa suatu proses kegiatan yang wajib dilakukan oleh pengajar terhadap didikannya sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai. Dick dan Carey dalam sanjaya mengemukakan bahwa dalam strategi pembelajaran merupakan sekumpulan materi/prosedur yang digunakan untuk memunculkan hasil dalam pembelajaran dengan kerinduan dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien pada penerapannya (Sanjaya 2009:124).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka strategi pembelajaran merupakan sebuah siasat dalam pengotimalan fungsi serta interaksi antara mahasiswa dengan bagian dari pembelajaran terhadap suatu kegiatan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Aspek Dalam Strategi Pembelajaran

Adapun beberapa aspek yang terdapat dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yang menyusun bentuk dari strategi pembelajaran tersebut. Seperti hal yang dikemukakan oleh Gulo bahwa yang meliputi aspek dari strategi pembelajaran antara lain adalah:

1. Tujuan Pengajaran. Pengajaran tidak dapat di capai hanya berorientasi pada dimensi kognitif dalam pembentukan sikap
2. Guru. Perbedaan dalam pengalaman, cara mengajar, pengetahuan, pengolahan materi ajar tentunya dapat menjadi penyebab dalam pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Peserta Didik. Perlu dilihat pula dalam menyusun dan menerapkan suatu strategi pembelajaran yang tepat dengan melihat latar belakang, lingkungan sosial, budaya serta kemampuan dalam menangkap materi dari peserta didik.
4. Materi Pembelajaran. Aspek ini sangat perlu dipertimbangkan dalam strategi belajar mengajar dengan mempertimbangkan pemberian materi secara formal maupun informal.
5. Metode Pembelajaran. Aspek ini juga dapat mempengaruhi bentuk serta pola pembelajaran dengan ketepatan terhadap pemilihan metode.
6. Media Pembelajaran. Keberhasilan program pembelajaran tidak lepas dari ketepatan dan keefektifan dalam pemilihan media pembelajaran.
7. Faktor Administratif dan Finansial. Jadwal pelajaran, kondisi dari tempat pembelajaran dan ruang belajar, dan lain sebagainya.

Dengan mempertimbangkan aspek diatas dalam menerapkan dan menentukan strategi agar dapat dilaksanakan dengan baik proses pembelajaran (Gulo, 2008:8-9).

Konsep Media Pembelajaran

Berdasarkan *Association For Education And Communication Technology* dalam Dhine yaitu suatu bentuk yang dipergunakan sebagai perantara dalam proses untuk penyaluran informasi agar dapat tersampaikan dengan baik merupakan pendefinisian dari media (Dhine, dkk, 2007). Menurut *Education Association* dalam Dhine media merupakan benda yang bisa dimodifikasi, didengar, dilihat, dibaca maupun diinformasikan beserta dengan instrumen yang digunakan pada kegiatan proses pembelajaran yang mana dapat mempengaruhi efektivitas metode instruksional (Dhine, dkk, 2007). Seperti yang dikemukakan juga oleh Susilana dan C. Rivana menyatakan *hardware* dan *software* merupakan dua unsur penting pada media pembelajaran (Susilana dan C. Rivana, 2009:7). Pengertian senada tentang media pembelajaran dikemukakan juga oleh Rohani dalam Sudatha merupakan segala jenis sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan instruksional (Sudatha 2009:7). Oleh karena itu peneliti dapat

menyimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu (dapat berupa alat, bahan, atau situasi) yang digunakan sebagai perantara komunikasi terhadap mahasiswanya dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan dari pengajar sehingga dapat terlaksana dengan baik. Menurut Kemp dan Dayton dalam kemendikbud terdapat beberapa macam dari media pembelajaran itu sendiri yakni: Media cetak, displayed media, Overhead transparency (OHP), Rekaman suara, Slide suara, Presentasi multi gambar, Video dan film, Pembelajaran berbasis komputer /computer based instruction(Kemendikbud, 2013:3).

Terdapat beberapa keuntungan dalam penggunaan media pembelajaran sebagaimana menurut Kemp & Dayton dalam buku Azhar mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu; Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dari segi waktu pelaksanaan lebih pendek, berlangsung kapanpun dan dimanapun serta peningkatan kualitas pembelajaran (Azhar, 2014:25).

Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pastinya harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi. Berdasarkan pendapat dari Hujair A.H Sanaky yang menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dalam mempermudah serta peningkatan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi serta konsentrasi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar (Sanaky, 2011:4). Pemilihan media pembelajaran oleh dosen pun harus disesuaikan terhadap kebutuhan pencapaian pembelajaran. Tujuan dari penelitian penggunaan media pembelajaran ini agar dapat membantu dosen lebih mudah dalam memberikan bahan ajar kepada para mahasiswa dan mudah dimengerti, menarik dan kreatif. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran juga bisa memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi.

Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini memegang peranan penting dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efisien karena dengan media pembelajaran bisa membantu siswa dan juga dosen termotivasi dalam menjalankan pembelajaran. Di Indonesia saat ini penting menerapkan system pembelajaran berbasis teknologi agar para mahasiswa juga bisa memiliki daya saing dengan daerah lain dimana pada era sekarang ini teknologi merupakan hal yang menjadi kebutuhan sehari-hari. Menurut Percival dan Ellington dalam sadiman bahwa perhatian yang penuh dalam pembelajaran dengan metode ceramah rentang perhatian makin lama makin menurun (sadiman dkk, 1986:15). Pembelajaran yang kreatif dapat menciptakan hasil yang baik dari mahasiswa Contohnya, dalam waktu 60 menit belajar, maka pada awal pembelajarannya itu perhatiannya hanya berkisar 12-15 menit, kemudian setelah perlahan mendekati berakhirnya proses pengajaran maka akan turun menjadi 3-5 menit. British audio visual Association dalam menyatakan bahwa 75% pengetahuan diperoleh melalui indra penglihatan (visual), 13% diperoleh dari indra pendengaran (auditori), 6% diperoleh dari indra sentuhan dan perabaan, 6% dari indra penciuman dan lidah (Zaman, badru.

2005:4.6). Maka jika proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah atau membaca maka pengetahuan yang bisa didapatkan sangatlah minim.

Oleh karena itu dengan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan adalah dengan media teknologi agar semua aspek dapat terpenuhi mulai dari indra penglihatan, indra pendengaran, indra sentuhan dan perabaan, juga indra penciuman dan lidah, sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dan melalui aplikasi kahoot ini seluruh aspek yang diperlukan sudah ada di dalamnya sehingga ini dapat membantu dalam media pembelajaran.

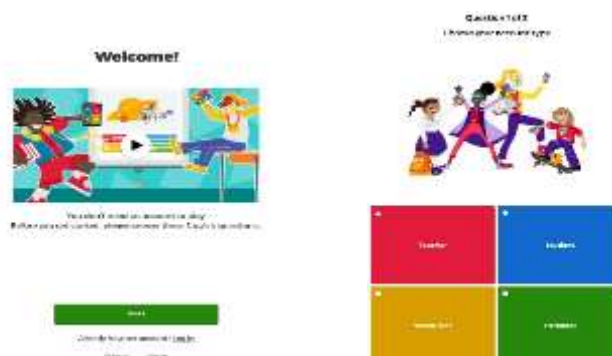
Pengenalan Aplikasi Kahoot

Memilih salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk dapat dimanfaatkan secara gratis dan mudah pengoperasiannya yaitu aplikasi Kahoot. Kahoot sendiri merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk setiap pertanyaan yang dikemas dalam bentuk kuis- kuis yang menarik (Ramadhan, 2019:89). Dengan bahasa yang sederhana, kahoot adalah teknologi pembelajaran dalam bentuk *game based learning* berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online* (Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019:5). Dosen sebagai tenaga pengajar pun dapat meningkatkan penyerapan materi yang diajarkan dengan mengujinya dalam bentuk *quiz test*.

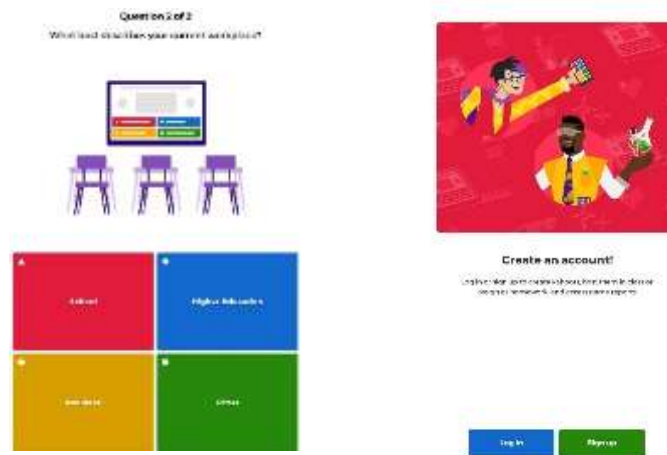
Dengan demikian, terlihat sebuah kebutuhan dalam berinovasi di dunia pendidikan dalam situasi pandemic saat ini dengan sebuah teknologi pembelajaran salah satunya kahoot ini dimana aplikasi ini tidak berbayar(free), maka teknologi pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran mahasiswa dan dosen secara daring.

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* diharapkan dapat menjadi alternatif dan solusi bagi dosen dan mahasiswa untuk membangun suasana perkuliahan menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga penyerapan materi lebih mudah sehingga target capaian sasaran dari pembelajaran bisa tercapai dengan mengikuti pola *Kahoot!* tersebut. Berikut ini merupakan uraian langkah dalam penggunaan aplikasi ini melalui *smartphone*:

1. Penginstalan aplikasi Kahoot pada setiap *smartphone*;
2. Setelah selesai silahkan membuka aplikasi tersebut
3. Akan muncul tampilan next atau log in (diperuntukkan bagi yang sudah memiliki akun)
4. Setelah itu akan ada pilihan dilakukan dimana permainan ini
5. Setelah itu pilihan untuk log in atau akan sign up bagi yang belum memiliki akun

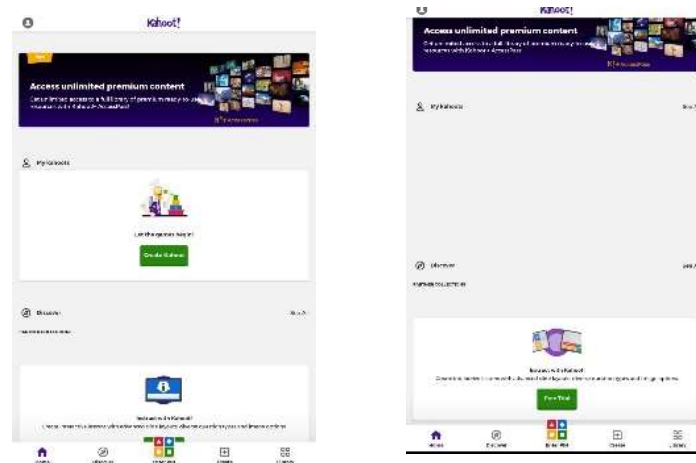


Gambar 1. Main menu awal Kahoot



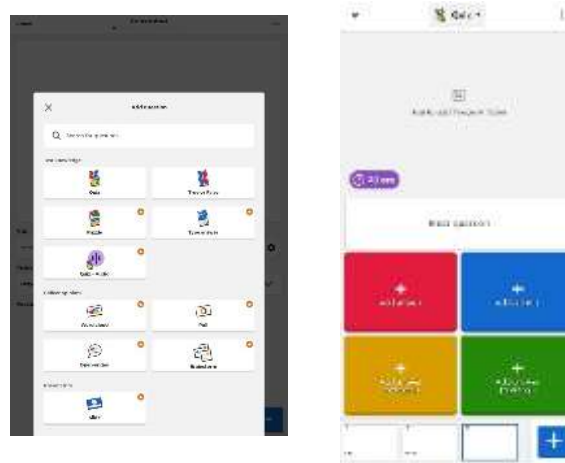
Gambar 2. Main menu awal Kahoot

6. Silahkan memilih sign up dan memasukkan alamat email yang sering digunakan
7. Setelah itu boleh masuk pada halaman utama maka pada bagian bawahnya dapat memilih *create* untuk memulai membuat *quiz*.



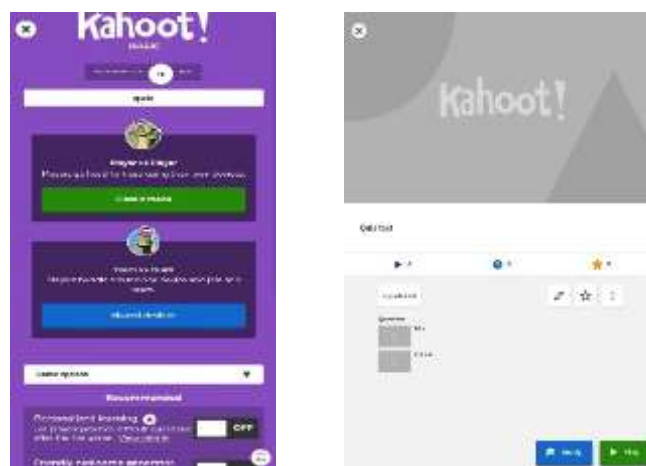
Gambar 3. Main menu awal Kahoot

8. Ketika akan menambahkan pertanyaan maka akan muncul pilihan tipe pertanyaan yang akan di buat.
9. Model pertanyaan yang akan dipilih akan memiliki pengaturan durasi waktu untuk penyelesaian soal.



Gambar 4. Menu Question Kahoot

10. Untuk model jawaban dapat dengan menggunakan gambar yang disediakan baik melalui drive maupun library dari kahoot (apabila menggunakan versi berbayar)
11. Setelah itu tentukan jawaban yang benarnya di mana
12. Setelah selesai dapat di simpan maka dapat langsung dimainkan dengan menekan tombol play
13. Maka muncullah setelah itu pilihan *game mode* dan dapat memilihnya untuk kelas virtual



Gambar 5. Menu akhir persiapan bermain Kahoot

14. Setelah itu akan masuk pada tahap yang akhir untuk pertanyaannya akan di jawab oleh mahasiswa dalam bentuk kelompok atau secara individu.
15. Dan pengajar dapat menshare game pin yang tertera sambil menunggu player yang akan main

Langkah-langkah sebagai mahasiswa sebagai berikut:

1. Untuk setiap mahasiswa dapat bergabung dengan melalui aplikasi kahoot yang sudah di *install* atau melalui web browser dengan alamat www.kahoot.it



Gambar 6. Menu awal dan akhir pada Mahasiswa

2. Mahasiswa memasukkan Game PIN yang di bagikan oleh dosen untuk memulai gamenya.
3. Setelah itu setiap mahasiswa akan memasukkan nama sebagai pemain.
4. Setelah itu selamat bermain.
5. Pada layar smartphone atau komputer pada dosen dapat memantau dan melihat pencapaian pemain dalam menjawab hingga sampai selesai.

Dari hasil permainan ini dapat di analisis hasil belajar dari setiap mahasiswa dan setiap angka yang didapat dari setiap soal dapat memudahkan dosen memberikan *feedback* dan ukuran terhadap hasil belajar mahasiswa setiap pertemuannya. Semakin banyaknya konten *quiz* berbentuk *game* yang menyediakan dalam bentuk tidak berbayar dengan jangka waktu tertentu dapat digunakan sebagai media hiburan dalam proses pembelajaran. Terlepas dari kelebihan yang dimiliki aplikasi Kahoot ini pun memiliki kekurangan dan terhadap segi penyediaan kebutuhan kuota provider pendukung serta jaringan internet yang stabil serta semua mahasiswa harus memiliki laptop ataupun *smartphone*. Apabila akan menggunakan media tambahan seperti *projector* maka diperlukan listrik sehingga apabila tidak ada maka hasil dari *quiz* hanya dapat diketahui oleh pengajarnya saja.

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Media Pembelajaran Pak Anak

Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara secara langsung terhadap dosen dan beberapa mahasiswa yang melaksanakan proses pembelajaran PAK Anak pada ST3I. Hasil yang di dapat banyak mahasiswa yang merasa bosan, ngantuk dan bahkan fokusnya beralih ke main handphone *chatting* atau *online* di media sosial. Peneliti pun melakukan observasi dan wawancara langsung setelah pengajar melakukan inovasi yang lebih kreatif dalam bentuk game dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot ini. Hasilnya suasana perkuliahan lebih menyenangkan, materi lebih mudah dipahami apalagi kalau diberikan *reward* pada 3 nilai tertinggi. Berikut hasil wawancara yang dilakukan :

“metode yang digunakan ceramah, diskusi, dan juga menggunakan power point, baik itu secara daring maupun luring dan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk game. Biasanya hanya menggunakan media visual berbentuk teks (powerpoint).” Dosen PAK Anak (GP)

GP mengatakan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan powerpoint, dalam wawancara MS jelas mengungkapkan bahwa sebenarnya media ini tidak efektif dikarenakan para mahasiswa hanya sebagian kecil yang mengikutinya dan aktif dalam proses pembelajaran contohnya ada yang bertanya ditengah pembelajaran namun, ada mahasiswa yang hanya diam hingga akhir pembelajaran. Hal ini yang membuat para dosen sulit untuk bisa menarik minat belajar para mahasiswa, dalam masa pandemic saat ini banyak mahasiswa yang jarang masuk kelas karena beralasan kendala jaringan tapi nyatanya jaringan mereka bagus, mereka hanya mengindar dari pembelajaran yang membosankan hanya cerama terus menerus.

“Tergantung cara mengajar dari dosen ada yang bisa dipahami ada yang sebenarnya bisa dipahami namun cara penyampaian dosen kurang jelas atau tidak menarik. Saat dosen hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah sebagai mahasiswa pasti akan terasa bosan karena dosen hanya terus berbicara dari awal hingga akhir. Selama pembelajaran belum pernah menggunakan aplikasi jadi hanya dengan menggunakan powerpoint dan ceramah”. Mahasiswa (AT)

“Dalam pembelajaran ada sebagian yang bisa dipahami ada yang tidak, yang dirasakan saat dosen menggunakan metode ceramah, sebagai mahasiswa pasti bosan jika hanya mendengarkan hingga selesai pembelajaran, sampai saat ini belum pernah ada aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran”. Mahasiswa (MP)

Dari hasil wawancara terhadap dua orang mahasiswa ditemukan bahwa cara dosen memberikan pembelajaran masih tidak terserap banyak ilmunya untuk di mengerti karena hanya menggunakan media pembelajaran dengan powerpoint dan juga ceramah saja sehingga bagi para mahasiswa banyak yang kurang memperhatikan disaat dosen menjelaskan.

Hasil

Iya, merasa terbantu karena dapat menguji berapa persen materi yang bisa dipahami oleh mahasiswa. Aplikasi ini sederhana dan mudah dimengerti sehingga pengaplikasiannyapun mudah untuk di sampaikan kepada mahasiswa dan dari aplikasi ini mahasiswa dinilai lebih aktif dalam pembelajaran sehingga ini menjadi efektif”. Dosen PAK Anak (GP)

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa aplikasi ini sangat membantu dimana para mahasiswa sekarang bisa belajar sambil bermain dan tidak membosankan seperti sebelumnya dan materinya pun mudah dipahami sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai, dari aplikasi ini bisa menambah kreativitas para dosen dan juga mahasiswa dalam pembelajaran.

“Setelah menggunakan aplikasi ini lebih tertarik dalam belajar, tidak terus menerus mendengarkan ceramah dari dosen tetapi bisa membantu dimana banyak media yang bisa digunakan banyak cara pembelajaran yang tentunya tidak membosankan bila dilakukan terus-menerus juga lebih menantang dan seru dalam belajar. Bisa meningkatkan pengetahuan dan mempermudah pembelajaran”. Mahasiswa (AT)

“Lebih baik dari sebelumnya yang selalu hanya bicara terus menerus dan bahkan tidak ada hal baru, tapi dengan aplikasi ini membuat belajar bisa jauh lebih menarik dan unik”.Mahasiswa (MP)

Dari sini bisa dilihat bahwa pengaplikasian kahoot ini sangat membantu dari pembelajaran sebelumnya dan sesudah pengaruhnya sangat dirasakan oleh mahasiswa dimana proses pembelajaran jauh lebih menarik dan lebih kreatif, pemikiran para mahasiswa juga terasah dan ini dapat menjadi ide bagi mereka dimana mereka yang akan menjadi pendamping anak-anak sehingga melalui aplikasi ini bisa membuat mereka lebih kreatif tapi tetap efisien dalam pembelajaran.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka dapat dikatakan menggunakan strategi pembelajaran ini ternyata dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran mahasiswa secara signifikan baik dari penyerapan materi dan pemaparannya pada mata kuliah PAK Anak. Dengan penerapannya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dengan tujuan agar penyerapan materi dapat lebih inovatif. Aplikasi Kahoot menjadi salah satu teknologi media pembelajaran berbentuk *Game Based Learning* yang dapat digunakan untuk menciptakan kreativitas para dosen dalam mengubah situasi pembelajaran dalam kelas dalam meningkatkan serta memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Setiap materi perkuliahan dapat di dalam, dievaluasi oleh dosen terhadap mahasiswa dengan konten kahoot yang tersedia.

Penggunaan teknologi yang berbasis game based learning dalam sistem pembelajarannya dapat meningkatkan kualitas dan meminimalkan gangguan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Kahoot sendiri merupakan salah satu teknologi dari *web tool* untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen agar membantu dalam kegiatan pembelajaran kelas. Tidak hanya itu, melainkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT seperti ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan kemandirian bagi peserta serta konten yang dibuat diharapkan dapat mendorong peserta dalam memahami setiap materi yang diajarkan sehingga sering dinamakan *digital game based learning*. Tujuannya untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang baik secara daring.

Lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena bisa lebih mudah dalam membantu perkembangan pembelajaran di era modern sehingga anak tidak hanya menggunakan *handphone* sebagai tempat bermain tetapi dapat belajar. Aplikasi Kahoot ini dapat dimanfaatkan diluar kelas juga untuk mencairkan suasana, jembatan dalam sebuah hubungan persahabatan yang baru mau di bangun.

CONFLICT OF INTEREST

Peneliti menyatakan bahwa tidak memiliki masalah/konflik kepentingan dalam penerbitan artikel ini antara penulis dengan pengelola dari jurnal. Bahkan secara keseluruhan prosesnya dari *submit, review, copyediting* hingga publikasi dilaksanakan mengikuti aturan yang berlaku sekaligus untuk menjaga integritas dan kejujuran akademis.

ACKNOWLEDGEMENT

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen dan mahasiswa ST3I yang memfasilitasi untuk memperoleh data primer dan sekunder dalam penelitian dan penulisan artikel ini. Diucapkan terima kasih kepada pengelola jurnal Magenang yang telah memberikan reviewnya, menyunting, serta mempublikasikan artikel ini serta beberapa rekan yang memperlengkapi dan mempertajam arahnya sehingga dapat diselesaikan dengan sesuai tujuan.

REFERENCES

- AH. Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binglimas, K. A. (2009). *Barriers to the succesfull Integration of ICT in teaching and Learning environment: A review of literature*. Eurasia journal of Mathematics, science and technology education, 5.
- Christiani, Natalia, Dr.M.Pd.Adrianto, Hebert., S.Si.,M.KedTrop.Anggraini, LyaDewi, S.T., M.T.,Ph. D. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Dhine, Nurbiana, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gagne amd Briggs.L.J. (1979).*Principles Of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamida, Dania Rizqi. *Pelatihan Pembelajaran Game Based Learning Dengan Menggunakan Quiziz dan Kahoot!*. Jurnal. Tidak diterbitkan. Malang. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Kemendikbud. (2013). “*Konsep Pendekatan Scientific*”. Dalam PPT-2.1.
- Miles dan Huberman. (1992). *Analisis dan Kualitatif*, Jakarta: Universitas Press.
- Marzano & Heflebower. (2012). *Learning for the 21st Century “Framework for 21st Century Learning”*.
- Ramadhan, Rossa. (2019). *Delapan jam Pintar membuat kuis Berbasis ICT bagi Guru*. Uwais Inspirasi Indoensia.
- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Kencana Prenada Media Grup.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekomdikbud dan C.V. Rajawali.
- Sanjaya, W. (2009). *Staretgi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Media Grup.
- Sarwono. J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Sudatha, I Gede Wawan dan I Made Tegeh. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. Bali.

- Susilana, R., dan C Rivana. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima. Bandung.
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Zaman, Badru dkk. (2006). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.