

Strategi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Musik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot

Steve Limin¹

ABSTRAK

Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan apabila berada dalam suatu kondisi keadaan yang tidak membuat para siswa tertekan serta menyenangkan sehingga diperlukan strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas diperlukan suatu media pembelajaran. Maksud tujuan penelitian ini yakni menganalisis pemanfaatan salah satu teknologi pembelajaran yang gratis yaitu platform *Kahoot* merupakan salah satu media dalam pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Teori Musik. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran kiranya mahasiswa dapat lebih mudah menyerap dan memahami materi yang disampaikan oleh dosen didalam maupun diluar kelas. Setiap tahun mata kuliah ini disajikan dalam bentuk pembelajaran yang konvensional dan monoton sehingga banyak mahasiswa cenderung jenuh dan sulit menangkap materi yang diberikan. Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan proses pembelajaran didalam kelas, maka dosen dapat melakukan evaluasi diantaranya berupa kuis, presentasi secara pribadi atau kelompok, pengujian secara tertulis pun juga bisa menggunakan salah satu media pembelajaran ini. Caranya mudah serta pengajarnya pun lebih ditunjang dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan media ini, sehingga peserta lebih termotivasi dalam belajar ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Metode Penelitian kualitatif yang digunakan oleh peneliti dengan teknik wawancara, observasi langsung, dan studi kepustakaan. Tujuan penelitian ini akan mendeskripsikan langkah pemanfaatan *kahoot!* sebagai media pembelajaran yang menjadikan alternatif pembelajaran sehingga situasi terasa tidak monoton, lebih bervariasi dan *enjoy*.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran, Kahoot

ABSTRACT

The learning process can run as expected if it is in a condition that does not make students depressed and fun so that strategies are needed to achieve learning objectives. In learning activities in the classroom, a learning media is needed. The purpose of this study is to analyze the use of one of the free learning technologies, namely the Kahoot platform, which is one of the media in learning used in the Music Theory course. With the use of media in learning, presumably students can more easily absorb and understand the material presented by lecturers inside and outside the classroom. Every year this course is presented in the form of conventional and monotonous learning so that many students tend to be bored and find it difficult to grasp the material given. To measure the level of success of the learning process activities in the classroom, the lecturer can evaluate including in the form of quizzes, personal or group presentations, written testing can also use one of these learning media. The method is easy and the teacher is also more supported in the learning process by using this media, so that participants are more motivated in learning when the learning process is in progress. Qualitative research methods used by researchers with interview techniques, direct observation, and literature study. The purpose of this study will be to describe the steps to use Kahoot! as a learning media that makes learning alternatives so that the situation is not monotonous, more varied and enjoy.

Keywords: Learning Strategy, Kahoot

¹ Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda - Institut Agama Kristen Negeri Manado :
steveliem1107@gmail.com

Pendahuluan

Global pandemi yang masih terus dirasakan hingga saat ini membuat suatu kebutuhan teknologi media pembelajaran sangat penting sehingga menjadi sebuah keharusan yang mutlak di pahami oleh setiap orang. Inovasi dan kreativitas pada media pembelajaran sangat diperlukan saat mengajar agar mengurangi tingkat kejenuhan. Seperti yang di kemukakan oleh Gagne dan Briggs bahwa pengertian pembelajaran sebagai suatu sistem dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran, yang berisi sekumpulan peristiwa yang dirancang, disusun untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses pembelajaran yang bersifat internal² sedangkan selanjutnya pada Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran tersebut meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi/komponen dari materi pembelajaran, yang mana komponen itu antara lain buku, recorder tape dan video, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto/gambar, grafik, televisi, dan komputer³. Oleh karena itu, Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan ketrampilan peserta didik.

Penguasaan dan pengetahuan teknologi (*technological knowledge*) merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pengajar untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sedangkan bagi mahasiswa, penguasaan teknologi dapat menunjang proses cara berpikir dan penguasaan pengetahuan. Dengan memanfaatkan konektivitas internet maka

metode pembelajaran ceramah yang sering dipakai dapat dikolaborasikan dengan metode ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang diikuti oleh perkembangan teknologi yang berorientasi masa depan yaitu dengan mewujudkan pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dengan kaitan pendidik yang berkualitas karena tidak dimungkinkan pendidikan yang berkualitas dihasilkan dari pendidik yang tidak memiliki kecapakan yang baik. Di tahun 2009, dalam sebuah jurnal dengan judul "*Learning for the 21st Century*" mempublikasikan "*Framework for 21st Century Learning*" Marzano dan Heflebower menjelaskan empat kompetensi dari seorang pelajar yang wajib dimiliki yaitu "*core subject and 21st century themes, learning and innovative skills, information, media and technology skills and life and career skills*".⁴ Merujuk pada pemahaman tersebut maka dapat dipahami bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tema pada abad 21. dimana dunia secara perlahan beralih semuanya ke arah digital.

Saat ini dunia Perguruan Tinggi telah 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.

Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai banyak orang. Dengan melalui permainan yang mendidik dapat menciptakan karakter yang baik. Seiring perkembangan yang modern maka bermain pun disajikan dalam

² Gagne and Briggs. L.J. *Principles Of Instructional Design*. (New York : Holt Rinehart and Winston,1979), 3

³ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers,2014),4.

⁴ Marzano & Heflebower. *Learning for the 21st Century "Framework for 21st Century Learning"*,2021),4

bentuk digital. Permainan digital merupakan permainan yang sudah masuk di dalamnya audio yang telah divisualisasikan dalam bentuk aplikasi yang sering disebut sebagai *game*. Ada begitu banyak sekali jenis *game* dan dengan berbagai tujuan yang berbeda-beda, salah satunya adalah permainan edukasi dengan maksud dan tujuan untuk pembelajaran. Pada era modern saat ini, pemanfaatan permainan *digital* merupakan hal yang mungkin untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pengajaran atau sering dinamakan *game based learning* (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 perkuliahan yang cenderung terlihat masih bersifat secara konvensional. Beberapa orang pengajar seringkali masih tetap bertahan yang disebabkan oleh kenyamanan dalam cara pembelajaran yang sifatnya konvensional sehingga perlu adanya perubahan pola pikir ini pada proses pembelajaran yang memanfaatkan cara pembelajaran berbasis digital yang telah berkembang saat ini. Salah satunya pada mata kuliah Teori Musik.

Permasalahan yang seringkali muncul terjadi dalam cara pembelajaran yang diterapkan yakni mahasiswanya merasa jenuh terhadap materi yang disampaikan oleh dosennya serta minimnya interaksi dengan mahasiswanya. Komunikasi pembelajaran yang kurang dalam pembelajaran sehingga menciptakan komunikasi satu arah sehingga diperlukanlah sebuah metode atau media lain yang dapat menambahkan kualitas terhadap proses pembelajaran tersebut. Salah satu bentuk inovasi dari teknologi yang dapat disajikan dan diterapkan ke dalam proses pembelajaran yakni dengan penggunaan sebuah

aplikasi berbasis IT. Aplikasi tersebut yakni *Kahoot* yang merupakan salah satu aplikasi berbasis IT dengan penyediaan layanannya dikemas dalam bentuk permainan daring/luring berbasis pendidikan yang harus memerlukan jaringan koneksi internet serta menjadi lebih enjoy. Platform ini "*Free game Based Learning*" sehingga mempermudah dosen dalam melaksanakan ujian tanpa harus menggunakan cara memerintah dan mengatur didepan kelas serta lembar jawaban tidak lagi diperlukan oleh mahasiswa untuk memberikan jawabannya. Dosen hanya menayangkan soal ujian dari laptop yang ditampilkan dengan menggunakan *Projector* Mahasiswanya yang hadir dapat memberikan jawaban secara langsung dengan menggunakan laptop/komputer/laptop yang dimiliki oleh masing-masing mahasiswa. Saat proses ujian dilaksanakan, *Kahoot* sendiri akan memunculkan langsung dari setiap jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan. Setelah pertanyaan itu dijawab oleh keseluruhan peserta, maka nilai tertinggi pun dapat dilihat oleh setiap pelajar yang menjawab benar dan paling cepat (apabila pengaturan waktu diatur setiap pertanyaan). Proses ini dapat memotivasi/memicu persaingan sehat kepada mahasiswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang disajikan tanpa melihat situasi dan kondisi saat itu.

Kahoot merupakan sebuah aplikasi berbentuk *game based learning* yang sederhana tapi dapat membuat suasana menjadi menyenangkan terhadap pesertanya baik dari level anak-anak hingga level mahasiswa. Bagi yang menjalankan aplikasi *Kahoot* sebagai mahasiswa, maka akan ditampilkannya pertanyaan di *smartphone*/komputer yang digunakan oleh masing-masing mahasiswa. Setiap mahasiswa akan diberikan jeda waktu untuk menjawab sesuai pengaturan yang telah

ditetapkan oleh dosen. Apabila jawabannya benar atau salah, maka secara otomatis poin/nilai akan langsung muncul di layar. Pada akhir permainan kahoot sendiri akan menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar yang menarik dengan urutan yang tertinggi terlebih dahulu.

Melalui penelitian deskriptif ini, peneliti berharap dapat memaparkan strategi pembelajaran yang lain pada mata kuliah teori musik dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot ini sebagai salah satu teknologi media pembelajaran yang mudah diterapkan oleh dosen. Oleh karena itu, *kahoot* ini membuat peneliti tertarik untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT yang efektif dan efisien.

Landasan Teori

Strategi Pembelajaran

Strategi Pembelajaran merupakan penggabungan dari dua suku kata yang apabila dipecahkan menjadi strategi dan pembelajaran. Dalam dunia kemiliteran istilah strategi ini pertama kali di munculkan yang memiliki arti suatu cara/teknik bagaimana menggunakan keahlian, kemampuan yang ada untuk memenangkan suatu peperangan. Adapun dari Slameto dalam Yatim Riyanto mengemukakan tentang strategi itu adalah sebuah perencanaan yang terstruktur dalam penggunaan kemampuan dan sarana yang ada dalam meningkatkan efektif dan efisiensi dari proses pembelajaran tersebut.⁵ Sehingga 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 pun memberikan pendapatnya bahwa strategi dalam pembelajaran merupakan sekumpulan prosedur yang digunakan untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal dalam mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran secara efektif.⁶

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

Aspek dalam strategi pembelajaran

Dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Aspek inilah 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

⁵ Riyanto, Yatim. *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas.* (Kencana Prenada Media Grup, 2010),132

⁶ Sanjaya, W. *Staregi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* (Jakarta: Kencana Media Grup),124.

- penyebab adanya perbedaan 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.⁷

Dengan mempertimbangkan aspek diatas dalam menerapkan dan menentukan strategi agar dapat dilaksanakan dengan baik proses pembelajaran.

Media Pembelajaran

Salah satu aspek dalam strategi pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis IT yang telah

berkembang saat ini. Media pembelajaran berbasis IT merupakan sebuah *software* yang dipandang sebagai suatu *software* ilmu pengetahuan yang dapat berwujud sebagai teknologi pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran pada akhirnya penerapan teknologi pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Susilana dan C Rivana yang menyebutkan bahwa media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting yaitu *hardware* dan *software*.⁸

Pengertian lain tentang media pembelajaran dikemukakan juga oleh Rohani dalam Sudatha merupakan segala jenis sarana/media pendidikan yang dipakai sebagai perantara dalam kegiatan proses pembelajaran di dalam maupun luar kelas untuk menambah/mendongkrak efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan dari pembelajaran.⁹

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 untuk mencapai tujuan dari pengajar dapat terlaksana. 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).¹⁰

⁷ Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Grasindo), 8-9

⁸ Susilana, R., dan C Rivana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (CV. Wacana Prima. Bandung), 7.

⁹ Sudatha, I Gede Wawan dan I Made Tegeh. *Desain Multimedia Pembelajaran*. (Universitas Pendidikan Ganesha. Bali, 2009), 7.

¹⁰ Kemendikbud. "Konsep Pendekatan Scientific". (Dalam PPT-2.1, 2013), 3.

Metode Penelitian

Penulis mengkajinya dengan menggunakan jenis metode studi kepustakaan (library research) dan observasi langsung serta wawancara yang merupakan jenis penelitian kualitatif.

Menurut Sugiyono observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses sehingga diperoleh data berdasarkan fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.¹¹ Sarwono menjelaskan bahwa studi kepustakaan merupakan sebuah cara dengan mempelajari buku referensi serta hasil penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan oleh orang lain¹² sedangkan hal yang lain dikemukakan oleh Sugiyono tentang studi kepustakaan tersebut berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain dengan mempertimbangkan aspek nilai, budaya serta norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Hal ini disebabkan karena penelitian studi kepustakaan tidak dapat lepas dari literatur ilmiah.¹³

Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu menggunakan teknik dari Miles and Huberman dimana analisis terdiri dari tiga unsur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.¹⁴

Hasil dan Pembahasan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

Pekembangan salah satu media pembelajaran berbasis IT saat ini yang dapat digunakan yaitu aplikasi Kahoot. Teknologi pendidikan yang gratis ini telah dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Booker dan Morten Versvik yang menggunakan riset Profesor Alf Inge Wang dan rekannya di the *Norwegian University of Science and Technology* (NTNU).

Teknologi tersebut merupakan sebuah platform media edukatif yang dapat dipakai sebagai variasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dinamakan Kahoot. Kahoot sendiri merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk setiap pertanyaan yang dikemas dalam bentuk kuis- kuis yang menarik.¹⁵

Dengan bahasa yang sederhana, kahoot adalah teknologi pembelajaran dalam bentuk *game based learning* berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*.¹⁶ Kreativitas dan inovasi sangat membantu setiap dosen dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot ini. Dosen pun dapat memperkenalkan pada mahasiswa dalam penggunaan terhadap sebuah teknologi secara baik sehingga mereka pun terlatih mengikuti perkembangan teknologi masa kini. Dosen sebagai tenaga pengajar dapat menciptakan suasana interaksi dengan mahasiswa yang nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan

¹¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta), 141.

¹² Sarwono. J. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Yogyakarta :Graha Ilmu, 2006), 26

¹³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2015), 140.

¹⁴ Miles dan Huberman. *Analisis dan Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Press, 1992), 16.

¹⁵ Ramadhan, Rossa. 2019. 8 jam Pintar membuat kuis Berbasis ICT bagi Guru. (Uwais Inspirasi Indoensia, 2019), 89.

¹⁶ Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak, anggota IKAPI. (Sukabumi. Jawa Barat, 2019) ,5.

pembelajaran dengan baik.¹⁷ Aplikasi *Kahoot!* sendiri menyediakan 2 alamat yang berbeda untuk penggunaannya. Link <https://Kahoot.com/> merupakan alamat link sebagai pengajar yang akan memberikan penilaian sedangkan link <https://kahoot.it/> merupakan alamat link sebagai peserta/mahasiswa.

Dengan demikian, terlihat sebuah kebutuhan dalam berinovasi di dunia pendidikan dalam situasi pandemi 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.

Kahoot menyediakan dua alamat website terpisah yakni <https://Kahoot.com/> yang dapat diakses oleh pengajarnya (dosen) dan <https://Kahoot.it/> untuk dapat di akses oleh mahasiswa. Pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai salah satu teknologi media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alternatif dan solusi bagi dosen dan mahasiswa untuk membangun suasana perkuliahan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Perkuliahan yang awalnya terlihat cenderung kaku dan membosankan, akan beralih dengan menjadikan suasana kelas lebih santai dengan mengikuti pola *Kahoot!* tersebut. Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan aplikasi ini :

1. Pada *web browser* dan URL diketikkan “kahoot.com” dan log in akan tampil untuk menggunakan akun kahoot, Apabila belum memiliki akun maka dipersilakan mendaftar melalui tombol *sign up for free*. Pengguna dimudahkan dengan dapat didaftarkan dengan menggunakan akun gmail atau facebook pribadi.

2. Buka pilihan kahoot sesuai dengan yang diinginkan, tekan kata *quiz* untuk membuat pertanyaan tipe pilihan ganda
3. Setiap pertanyaan dapat memiliki pengaturan durasi waktu lamanya waktu untuk menjawab setiap pertanyaan dan capaian nilai yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.
4. Diakhir dari pemasukan pertanyaan, setiap pertanyaan dapat ditambahkan gambar atau video untuk menambah konten agar dapat menjadi lebih menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal (pengajar diperlukan kreativitasnya).
5. Apabila telah selesai, maka akan muncul angka untuk masuk dalam permainan, silakan *copy link* PIN (kombinasi angka) untuk mengakses quiz/ujian yang telah dibuat dengan cara umukan pada mahasiswa.

Untuk setiap mahasiswa yang akan masuk, tidak diperlukan pendaftaran akun seperti saat masuk sebagai dosen. Melainkan hanya membutuhkan kombinasi angka yang telah dibagikan/didapatkan dari akun dosen ketika menyusun quiz/ujian. Untuk memainkan aplikasi Kahoot ini hanya memerlukan tiga step, yakni :

1. Buka Aplikasi kahoot dari akun sebagai dosen kemudian tekan tombol *play* dan pilih mode antara Classic mode (perorangan = 1 devices untuk 1 orang) atau Team Mode (1 devices untuk beberapa orang/shared devices).
2. Tunggu beberapa detik hingga muncul pin seperti pada gambar dibawah ini.

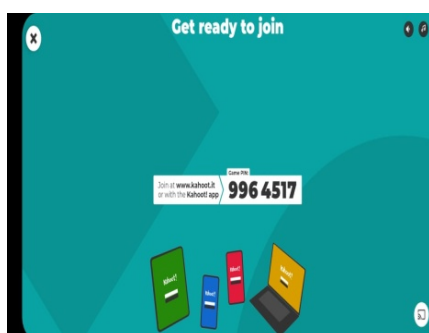
¹⁷ Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Angraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D.

Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot. CV Jejak, anggota IKAPI. (Sukabumi. Jawa Barat, 2019) ,6.



Gambar 1. Main Menu

3. Mahasiswa dapat mengakses langsung kahoot.it dan *join* dengan menggunakan PIN yang muncul di layar. Setelah itu mahasiswa dipersilahkan mengisi nama panggilan/inisial atau nama kelompok/tim apabila menggunakan *team mode*.
4. Silakan tunggu hingga muncul nama di monitor utama dosen selaku *servernya*.
5. Kemudian klik mulai.



Gambar 2. Kode untuk masuk ke dalam kelas

Keuntungan yang di dapat adalah dengan menggunakan aplikasi ini dapat di analisis hasil belajar dari setiap mahasiswa dan setiap angka yang didapat per soal dapat memudahkan dosen memberikan tanggapan balik terhadap hasil belajar dari mahasiswa baik dari cara pemaparannya dan penyerapan materi yang diberikan. Selain itu juga semakin banyaknya

konten *quiz* berbentuk *game* yang telah tersedia secara gratis dapat digunakan sebagai media hiburan dalam proses pembelajaran ataupun pelatihan-pelatihan. Terlepas dari kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Kahoot ini pun memiliki keterbatasan dari segi perlunya penggunaan jaringan internet yang berkapasitas tinggi dan stabil serta semua mahasiswa harus memiliki laptop ataupun *smartphone* saat ini. Untuk menampilkan hasilnya maka harus tersedia selalu aliran listrik untuk menjalankan *Projector* selama proses pembelajaran melalui Kahoot berjalan. Pembelajaran dapat menjadi tidak sesuai harapan melalui media Kahoot apabila fasilitas yang dibutuhkan tidak tersedia.

Penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti dari Tahun 2020 dimana peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap beberapa mahasiswa yang melaksanakan proses pembelajaran teori musik. 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.

Kesimpulan

Strategi pembelajaran ini ternyata dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran mahasiswa secara signifikan baik dari penyerapan materi dan pemaparannya pada mata kuliah teori musik. 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 dalam proses pembelajaran. Kahoot sendiri merupakan salah satu teknologi *web tool* untuk penunjang pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen untuk 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.

Dari kesimpulan diatas, maka yang bisa disarankan penulis adalah aplikasi Kahoot ini dapat digunakan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan diluar kelas untuk mencairkan suasana, jembatan dalam sebuah hubungan persahabatan yang baru mau di bangun.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.

Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, Rina Indriani. 2020 *Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD*. ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume VI Nomor 01, Juni 2020.

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 Quizizz 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.

- Sanjaya, W. 2009. *Strategi 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.
- Vasiliou, Alexandros and Anastasios A. Economides. Proceedings of the 4th WSEAS/IASME International Conference on Engineering Education, Agios Nikolaos, Create Island, Greece, July 24-26, 2007.
- Winatha, Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan. 2020 *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. Jurnal Scholaria Vol. 10 No. 3 p-ISSN: 2088-3439; e-ISSN: 2549-9653. Universitas Kristen Satya Wacana