



**Pemanfaatan Kahoot! Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Minat Siswa
Dalam Menambah Vocabulary di SMK Bina Profesi Pekanbaru**

***Utilizing Kahoot! As a learning medium to increase student interest in adding vocabulary
at the Pekanbaru Professional Development Vocational School***

Amalina¹; Esti Raihana^{*2}; Warminah³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Riau

alinzkyy@gmail.com, estiraihana@umri.ac.id, warminahpku099@gmail.com

Alamat: Jl. KH. Ahmad Dahlan No.88, Kp. Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru,
Riau 28156

Korespondensi penulis : estiraihana@umri.ac.id

Article History:

Received: 10 Februari 2024

Accepted: 14 Maret 2024

Published: 31 Maret 2024

Keywords: *Learning Media;
Kahoot! ; Vocabulary*

Abstract: *Learning media is one aspect of increasing the success of learning. Using creative and interesting learning media will certainly make it easier for students to accept lessons. Kahoot! is a learning media in the form of a game that can be accessed on the website. The purpose of this outreach is to see whether the learning media Kahoot! useful for increasing students' interest in adding vocabulary. The methods used in carrying out this socialization are lecture methods, application use demos and question and answer sessions. The series of socialization activities include: (1) Students do practice questions regarding vocabulary manually (without game teaching media) (2) Then go to the step of providing an explanation about the Kahoot! learning application! (3) During this explanation session students will be explained the steps for using the Kahoot! application, (4) Followed by a question and answer session, (5) After the question and answer session several students are selected to come forward to try the Kahoot! (6) Students download the Kahoot! on their smartphone/laptop and work on the questions given. (7) Students do practice questions regarding vocabulary in the Kahoot! application. This socialization was carried out at the Pekanbaru Professional Development Vocational School. The subjects of this socialization are students of class X Tourism Travel Business with a learning time of 2 hours.*

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek didalam meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik tentunya akan membuat siswa lebih mudah didalam menerima pelajaran. Kahoot! adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat diakses di website. Tujuan sosialisasi ini untuk melihat apakah media belajar Kahoot! berguna untuk meningkatkan minat siswa dalam menambah vocabulary. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi ini adalah metode ceramah, demo penggunaan aplikasi dan sesi tanya jawab. Adapun rangkaian kegiatan sosialisasi ini diantaranya: (1) Siswa mengerjakan latihan soal mengenai vocabulary secara manual (tanpa media ajar permainan) (2) Kemudian masuk ke langkah memberi penjelasan mengenai aplikasi belajar Kahoot! (3) Disaat sesi penjelasan ini siswa akan dijelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot!, (4) Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, (5) Setelah sesi tanya jawab beberapa siswa dipilih kedepan untuk mencoba aplikasi Kahoot! (6) Siswa mengunduh aplikasi Kahoot! di smartphone/laptop mereka dan mengerjakan soal yang diberikan. (7) Siswa mengerjakan latihan soal

Korespondensi penulis : estiraihana@umri.ac.id

mengenai vocabulary di aplikasi Kahoot!. Sosialisasi ini dilaksanakan di SMK Bina Profesi Pekanbaru. Subjek dari sosialisasi ini adalah siswa/i kelas X Usaha Perjalanan Pariwisata dengan waktu pembelajaran selama 2 jam pelajaran.

Keywords : Media Pembelajaran ; Aplikasi Kahoot! ; Vocabulary

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting karena Bahasa Inggris adalah bahasa global yang digunakan dalam berbagai bidang termasuk teknologi, bisnis, ilmu pengetahuan, dan komunikasi internasional. Dengan memahami pentingnya Bahasa Inggris, lembaga pendidikan di Indonesia memasukkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran penting didalam kurikulum pembelajaran. Didalam pembelajaran Bahasa Inggris tentunya kita tidak asing dengan Vocabulary atau kosa kata. Kosa kata memiliki peranan sebagai pondasi yang kuat didalam menguasai Bahasa Inggris. Semakin banyak kosa kata yang dimiliki seseorang, tentunya ia akan lebih mudah didalam menguasai skill listening, speaking, reading dan writing kedepannya. Selain itu penguasaan kosa kata yang baik dapat menjadi kunci untuk kesuksesan akademis dan non akademis.

Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa didalam suatu proses pembelajaran. Menurut Djaali (2013:1 22), minat adalah rasa ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Minat belajar dapat muncul dari berbagai faktor seperti dorongan internal, lingkungan, dan tekanan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi memiliki dorongan yang kuat untuk mengetahui dan memahami tentang suatu topik. Hubungan antara minat dan belajar sangat erat, semakin menarik suatu topik maka minat siswa untuk belajar akan semakin meningkat. Untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, pendidik diharapkan dapat membuat inovasi terbaru didalam bidang pendidikan seperti penggunaan media ajar terbaru yang kreatif dan inovatif.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi semuanya mengalami kemajuan termasuk di aspek pendidikan. Proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang menjadi perhatian penyelenggara pendidikan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat siswa.

Manfaat media dalam proses pembelajaran salah satunya adalah untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam membantu proses belajar-mengajar secara optimal. Model pembelajaran berbasis permainan adalah penggabungan dari

beberapa media berupa teks, audio, animasi, grafis, simulasi dan video yang didalamnya berisi konten untuk materi peserta didik (Ayu Wiranti et al., n.d., 2021).

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan vocabulary siswa adalah aplikasi Kahoot!. Kahoot! adalah media pembelajaran yang dapat diakses di web berupa permainan kuis yang sudah digunakan oleh lebih dari 30 juta pengguna diseluruh dunia. Awal dikembangkannya Kahoot! bermula dari munculnya kesamaan pikiran dari beberapa pengusaha berbakat untuk menciptakan sarana pembelajaran.

Kahoot! diciptakan oleh tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dan Norweian dari University of Technology and Science di Norwegia pada berupa join project. Kahoot! diluncurkan dalam versi beta pribadi pada bulan Maret tahun 2013 di SXSWedu. Pada bulan September, versi beta tersebut kemudin dibuka untuk umum dan menjadi populer dikarenakan fitur media permainan edukatifnya yang gratis dan dapat diakses oleh siapapun (Ayunda Widanty, 2021).

Kahoot! memiliki 4 fitur yaitu; Game, Kuis, Diskusi dan Survey. Kahoot! memungkinkan siswa untuk melakukan kuis secara individu atau berkelompok. Keistimewaan Kahoot! dalam stimulasi peserta didik antara lain; mengasah kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Kahoot! menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan menyuguhkan serangkaian pertanyaan beserta beberapa pilihan jawaban dengan tampilan yang menarik. Kahoot! juga memberikan Real-time Feedback atau umpan balik langsung kepada peserta seperti skor dan peringkat mereka sehingga hal tersebut juga dapat meningkatkan daya saing siswa untuk berlomba-lomba mendapatkan hasil yang bagus.

METODE KEGIATAN

Rencana pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini disusun dengan mempertimbangkan langkah-langkah yang ada didalam action research yang terdiri dari tiga aspek kegiatan, yakni perencanaan, implementasi, dan penutup. Selanjutnya, kegiatan dari masing-masing tahapan diilustrasikan dalam uraian berikut ini:

1. Perencanaan

Menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan dan mengkoordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu pelaksanaan sosialisasi.

2. Implementasi

Mempersiapkan alat dan bahan presentasi yang digunakan selama kegiatan presentasi. Materi awal disampaikan selama 20 menit dan kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama 25 menit. Terakhir, siswa diminta untuk mempraktekkan aplikasi Kahoot! yang telah dijelaskan.

3. Penutup

Sebelum sosialisasi berakhir siswa diminta untuk mengisi kuesioner tentang pendapat mereka selama belajar menggunakan aplikasi Kahoot!

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pengaplikasian media Kahoot!

Sebelum melakukan sosialisasi ini ada beberapa peralatan yang harus disiapkan agar penggunaan media Kahoot! menjadi lebih optimal (Sagala et al., n.d., 2021), yaitu:

1. Pendidik; smartphone/laptop, proyektor (untuk menampilkan hasil permainan dihadapan siswa)
2. Peserta didik; smartphone atau laptop
3. Jaringan koneksi internet

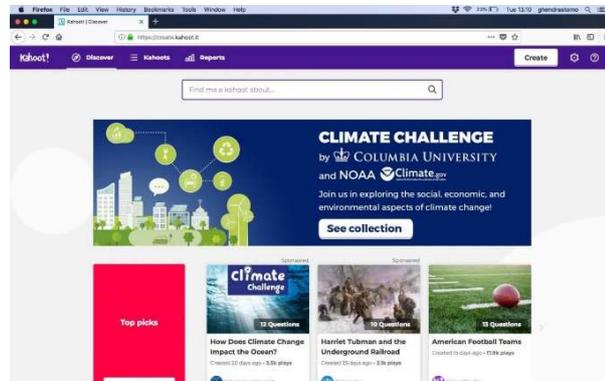
Menurut Hendrastomo (2018), berikut langkah-langkah mengoperasikan Kahoot!:

A. Membuat akun Kahoot!

- 1) Ketik website <https://kahoot!.com> pada kolom pencarian
- 2) Buat akun (sign up), kemudian pilih sebagai teacher (guru)
- 3) Ada 3 pilihan cara mendaftar yaitu dengan menggunakan akun google mail, microsoft mail atau email lain.
- 4) - Bagi yang sudah memiliki email google atau Microsoft silahkan tinggal masukkan alamat email dan password.
- Bagi yang belum memiliki silahkan klik sign up with email dan isi data diri anda.
- 5) Setelah berhasil login anda dapat memilih jenis pembayaran. jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik "get basic for free"
- 6) Sekarang anda resmi telah masuk Kahoot! dan dapat menggunakan aplikasi ini.

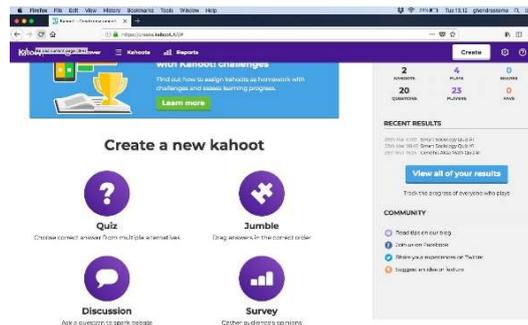
B. Membuat nama/judul Quiz

- 1) Klik di pojok kanan atas 'CREATE' kemudian pilih tipe permainan yang akan dibuat. Pilihan tipenya ada Quiz (pertanyaan multiple choice), Jumble (mencari pasangan), Discussion (membuat pertanyaan untuk debat), dan Survey (mengumpulkan pendapat/opini)



Gambar 1. Tampilan untuk membuat tipe permainan yang diinginkan

- 2) Klik Quiz



Gambar 2. Tampilan web untuk membuat kuis

- 3) Pada kolom 'Title' isi dengan nama quiz anda (jumlah karakter maksimal 95). Anda juga bisa menyisipkan gambar sebagai cover halaman muka
- 4) Setting dapat dilihat oleh 'visible to everyone' – Bahasa 'language english/bahasa indonesia' – peserta 'audience school'
- 5) Anda juga dapat memasukkan sumber dari pertanyaan quiz dan juga video intro.
- 6) Setelah semua siap, klik 'Ok, go' di pojok kanan atas.

C. Membuat pertanyaan kuis

- 1) Klik 'Add Question' (membuat soal di Kahoot! dilakukan satu per satu). Anda juga dapat

**PEMANFAATAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA
DALAM MENAMBAH VOCABULARY DI SMK BINA PROFESI PEKANBARU**

menyisipkan gambar dan link video youtube pada kolom ‘Media’.

2) Pada kolom ‘Question’ isi dengan pertanyaan/soal (jumlah karakter maksimal 95).

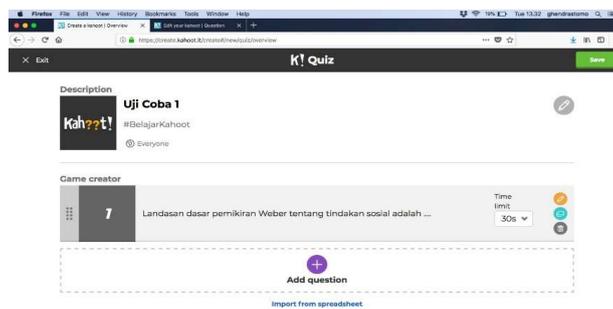
3) Pada kolom ‘Time limit’, anda dapat menentukan lama waktu mengerjakan soal (pilih sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan).

4) Pada tombol ‘Award point’, anda bisa memilih akan diaktifkan atau tidak. Apabila diaktifkan maka Kahoot! secara otomatis akan memberikan point yang lebih besar berdasarkan jawaban benar dan kecepatan menjawab.

5) Pada kolom ‘Answer 1-4’ silahkan isi dengan pilihan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat (jumlah karakter maksimal 60 per item jawaban).

6) Tentukan pilihan jawaban yang benar dengan klik tanda centang (✓).

7) Klik ‘Next’ di pojok kanan atas untuk membuat soal berikutnya



Gambar 3. Tampilan untuk menyimpan pekerjaan

D. Menampilkan Quiz

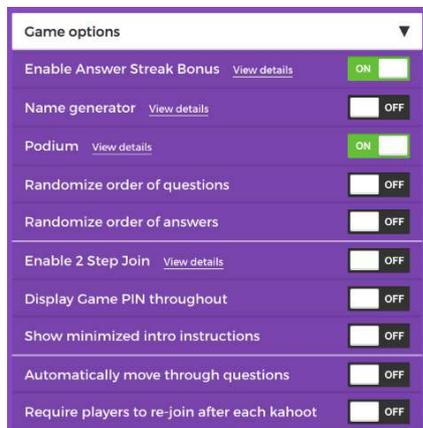
1) Klik ‘Play’ pada menu Kahoot!



Gambar 4. Tampilan untuk memulai kuis

2) Pilih permainan “Classic”

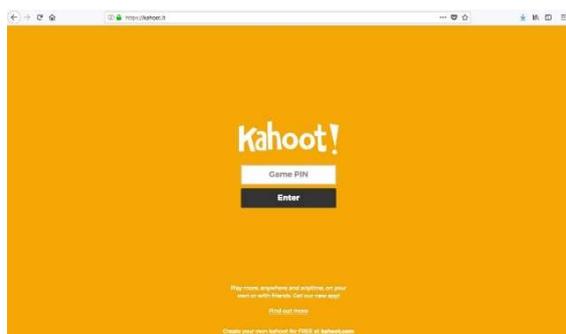
3) Pada menu ‘Game Option’ anda bisa melakukan pengaturan tentang ragam tampilan dan aturan quiz



Gambar 5. Tampilan pengaturan untuk aturan kuis

4) Setelah memilih permainan “Classic” maka sistem akan mengenerate PIN permainan (Game PIN)

5) Siswa diminta install aplikasi Kahoot! melalui smartphone mereka (cari di playstore untuk android atau appstore untuk IOS) atau apabila menggunakan komputer dapat mengunjungi alamat <https://kahoot!.it>



Gambar 6. Tampilan awal untuk memulai kuis di kahoot!

6) Minta siswa untuk memasukkan PIN permainan (Game PIN) yang ditayangkan di layar. Siswa diminta memasukkan nama. Apabila peserta telah memasukkan maka nama peserta akan ditampilkan di layar

7) Apabila semua telah siap, klik “Start” dan quiz segera dimulai. Semua pertanyaan akan ditampilkan di layar utama. Siswa nantinya diminta untuk menentukan jawaban dengan klik

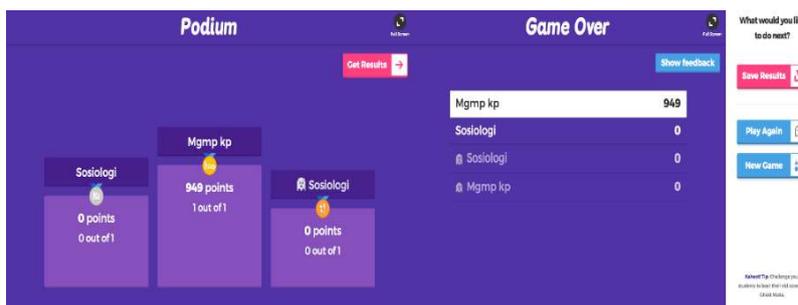
symbol/warna yang sesuai dengan jawaban

8) Hasil jawaban dari setiap pertanyaan akan ditampilkan kemudian



Gambar 7. Tampilan pertanyaan ketika kuis berlangsung

9) Ketika semua pertanyaan/quiz telah selesai maka Kahoot! akan menampilkan ranking urutan dan juga data nilai tiap peserta. Guru dapat mengunduh hasilnya dalam bentuk file excel



Gambar 8. Tampilan Rangkaing peserta permainan

Pembahasan

Sebelumnya siswa diberikan beberapa latihan soal mengenai materi vocabulary sebanyak 15 soal yang diberikan secara manual di secarik kertas. Hal ini bertujuan sebagai perbandingan minat siswa untuk membandingkan apakah pembelajaran biasa (tanpa permainan) dan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot! memiliki perbedaan. Selanjutnya, siswa diberikan pengetahuan terlebih dahulu tentang latar belakang aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik berupa permainan yang dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun. Kahoot! menggabungkan teknologi dengan kegiatan pembelajaran yang mengasyikkan.



Gambar 9. Siswa mendengarkan penjelasan tentang tata cara permainan.

Selanjutnya siswa diberikan petunjuk untuk mengikuti aturan permainan dengan memasukkan kode PIN yang telah dibagikan. Siswa diberitahu bahwa terdapat 20 soal didalam quiz. Poin urutan ranking quiz akan dihitung dari ketepatan dan kecepatan jawaban. Kemudian siswa diberitahu bahwa diakhir terdapat pemenang 3 besar yang akan memenangi permainan ini. Siswa diberikan umpan berupa reward untuk pemenang 3 besar sehingga siswa menjadi menggebu-gebu untuk menjawab dengan tepat dan cepat.



Gambar 10. Siswa memasukkan kode PIN dari quiz Kahoot!

Quiz berlangsung secara seru dan menegangkan karena para siswa berloba-lomba untuk menempati posisi 3 teratas. Terdapat 5 soal yang diberi durasi waktu 20 detik/soal dan 15 soal dengan durasi waktu 10 detik/soal sehingga quiz ini memakan waktu selama 4,1 menit. Berikut merupakan pemenang 3 besar yang dapat menjawab soal dengan tepat dan cepat:

**PEMANFAATAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA
DALAM MENAMBAH VOCABULARY DI SMK BINA PROFESI PEKANBARU**



Gambar 11. Pemenang 3 besar dari quiz



Gambar 12. Tampilan pemenang 3 besar quis di aplikasi Kahoot!

Setelah selesai permainan dan menutup pembelajaran siswa diminta untuk memberikan pendapat terkait permainan yang telah mereka mainkan. Menurut siswa, aplikasi Kahoot! merupakan media yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan. Selain itu Kahoot! dapat memanjakan mata karena tampilannya yang warna- warni dan lucu. Diluar tampilannya yang menarik terdapat juga musik yang membuat siswa menjawab soal kuis menjadi lebih seru dan menggebu-gebu. Untuk data yang lebih valid, siswa dibagikan kuesioner berupa 5 pernyataan tentang pendapat mereka pada saat sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot!. Berikut merupakan diagram hasil dari kuesioner tersebut:

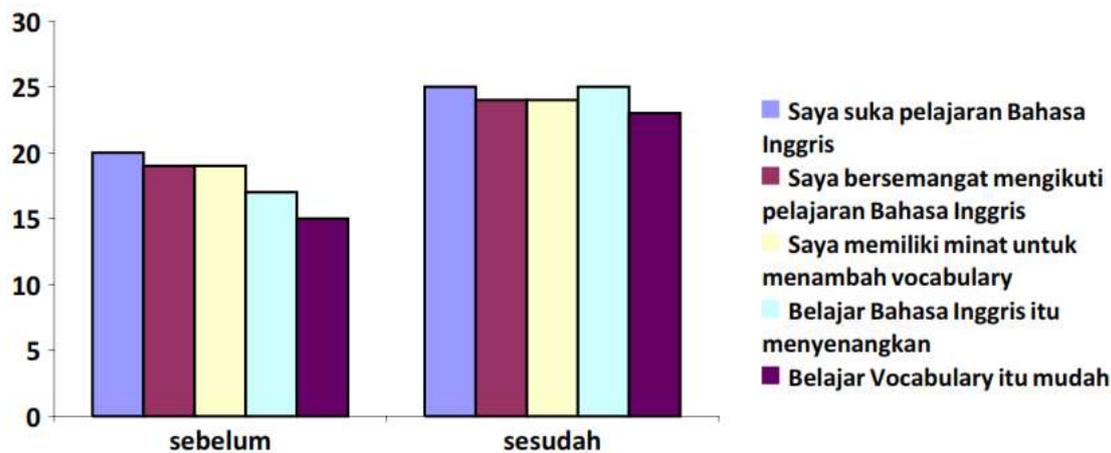


Diagram 1. Respon siswa di kuesioner pada saat sebelum dan sesudah kegiatan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan sebelum diberikan penerapan aplikasi Kahoot! siswa yang suka pelajaran Bahasa Inggris sebanyak 20 siswa, setelah diberikan penerapan siswa mengalami penambahan 5 orang dengan hasil 25 siswa atau semuanya menyukai Bahasa Inggris. Pernyataan kedua sebanyak 19 siswa yang bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris, setelah diberikan penerapan mengalami penambahan sebanyak 5 orang dengan hasil 24 siswa menyukai pelajaran Bahasa Inggris. Pernyataan ketiga sebanyak 19 siswa memiliki minat untuk menambah vocabulary, setelah diberikan penerapan mengalami penambahan sebanyak 4 orang dengan hasil 24 siswa memiliki minat untuk menambah vocabulary.

Pernyataan keempat sebanyak 17 siswa beranggapan bahwa belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan, setelah diberikan penerapan mengalami penambahan sebanyak 8 orang dengan hasil 25 siswa atau semuanya beranggapan bahwa belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan. Pernyataan terakhir sebanyak 15 siswa beranggapan bahwa vocabulary itu mudah dipelajari, setelah diberikan penerapan mengalami penambahan sebanyak 8 orang dengan hasil 23 siswa yang beranggapan bahwa belajar belajar vocabulary itu mudah. Dapat disimpulkan, secara umum peserta didik memberi respon yang positif pada kuesioner yang diberikan setelah pelaksanaan kegiatan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi minat siswa didalam menambah vocabulary secara positif. Adanya pengaruh ini disebabkan oleh penggunaan media belajar Kahoot! yang digunakan didalam pembelajaran. Saat menggunakan

media Kahoot! siswa tampak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi kepada siswa siswi di SMK Bina Profesi berjalan dengan sukses. Hal ini dapat terlihat dari tujuan sosialisasi yang direncanakan berhasil tercapai. Model pembelajaran berbasis permainan sangat diminati oleh para siswa. Dari rangkaian sosialisasi yang telah dilewati dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Kahoot! efektif digunakan sebagai alat bantu ajar untuk meningkatkan minat siswa dalam menambah vocabulary. Saat menggunakan aplikasi Kahoot! siswa tampak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunda, W., (2021). *ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. (n.d.). Journal UMSU. <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/16027/SKRIPSI%20AYUNDA%20WIDANTY%20ZULHAM.pdf?sequence=1>
- Ayu Wiranti, D., Ratnasari, D., & Aditya Ferdian Ariawantara, P., (2021). *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*.
- Iha Zakiyah. (2021). *Peningkatan Kesadaran dan Kewaspadaan Anak Sekolah dan Masyarakat dalam Pencegahan dan Penanggulangan COVID-19*. Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD. Vol. 1 No. 1. pp. 46-59. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmserang>
- Jumaroh. (2020). "English Day" sebagai Upaya Meningkatkan English Exposure bagi Siswa-Siswi SMPN 2 Ulujami, Pemalan. Jurnal GARUDA. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3030274>
- Rieska Anviani., Pujiriyanto. (2022). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal EPISTEMA. Vol. 3 No. 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/31746>
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). *PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. Journal Ittelkom. Vol. 2 No. 1. <https://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/145>