

PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN MENELAAH STRUKTUR

Frinawaty Lestarina Barus ¹, Abeltha Giovanie Br Ginting ²

¹Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps.V, Kenangan Baru, Kec.Percut Sei Tuan,
Kab. Deliserdang, Sumatera Utara 20221

*E-mail : frinabarus@gmail.com¹ abelthagiovanie3@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran menelaah struktur teks cerpen sebelum menggunakan media kahoot. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IX SMP Negeri 1 Sigumpar dengan jumlah siswa 132 orang. Sampel penelitian sebanyak 29 siswa. Hasil penelitian sebelum menggunakan media kahoot pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sigumpar mendapatkan nilai rata – rata 57.59, Kemampuan siswa setelah menggunakan media kahoot pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sigumpar mendapatkan nilai rata rata 82.75. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kahoot terhadap kemampuan menelaah struktur teks cerpen. Hal tersebut membuktikan media kahoot memiliki pengaruh terhadap kemampuan menelaah struktur teks cerpen kahoot pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sigumpar.

Keywords: Media Pembelajaran, Kahoot, Teks Cerpen.

© Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. All rights reserved

A. INTRODUCTION

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya alat peraga bagi guru dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti gadget dan laptop dalam proses pembelajaran pasti akan menarik perhatian siswa sehingga proses belajar dan kemampuan siswa dalam pembelajaran menjadi optimal.

Berdasarkan kurikulum 2013 salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis IT/teknologi adalah mata pelajaran bahasa indonesia yang dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Teks. Pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menelaah siswa, khususnya dalam menelaah struktur teks cerita pendek masih jauh dari harapan. Hal ini dapat

dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Hutabalian (2013) dengan hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa kemampuan menelaah cerpen masih dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata 69,69. Rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam menelaah cerpen menjadikan mereka tidak memahami ketika ditugaskan dalam menelaah struktur teks cerpen.

Menurut Setiawati (2018) penelitian dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar, Pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 51,57. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan tes rata-rata nilai naik menjadi 83,80. Berdasarkan hasil pre-test, hasil belajar siswa kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 51,87. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antar kelas.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan game dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satunya adalah media game kahoot. Media kahoot adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Kahoot merupakan aplikasi web tool yang dapat digunakan untuk membuat kuis, diskusi dan survei secara menarik. Dalam pendidikan, kahoot bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini guru dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. (Titiana dkk, 2019).

B. METHODS

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Sigumpar, penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dimana pertemuan pertama melaksanakan pretest, pada pertemuan 2 sampai 3 melakukan proses pembelajaran dan pertemuan ke 4 digunakan untuk posttest agar mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan media gamem kahoot dalam proses pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh Kelas IX SMPN 1 Sigumpar tahun pelajaran 2021/2022. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX-1 sebanyak 29 sampel.

Dalam melaksanakan kegiatan penelitian perlu adanya teknik untuk mencapai hasil yang baik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah bentuk tes objektif tipe pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan empat pilihan jawaban. Instrumen ini diberikan pada awal perlakuan (pre-test) dan akhir perlakuan (post-test) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Teknik analisis data ditujukan untuk memecahkan rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan, Sugiyono (2016). Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, terbilang sebagai data kuantitatif karena data yang diambil menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi yaitu nilai menulis siswa.

C. RESULTS AND DISCUSSION

Dalam menelaah struktur teks cerpen sebelum menggunakan media kahoot dinyatakan bahwa hasil pretest menunjukkan kemampuan siswa dalam menelaah struktur teks cerpen tergolong cukup dengan nilai rata-rata sebesar 57.59. Dimana skor tertinggi dalam menelaah struktur teks cerpen adalah 80 dan terendah 40. Nilai rata-rata ini belum mencapai KKM atau kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang bersangkutan dalam hal ini nilai KKM mata pelajaran tersebut adalah 75. Hal ini menjadi masalah karena pembelajaran cerpen di sekolah itu belum tuntas.

Belum tercapainya KKM itu dapat disebabkan berbagai hal pada pembicaraan terdahulu telah dinyatakan bahwa di sekolah bersangkutan ada beberapa kendala atau hambatan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi rendahnya kemampuan siswa dalam menelaah struktur teks cerpen serta kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran menelaah struktur teks cerpen sehingga saat proses pembelajaran siswa kurang antusias.

Proses Pada pembahasan terdahulu telah dinyatakan bahwa hasil proses menunjukkan kemampuan siswa menelaah struktur teks cerpen yang tergolong baik dengan nilai rata-rata sebesar 82.76. Nilai rata-rata ini sudah mencapai KKM dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang bersangkutan, bahkan nilai rata-rata lebih besar daripada KKM ($82.76 > 75$). Selanjutnya, kenaikan nilai rata-rata sebelum perlakuan ke setelah perlakuan ada sebesar 25.16 kenaikan ini dapat dikatakan relative besar.

Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar sangat terlihat dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga keseluruhan penggunaan media Kahoo dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa. kondisi yang demikian ini dapat dilihat dari antusiasme pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Hoerunnisa et al (dalam Perdana dkk, 2020:293)

Penggunaan media kahoot dalam pembelajaran teks cerpen dapat membuat suasana bekerja sama diantara sesama siswa dalam menelaah struktur teks cerpen. Dengan media pembelajaran tersebut siswa dapat berbagi tafsiran dan pemahaman mengenai menelaah struktur tersebut. Senada dengan hal itu, pada pembicaraan terdahulu telah dinyatakan bahwa media pembelajaran kahoot adalah media pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran karena dalam media ini siswa dituntut berfikir secara kritis, cepat dan tanggap.

Maka pemerolehan nilai siswa paling tinggi adalah pada kategori Menentukan dan menganalisis struktur teks cerpen dan paling rendah pada kategori Menentukan kata ekspresif dalam teks cerpen. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa besarnya nilai rata-rata *post - test* disebabkan adanya perlakuan dengan penggunaan media Kahot dalam menelaah struktur teks cerpen.

Media pembelajaran kahoot memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dapat dilihat melalui hasil analisis belajar siswa pada kelas sebelum menggunakan media kahoot: Penggunaan media Kahoot yang dipakai pada pembelajaran teks cerpen di SMP Negeri 1 Sigumpar telah memabantu siswa dan guru mudah dalam proses pembelajaran, terutama pada penilaian. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi guru, karena penggunaan media Kahoot memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru pada siswa. Siswa secara langsung mengetahui jawaban yang mereka pilih adalah benar atau salah. Kegiatan pembelajaran terlihat pada tahap menjawab soal/kuis.

Kehebohan yang terjadi saat mengerjakan soal/kuis, seperti sorak kegirangan dan lagak berlebihan saat menjawab benar, kecewa saat menjawab salah atau gemes karena salah pencet Option jawaban. Hal ini menjadi pemandangan yang menyenangkan bagi guru (peneliti). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu mencegah siswa untuk kehilangan minat belajar. Rusman (Wijanarto, 2017:56) menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull intruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Media game kahoot ini membuat siswa lebih semangat pada proses pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru yang hanya menjelaskan dan mendengarkan sedangkan materi virus yang diajarkan mengharuskan siswa untuk melihat gambar, video dari teks cerpen. Tanpa gambar atau ketika guru hanya

menjelaskan materi menelaah struktur teks cerpen menggunakan metode ceramah siswa sama sekali tidak bersemangat dan bahkan siswa tidak fokus dan tidak memahami apa yang diajarkan oleh guru pada materi menelaah struktur teks cerpen. Dengan media game kahoot siswa diberikan pembelajaran materi menelaah struktur teks cerpen dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat oleh guru terlebih dahulu dan kemudian setiap kelompok dituntun untuk memasukkan pin yang telah guru berikan, setelah pin diberikan siswa kemudian memulai memperhatikan soal-soal yang ditampilkan pada aplikasi game kahoot, setiap soal terdiri atas gambar maupun video yang mampu membuat siswa lebih memperhatikan dan lebih cepat memahami apa yang mereka pelajari, dengan menggunakan media game kahoot pada proses pembelajaran siswa lebih bisa saling membantu lebih memahami materi menelaah struktur teks cerpen. Meskipun media game kahoot lebih berpengaruh pada hasil belajar siswa, tetapi pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar masih mengalami sedikit kendala diantaranya beberapa siswa yang masih sulit untuk diatur, rebut di dalam kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Untuk membawa suasana lebih nyaman, guru memberikan penghargaan bagi siswa yang menjawab sebagai salah satu bentuk siswa sedang belajar dan bisa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media game kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menyeimbangkan seluruh potensi berpikir siswa, dengan kata lain adalah pembelajaran yang menyeimbangkan antara potensi otak kiri dan otak kanan siswa.

Kelebihan dan kekurangan media Kahoot memang ada, namun demikian yang paling penting adalah siswa merasa tertarik dan aktif dalam menggunakan media Kahoot ini. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Harlina, Nor dan Ahmad (dalam Andari, 2020:131) bahwa Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun bagi guru karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

D. CONCLUSION

Kemampuan menelaah struktur teks cerpen sebelum menggunakan media kahoot masi tergolong kategoori cukup yaitu 57.59 dan masih banyak yang belum memenuhi standar KKM; Kemampuan menelaah struktur teks cerpen setelah menggunakan media kahoot dalam proses pembelajaran tergolong kategori baik dengan jumlah nilai rata-rata 82.76 dan sebagian besar siswa telah mencapai standar nilai KKM; Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kahoot terhadap kemampuan menelaah struktur teks cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sigumpar. Hai ini dapat dilihat dari hasil analisis pembelajaran menelaah struktur teks cerpen yag dibuktikan dengan nilai sig (2—tailed) sebesar 0.00 artinya lebih kecil dari tariff signifikan 0.05 ($0.00 < 0.05$) dan nilai t_{hitung} 10.222 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2.756 ($10.222 > 2.756$). maka ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolah dan H_a diterima.

REFERENCES

- [1] M. F. AK and dkk, PEMBELAJARAN DIGITAL, Widina, 2021.
- [2] Alfansyur and dkk, "PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT 'KAHOOT' DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Bhineka Tunggal Ika*, pp. 208-216, 2019.
- [3] Dimiyati and Mudjiono, BELAJAR DAN PEMBELAJARAN, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [4] F. Nurul, "PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD," *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 6.1*, pp. 139-147, 2020.
- [5] D. Hartanti, "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME KAHOOT BERBASIS HYPERMEDIA," *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, vol. I, no. 1, 2019.