

IMPLEMENTASI MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS SWADAYA GUNUNG JATI

Welly Meinindartato[✉], Maya Dewi Kurnia

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:

Diterima

Juni 2020

Disetujui

Juli 2020

Dipublikasikan

Agustus 2020

Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan menstimulasi peserta didik tidak terkecuali mahasiswa. Hal ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media kahoot. Pemanfaatan kahoot biasanya berupa kuiz online, survey, dan diskusi yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda. Media ini akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Swadaya Gunung Jati. Mata kuliah bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar karena penguasaan atas bahasa Indonesia dapat dijadikan ukuran nasionalisme seseorang sebagai bangsa Indonesia. Dengan demikian, bahasa Indonesia memiliki kedudukan penting dalam kurikulum pendidikan tinggi. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media kahoot serta untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media kahoot. Berdasarkan penelitian ini diketahui terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kahoot. Hal ini dibuktikan dari nilai akhir rata-rata mahasiswa sebesar 67,37 padahal sebelumnya hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 47,89. Sedangkan, respons mahasiswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki rata-rata sebesar 77 %. Itu artinya respons mahasiswa positif dan antusias.

Kata kunci: media, kahoot, bahasa Indonesia

Abstract

The use of instructional media is purposed to boost the students in learning, include the college students. This make to affect the students learning outcome positively. The use of Kahoot is usually in the form of online quiz, questionnaire, and discussion which can be applied or operated in different ways. This media is going to be applied in Indonesian class, especially for students of UGJ's communication science. Indonesian lecture is the class in which the students Indonesian skills in proper ways is developed and trained, for good Indonesian mastery is often seen as criterion of good Indonesian's nationalism. Therefore, Indonesian has got an important position in the curriculum of higher education. Then, the objectives of this study are to know if the application of Kahoot in Indonesian class gives improvement on the Indonesian learning outcome of Swadaya Gunung Jati University's communication science students, and to know how the responses of Swadaya Gunung Jati University's communication science students towards the use of Kahoot in Indonesian learning are. This research lets us know that there is some improvement on the students Indonesian learning outcome after the application of Kahoot as learning media. It is proven through the average final score of 67.37 while the average final score before was 47.89. And the positive response of the students towards the use of Kahoot as Indonesian learning media reaches the average of 77%, which means appreciation and enthusiasm.

Keywords: media, kahoot, Bahasa Indonesia

© 2020 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-ISSN 2721-4338

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus UMSU Jalan Kapten Muchtar Basri No 3,

Medan-Sumatera Utara, 20238

e-mail: jurnalbahterasia@umsu.ac.id.

PENDAHULUAN

Sejatinya pendidikan harus memenuhi hajat hidup semua orang, memuliakan hak asasi manusia untuk kehidupan yang lebih bermakna. Pendidikan tidak semata menyangkut kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan siswa dalam satu ruangan. Lebih dari itu merupakan proses untuk menambah wawasan. Sebagaimana tujuan pendidikan yang tertuang dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana demi mewujudkan kondisi belajar mengajar agar siswa dapat aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, bangsa dan Negara. Melalui pendidikan tersebut lahirlah manusia yang bisa menumbuhkan sikap dan tingkah laku yang kreatif dan inovatif sehingga menjadi sumber daya yang berkualitas (Neolaka, 2017: 12).

Di era yang semakin kompetitif ini proses pendidikan menekankan teknologi. Itu artinya teknologi menjadi kebutuhan mendasar. Teknologi dipandang sesuatu yang harus dimanfaatkan terutama pada proses belajar mengajar. Meluasnya penggunaan internet dinyana memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Dengan demikian seseorang mudah belajar tanpa terbatas waktu dan tempat.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan dalam pembelajaran yakni Kahoot. Aplikasi ini diprakarsai Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik tahun 2013. 365 hari setelah diluncurkan, Kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta guru dan 49 juta siswa terdaftar menggunakannya. Aplikasi tersebut memiliki dua alamat website yang berbeda. url untuk guru dapat dikunjungi melalui <https://kahoot.com/>. Sedangkan untuk siswa atau pembelajar adalah <https://kahoot.it/>. Kahoot dapat diakses secara cuma-cuma, termasuk seluruh content yang ada di dalamnya. Pemanfaatan aplikasi ini biasanya berupa kuiz online, survey, dan diskusi yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda.

Secara umum kahoot bisa digunakan secara individu maupun secara berkelompok. Pemanfaatan aplikasi ini sebagai media juga mampu meningkatkan hasil belajar pembelajar. Sebagaimana yang dikemukakan Lime dalam penelitiannya tahun 2017/2018 berjudul Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Koperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui presentasi hasil belajar tuntas KKM 78, 26%.

Aplikasi kahoot nantinya akan dikombinasikan dengan model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi khususnya pada jurusan ilmu komunikasi. Elliot Aronson adalah pengembang model pembelajaran Jigsaw yang selanjutnya oleh Slavin dari Universitas John Hopkins diadopsi (Trianto, 2009: 73). Handayana (2014: 87) mengemukakan bahwa jigsaw merupakan model pembelajaran koperatif. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran ini sangat memperhatikan keheterogenan dari kelompok kecil (4-5 orang) yang dipilih untuk dapat menyampaikan materi kepada kelompok-kelompok kecil lainnya. Heterogenan tersebut berfungsi agar kelompok kecil tersebut dapat bekerja sama dengan positif dan bertanggung jawab dalam mempelajari sebuah masalah dari materi tertentu yang telah ditugaskan kepada mereka.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah satu dari beberapa mata kuliah dasar umum yang harus muncul di kurikulum jenjang perguruan tinggi. Sebagaimana yang diamanatkan oleh UU RI No 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi pasal 35 ayat 3. Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang wajib diikuti tiap mahasiswa. Lebih jelas lagi, Dirjen Dikti (2013: i) menyampaikan bahwa bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam kurikulum pendidikan tinggi. Hal tersebut dikarenakan bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Penguasaan yang komprehensif atas bahasa Indonesia merupakan ukuran nasionalisme seseorang sebagai bangsa Indonesia.

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran tersebut, kurikulum harus menetapkan kompetensi-kompetensi yang akan dicapai oleh mahasiswa. Secara umum kompetensi yang diharapkan adalah kemampuan dalam menulis dan berbicara yang baik dengan menggunakan laras ilmiah. Untuk menguasai kompetensi tersebut mahasiswa terlebih dahulu harus memiliki pemahaman dan pengetahuan atas fungsi-fungsi bahasa, ragam dan larasnya; pemahaman dan pengetahuan atas ejaan, kalimat, paragraf, dan jenis wacana, serta mereproduksi teks-teks dari berbagai sumber. Pada akhirnya, mahasiswa memiliki keterampilan dalam komunikasi di ranah keilmuan.

Keterampilan dalam komunikasi merupakan *softskill* yang dapat dipergunakan dalam bermasyarakat. Keberhasilan seseorang dalam lingkungan sosial bergantung pada kemampuannya dalam berkomunikasi. Seseorang yang cakap dalam berkomunikasi cenderung akan dengan mudah mencapai puncak karir karena dengan kecakapannya dalam berkomunikasi menunjukkan bahwa ia memiliki dasar pemikiran yang kuat dan terorganisir.

Namun demikian, pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi sering dianggap tidak penting. Berdasarkan wawancara kepada beberapa mahasiswa, kesulitan yang sering dihadapi oleh mahasiswa dalam mata kuliah tersebut terletak pada ragam tulis ilmiah. Beberapa ragam tulis ilmiah yang dianggap sulit antara lain: 1) Pemakaian tanda baca; 2) Penulisan huruf kapital; 3) Penulisan kata baku; dan 4) kalimat efektif.

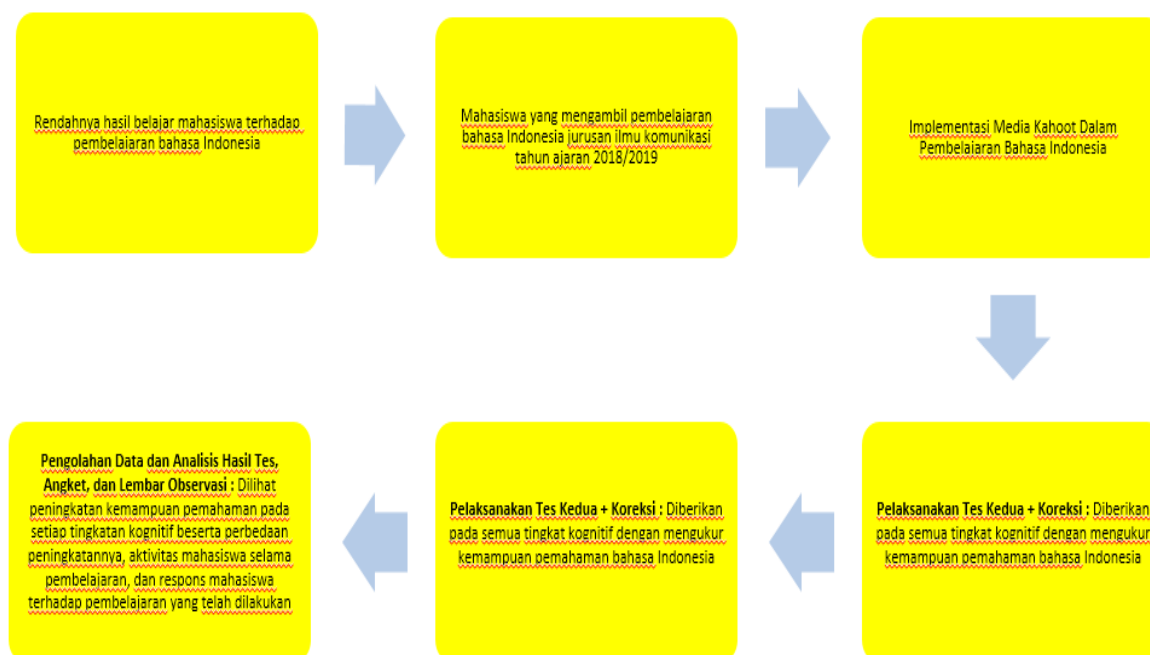
Menyikapi hal tersebut maka diperlukan sebuah media dan model dalam pembelajaran yang dapat menarik minat serta motivasi mahasiswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Atas dasar pemaparan tersebut penulis merasa perlu untuk membuat penelitian lebih lanjut. Judul penelitian tersebut adalah Implementasi Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Swadaya Gunung Jati. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar dan respon mahasiswa dengan memanfaatkan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono (2015: 14) mengemukakan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data kuantitatif/*statistic* dengan tujuan mengkaji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat 1 jurusan Ilmu Komunikasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 1 jurusan Ilmu Komunikasi kelas B yang berjumlah 27 orang.

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Aspek yang diukur adalah aspek hasil belajar mahasiswa dengan pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan respons mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media kahoot. Desain penelitian ini adalah *Pretest* dan *Posttest Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, tes, dan angket. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan media kahoot. Sementara angket digunakan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan kahoot.

Berikut gambaran alur penelitian.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama mahasiswa diberikan pretes. Selanjutnya pertemuan kedua pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media kahoot dengan model jigsaw. Pertemuan akhir mahasiswa diberikan postes untuk mengetahui kemampuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sekaligus pemberian angket respons mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kahoot. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I jurusan ilmu komunikasi tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil dan bertempat di kampus 3 Unswagati.

Adapun data pada penelitian ini berupa instrumen tes kemampuan pemahaman bahasa Indonesia berupa soal pilihan ganda. Data penelitian lainnya berupa instrumen non tes yakni observasi dan lembar angket respons. Berikut tabel rata-rata hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Menggunakan Kahoot

Kelompok	Pretest	Postest	Gain	N-gain	Intrepretasi n-gain
kahoot	47,89	67,37	19,48	0,38	Sedang

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil pretest mahasiswa sebelum menggunakan media kahoot sebesar 47,89, selanjutnya terjadi peningkatan pada postest dengan rata-rata nilai postest sebesar 67,37. Nilai gain pada pembelajaran menggunakan kahoot sebesar 19,48, sedangkan nilai N-gain sebesar 0,38. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kahoot.

Sedangkan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kahoot diperoleh melalui angket. Angket terdiri dari 15 pertanyaan yang meliputi minat mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media kahoot, motivasi belajar media, serta manfaat yang dirasakan mahasiswa terhadap pembelajaran

bahasa Indonesia menggunakan media kahoot. Berikutnya setelah data angket respons mahasiswa diperoleh selanjutnya diolah menggunakan rumus persentase. Hasilnya bisa dilihat dari table berikut.

Tabel 2 Persentase Jawaban Angket Mahasiswa

No. Pernyataan Positif	Persentase Jawaban	No. Pernyataan Negatif	Persentase Jawaban
1	89	5	58
2	93	8	51
3	89	10	65
4	87	11	59
6	88	13	75
7	91	14	74
9	84	15	74
12	83		
Jumlah	704	Jumlah	456
Rata-rata	88	Rata-rata	65, 14

Rata-rata dari 15 Pernyataan adalah 77%

Dari tabel berikut diketahui bahwa respons mahasiswa terhadap implementasi media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki rata-rata sebesar 77% dengan interpretasi menurut Riduwan (2014: 41) adalah kuat. Artinya, respons mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kahoot positif. Hal ini semakin membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media mampu mendorong minat, perhatian, hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Arsyad (Yaumi, 2018 :12) alasan penggunaan media itu penting dalam pembelajaran yakni Meningkatkan mutu pembelajaran. Namun di sisi lain menggunakan media kahoot ini memiliki kelemahan karena memiliki keterbatasan karakter untuk pembuatan soal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata mahasiswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan kahoot sebesar 67,37 padahal sebelumnya hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 47,89. Angka ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, penggunaan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan. Mahasiswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil respons mahasiswa terhadap media kahoot. Respons mahasiswa terhadap implementasi media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki rata-rata sebesar 77 % .

Meski pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media kahoot ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa namun ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan jika menggunakan media ini yakni dengan memastikan soal yang dibuat tidak dalam bentuk kalimat panjang. Hal ini dikarenakan kahoot memiliki keterbatasan karakter. Bagi dosen/guru yang ingin melaksanakan penelitian sejenis harus memastikan kondisi jaringan internet yang stabil jika tidak siswa yang mengerjakan soal dengan kahoot akan mengalami kendala.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. (2010). *Cermat Bahasa Indonesia*. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Handayana, Jumanta. (2014). *Model & Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajarang 2017/2018*, (online), <https://repository.usd.ac.id/31078/>, diakses 25 November 2018.
- Munir, (2013). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muslich, Masnur. (2012). *Bahasa Indonesia Pada Era Globalisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Neolaka, Amos. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. (2018). *Studi Penerapan Media Kuiz Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. (online). VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, diakses 22 November 2018.
- Official Website 'Kahoot!'. (2017). <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Diakses pada 20 November 2017.
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, Robert. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sadiman, (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rjawali Pers.
- Sudjana. (2009). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.