



PEMANFAATAN DIGITAL GAME BASE LEARNING DENGAN MEDIA APLIKASI KAHOOT.IT UNTUK PENINGKATAN INTERAKSI PEMBELAJARAN

Vivi Vinika Elita Putri¹, Muhamad Abdul Roziq Asrori²

¹SMAN 1 TULUNGAGUNG, ²STKIP PGRI TULUNGAGUNG

Vivinika06@gmail.com

Abstract

After the issuance of Minister of Education and Culture Regulation No. 23 of 2017 concerning School Day is a problem for students and teachers in the process of learning interaction, especially those with learning hours at the end of the day of learning. Generally students are exhausted and lack enthusiasm to follow the series of learning in class. In these crucial hours the teacher is required to be creative in order to manage the learning class well and effectively. The use of the digital game approach by utilizing the kahoot.it application is used to see the progress of learning interactions as they arise. This research uses a qualitative approach to the type of case study. Data were collected by means of observation and interviews with research informants who have been determined to accommodate the heterogeneous of the research subjects. Data analysis was performed by interactive data analysis, while triangulation and extension of observation were used to obtain valid data. The results showed that the use of kahoot.it as a game-based innovative learning media was able to arouse the enthusiasm of learning and increase student achievement. The kahoot.it application that can display competitive evaluation of learning designs student achievement and prestige in learning interactions

Keywords: game based education, learning interactions, learning media, kahoot.it

PENDAHULUAN

Perubahan sosial yang cepat dan dinamis mengantarkan pada era baru yang dikenal dengan era industri 4.0. (Ariani, 2018). Perubahan ini tentu saja membawa banyak pengaruh di berbagai sektor kehidupan, seperti halnya di dunia pendidikan. Ada pergeseran paradigma pembelajaran dari para guru meskipun pelan namun signifikan. Pemanfaatan teknologi dan basis data mulai banyak diminati guru dalam proses interaksi pembelajaran. Terutama pada proses pendalaman materi dan evaluasi pembelajaran telah banyak memanfaatkan aplikasi online yang tersedia. Bahkan menurut Fauzan (2019) sangat bagus jika proses pengayaan materi pembelajaran juga dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan perkembangan teknologi dengan baik dapat membantu peningkatan efektifitas pembelajaran. Seperti hasil

penelitian putri dan muzakki (2019) yang mengungkapkan temuan bahwa *digital game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Sedangkan menurut paparan Hidayat (2018) bahwa proses belajar dalam sebuah lingkungan *digital-based games* memungkinkansiswa untuk mencoba berbagai perilaku, menghadapi berbagai tantangan, dan menerima risiko langsung dari setiap tindakan dan inisiatif yang dilakukannya. Namun kegagalan dan keberhasilan dalam lingkungan digital games dapat diulang. Pengulangan dan refleksi atas pengalaman merupakan dasar dari proses belajar.

Teknologi telah berkembang dengan pesat. Pendidikan perlu menyesuaikan dengan perubahan tersebut untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Setiap pemerhati pendidikan telah sepakat bahwa pendidikan menjadi bagian penting dalam membangun



bangsa terlebih zaman sudah semakin mengglobal. Menurut Hanson dan Brembeck pendidikan bisa disebut sebagai “*investment in people*” untuk turut membuka peluang dan pemberdayaan masyarakat upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat sekaligus mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk itu negara memiliki andil besar dalam menentukan arah kebijakan pendidikan nasional agar visi pencerdasan kehidupan bangsa bisa terimplementasikan. Demi menjamin keterlaksanaan proses pendidikan yang baik pemerintah melalui UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 11 ayat 1 menjamin Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi. Dan tugas penyelenggaraan pendidikan harus bisa mensinergikan kepentingan dan kebutuhan siswa antara pemerintah, masyarakat dan orang tua dengan kreatifitas dan keteladanan. Sekaligus mengatur ketersediaan fasilitas pembelajaran yang adaptif dengan perubahan sosial.

Agar visi pendidikan bisa tercapai dengan baik, sosok guru menjadi salah satu tokoh kunci dalam pembelajaran. Permendikbud nomor 23 tahun 2017 Pasal 1 ayat 3 menjelaskan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kreatifitas guru untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman menjadi sangat penting. Guru harus mampu menjadi konduktor dalam orkestra pembelajaran di kelas. Sebab heterogenitas siswa saat ini sangat dimungkinkan. Terlebih setelah terbitnya permendikbud no 23 tahun 2017 tentang Hari Sekolah.

Pasal 2 ayat 1 permendikbud nomor 23 tahun 2017, menyatakan Hari Sekolah dilaksanakan 8 (delapan) jam dalam 1 (satu) hari atau 40 (empat puluh) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu. Pasal ini sering menjadi persoalan bagi guru yang tidak mampu mengkondisikan kelas. Delapan jam belajar di kelas bagi siswa sangat berat. Mereka harus mengerahkan segala daya dan pikiran

untuk terus dipacu dengan materi yang diberikan oleh guru.

Problem pembelajaran dengan lima hari sekolah ini yang paling krusial adalah di jam-jam terakhir setelah istirahat siang, yakni mulai jam 13.00 sampai akhir pelajaran. Pada kondisi tersebut umumnya anak sudah mulai kelelahan dengan cuaca yang panas, beberapa ada yang mengantuk, dan mayoritas anak sudah mulai bosan duduk di kelas mengikuti pembelajaran selama 8 jam. Guru yang mengajar di jam-jam terakhir tersebut juga sering mengalami kegalauan untuk bisa memotivasi anak untuk tetap aktif mengikuti pembelajaran sampai batas akhir yang diharapkan.

Observasi awal mendapatkan gambaran yang serupa. Problem pembelajaran dengan terbitnya permen tersebut juga terjadi di SMAN 1 Tulungagung, terutama pada mata pelajaran Sosiologi yang kebetulan mendapatkan jam akhir. Karakteristik siswa IPS yang biasanya interaktif tidak banyak membantu interaksi pembelajaran karena siswa sudah banyak yang kelelahan dengan bahasa fisik yang sudah ingin cepat menyelesaikan pembelajaran. Butuh inovasi pembelajaran yang bisa menggerakkan kembali motivasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, sekaligus sesuai dengan kondisi kelas di jam-jam krusial di lima hari kerja ini.

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Education

Dalam kajian ilmiah terkait dengan metodologi pembelajaran, Ifenthaler, Eseryel dan Ge (2012) menekankan perlunya pembedaan antara konsep game dan play. Dalam pengertian modern, game terutama untuk kepentingan kependidikan, sementara play berfungsi utama untuk memberikan kesenangan kepada pemain. Terkait dengan aspek kependidikan, McGonigal (2011) merumuskan empat fitur utama dari sebuah game, yaitu adanya tujuan, aturan, *feedback system*, dan *voluntary participation*. Setiap game mengandung keempat fitur tersebut. Fitur pertama adalah tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya



di dalam game. Sebuah tujuan yang menjadi bagian dari rancangan dari game akan membuat peserta memiliki sebuah *sense of purpose*.

Fitur yang kedua, yaitu aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game. Adanya aturan mendorong pemain untuk menggali berbagai cara yang dimungkinkan untuk mewujudkan tujuannya. Karena itu aturan didalam sebuah game pada dasarnya akan memacu kreativitas dan *strategic thinking* pemain. Fitur berikutnya, *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan. Bentuk-bentuk *feedback systems* misalnya adalah *point*, *level* (tingkatan), *score* (nilai), atau *progress bar*. Feedback yang diberikan secara real-time berfungsi sebagai sebuah janji bagi pemain bahwa tujuan yang diinginkan pasti bisa dicapai. Karena itu *feedback system* pada hakikatnya memberi kepada peserta motivasi untuk tetap bermain. Fitur yang terakhir adalah *voluntary participation*. Setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan. *Voluntary participation* merupakan landasan dasar dari kesediaan sejumlah orang untuk bermain bersama. Kebebasan untuk memasuki dan keluar dari sebuah permainan akan menjamin bahwa aktivitas yang stressful dan menantang dilakukan di dalam permainan akan dirasakan sebagai sesuatu yang aman dan menyenangkan.

Selain keempat fitur ini, games memiliki sejumlah fitur yang lain. Di antara fitur-fitur tersebut adalah media yang beragam (multimedia), sifat yang realistik (*realism*), tampilan gambar, tantangan untuk beraktivitas di dalamnya, adaptivitas, feedback, interaktivitas, modeling, kolaborasi, kompetisi, refleksi, fantasi, dan narasi (Graesser, 2017). Fitur-fitur tersebut terutama banyak ditemukan di dalam digital games. Namun McGonigal (2011) memandang bahwa fitur-fitur tersebut sekedar sebagai tambahan dari empat fitur pokok yang diuraikan di atas. Fitur tambahan berfungsi

untuk mendorong dan meneguhkan keempat fitur dasar yang telah diuraikan di atas.

Schrader dan McCreery (2012) menawarkan tiga cara pandang terhadap games. Pertama, *games as intervention*, di mana games dipandang sebagai *a delivery mechanism* untuk intervensi yang dimaksudkan untuk mengubah melalui proses belajar pemain. Perubahan terjadi sebagai hasil langsung dari pengalaman di dalam game. Hasil dari intervensi dapat bersifat positif, misalnya meningkatkan motivasi, *ability spacial*, dan perkembangan keterampilan motorik yang kompleks. Perubahan dapat pula bersifat negatif, misalnya agresi dan adiksi. Kedua, games sebagai *interactive tools*. Dalam hal ini games berfungsi sebagai simulasi dan model yang menghadirkan pengalaman yang bermakna, yang memungkinkan pemain untuk mencapai sebuah tugas. Dengan demikian games berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain. Ketiga, games sebagai lingkungan yang mampu memberikan berbagai aktivitas yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran. Dalam sudut pandang ini belajar dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sebuah sistem. Pemain dapat belajar dari sistem, atau dari elemen-elemen lain yang terdapat di dalam games

Apa pun sudut pandangnya, pembelajaran melalui games memerlukan proses *immersion*, yakni keterlibatan secara langsung dan menyeluruh dari pembelajar dalam berinteraksi dengan sistem yang terdapat di dalam rancang bangun games (Schrader & McCreery, 2012). Blessinger dan Wankel (2012) berpendapat tentang adanya tiga tipe teknologi *immersive* yang bisa dimanfaatkan dalam dunia kependidikan, yaitu *game-based*, *problem-based*, dan *inquiry-based active learning tools*. Ketiga teknologi pembelajaran itu mengandung dimensi-dimensi kunci dalam teknologi *immersive*, yaitu kemampuan untuk menghadirkan lingkungan pembelajaran yang beragam, didukung oleh skenario dengan tingkat kerumitan yang memadai, namun di sisi lain lingkungan pembelajaran ini bersifat *mistake-tolerant*. Dengan dimensi-dimensi dasar sebuah lingkungan pembelajaran seperti yang diuraikan, edukator bisa bertindak sebagai



fasilitator yang mendorong pembelajar untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang terhadap sebuah masalah, dan berbagai cara berpikir kritis untuk memecahkan sebuah masalah.

Keberhasilan teknologi pembelajaran *immersive* tergantung pada kemampuan perancang program pembelajaran untuk membangun lingkungan pembelajaran yang sebanyak mungkin mengandung unsur-unsur *immersion*. Blessinger dan Wankel (2012) menguraikan syarat-syarat yang perlu dipenuhi agar sebuah game bisa memicu proses pembelajaran yang *immersive*, yaitu (a) adanya unsur tantangan yang menggairahkan bagi individu untuk berpartisipasi di dalam permainan; (b) adanya tujuan-tujuan individu dan kelompok yang selaras satu dengan yang lain, dan memungkinkan untuk diraih (*feasible & congruent goals*); (c) adanya relasi antar individu baik di dalam sebuah kelompok, maupun dan antar kelompok, yang terjadi di lingkungan permainan, baik yang bersifat kompetitif maupun nonkompetitif; (d) adanya relasi yang bersifat positif dan menggembirakan; (e) adanya unsur-unsur yang menggairahkan individu untuk belajar di dalam, dan melalui proses, permainan; rancangan permainan harus mampu memenuhi kebutuhan belajar setiap partisipan; (f) adanya mekanisme yang mampu memantau proses dan hasil pembelajaran setiap individu, dan memberikan feedback untuk memacu pencapaian pembelajaran yang lebih tinggi; (g) adanya stimulasi untuk meningkatkan rasa tanggung jawab diri sendiri (*self-regulation*) dan efikasi diri dalam mencapai tujuan pribadi, sehingga dapat terwujud perasaan positif atas capaian pribadi di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam Digital-Based Games

Ifenthaler, Eseryel, dan Ge (2012) mencoba merangkum pandangan-pandangan dari kubu yang pro maupun yang kontra terhadap digital game-based technologies. Pihak yang pro berpandangan sebagai berikut. Pertama, digital-based learning dipandang memiliki potensi yang besar untuk menyiapkan diri siswa menghadapi tantangan dan kebutuhan

kompetensi insani pada abad ke-21. Lebih khusus, teknologi ini dipandang mampu mengembangkannya kemampuan inovasi, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi, sehingga mereka akan memiliki kesiapan yang tinggi untuk menghadapi tuntutan belajar di ranah-ranah yang kompleks dan *ill-structured*. Hal itu bisa diberikan oleh teknologi digital mengingat kapasitas-kapasitas mendasar yang dimilikinya. Salah satu daya tarik utama adalah bahwa proses belajar menggunakan media digital games memungkinkan siswa untuk benar-benar belajar dengan cara bermain, tidak seperti biasanya ketika belajar berarti subjek harus duduk dan membaca buku. Bahkan membaca buku manual pun sering kali tidak diperlukan terlebih dahulu ketika subjek bermain, dan belajar, melalui digital games. Selain itu, digital games dapat benar-benar mengubah praktek pendidikan karena kemampuan untuk mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh, yakni dengan memberi kesempatan siswa melakukan atau mempraktekkan hal-hal yang wajarnya hanya bisa dilakukan di luar setting sekolah, dan melibatkan jumlah subjek yang besar.

Di pihak lain, sebagian ahli menurut Ifenthaler, Eseryel, dan Ge (2012), memandang bahwa antusiasme terhadap digital games hanyalah kemeriahan yang sesaat saja. Mereka memandang bahwa digital games hanya menekankan proses belajar yang dangkal. Selain itu, sisi negatif dari *immersion* subjek pada digital games dipandang dapat mengarah pada berbagai tindak negatif, misalnya tindak kekerasan, agresi, ketidakaktifan (*inactivity*), dan obesitas. Salah satu dampak utama dari penggunaan digital games yang berlebihan adalah menurunnya perilaku prososial pada siswa.

Blessinger dan Wankel (2012) menyajikan rangkuman berbagai pandangan dari penulis-penulis di bidang ini. Namun mereka memusatkan diri pada aspek-aspek positif dari teknologi digital. Lingkungan belajar yang *immersive* dan berpusat pada diri subjek dipandang berpengaruh positif dalam hal kemampuannya untuk mendorong dialog dan kolaborasi di dalam kelompok (*intragroup*) dan antar kelompok, pada berbagai ranah



kehidupan yang kompleks. Lebih jauh, aspek kesegeraan yang dibangun di dalam games, serta rasa memiliki dan kohesivitas kelompok yang terbangun, dapat memperkuat terbentuknya kesatuan identitas dan budaya. Selain itu, proses immersion di dalam games membantu membuat tugas-tugas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Aspek lain adalah bahwa digital games mampu menumbuhkan berbagai sudut pandang dan berbagai cara pendekatan di dalam memahami masalah. Hal ini tercapai melalui praktik bermain peran dan refleksi personal atas peran-peran tersebut, serta melalui pengembangan keterampilan berpikir kritis yang terbangun seiring dengan permainan peran dan refleksi diri tersebut. Terakhir, teknologi digital games memungkinkan proses pembelajaran yang terindividualisasi, dalam materi dan proses mengikuti karakteristik pribadi pembelajar. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi masing-masing individu. Pengalaman belajar menjadi lebih otentik, dan dengan demikian lebih mampu mengantarkan siswa pada tantangan penyesuaian diri dalam kehidupan yang sebenarnya.

Kahoot.it alternative peningkatan interaksi pembelajaran

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan platform Kahoot. *Aplikasi Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi, Kurnia, 2018). Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). Kahoot dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan

berkompetisi dan berkolaborasi (Integrasi & Kunci, 2017).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website 'Kahoot!', 2017). Hingga saat ini telah 70 juta user aktif / pengajar menggunakan Kahoot dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini.

Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, survei, diskusi dan jumble/ campuran adalah platform Kahoot yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam.

Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar (smartphone). (Azhar Arsyad, 2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Permainan Kahoot dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online. pembelajaran Kahoot di dalam kelas dilaksanakan dengan cara (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website <https://kahoot.com/> yang dapat nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh Kahoot dan meminta peserta didik mengakses laman website https://kahoot.it untuk memasukan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus). (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa



pilihan ganda (5) Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik dan memudahkan menggunakan smartphone) (6) Peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skor yang lebih tinggi, secara kompetitif (7) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing peserta didik di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreadsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi

METODE PENELITIAN

Untuk memahami secara utuh dan detail persoalan pembelajaran di SMAN 1 Tulungagung di jam-jam krusial saat menerapkan sistem lima hari kerja tentunya pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus lebih diharapkan. Dari pendekatan dan jenis penelitian studi kasus mampu didapatkan data yang lebih rinci untuk menggambarkan berbagai fenomena dan kasus yang terjadi sebagai bentuk adaptasi terhadap dinamika teknologi. Sehingga akurasi dan validitas data pada saat pengumpulan data lebih bisa terjaga.

Sebagai sumber data yang harus memiliki derajat kepercayaan yang baik, peneliti menentukan informan kunci dengan pertimbangan seluruh informan harus benar-benar siswa dan guru SMAN 1 Tulungagung. Yakni berkaitan dengan inovasi pembelajaran berbasis game education. Dengan begitu selain informan menjadi nara sumber saat wawancara mendalam, informan juga bisa menjadi fokus perhatian pada saat observasi partisipan dilakukan untuk memperkuat kroscek data silangnya.

Saat penggalian data, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Demi memudahkan pengelolaan data, peneliti memanfaatkan media berupa pedoman wawancara dan observasi. Selain itu juga memanfaatkan alat perekam untuk mendapatkan dokumentasi kegiatan pembelajaran berbasis game online sekaligus bisa menjaga objektivitas data.

Data yang sudah terkumpul diproses dengan menggunakan analisis data kualitatif. Proses analisis dilakukan secara langsung ketika data telah didapat dari lapangan penelitian. Proses dilakukan dengan mempertimbangkan kedalaman dan kecukupan data. Dari proses yang dilakukan sesungguhnya analisis sudah dilakukan semenjak penetapan fokus penelitian, selanjutnya dilakukan lebih intensif saat berada dilapangan penelitian.

Tehnik analisis dilakukan dengan pengumpulan data berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Catatan lapangan yang ada diperhalus untuk bisa dianalisis dan bisa memberikan makna. Hasil keseluruhan data kemudian disederhanakan untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan sudah terfokus. Data diambil dari ungkapan asli informan (*indigenous concept*) untuk benar-benar bisa menangkap perspektif emiknya.

Secara induksi paparan data disajikan dengan detail untuk lebih mudah dipahami, memaknai pikiran dan cerita-cerita mereka dengan interpretasi yang lebih akurat, selanjutnya bisa mengkopseptualisasikannya dengan pernyataan asli (mengabstraksikan) responden dan peneliti atas apa yang mereka alami dan keinginan di balik cerita detail para informan. Kumpulan data dan analisisnya harus benar-benar bisa mengungkap permasalahan yang sedang diteliti, riwayat hidupnya, pengalaman pembelajaran para informan yang bisa berpengaruh terhadap para informan dan harus berhubungan dengan fokus penelitian.

Proses analisis data akhir dengan menerapkan pemilahan data yang paling berhubungan dengan fokus untuk menjawab permasalahan penelitian. Bisa juga disebutkan dengan menerapkan kriteria eksklusi-inklusi data dengan membuang data kurang relevan dan menginventarisir data relevan guna menjawab masalah penelitiannya. Dari proses ini bisa mendapatkan data untuk menopang terciptanya suatu konsep atau terbangunnya suatu pernyataan teoritik secara meyakinkan (Pamulardi, 1995).

Kepastian derajat keabsahan data pada penelitian ini dipergunakan teknik triangulasi. Dalam banyak penelitian teknik ini lazim digunakan untuk penelitian kualitatif, yang menurut Denzin (1978) tehnik ini dalam proses pemeriksaan



keabsahannya bisa memanfaatkan sumber, metode, penyidik, dan teori (Creswell, 2012). Selanjutnya peneliti dalam memutuskan keabsahan data memanfaatkan triangulasi sumber untuk betul-betul mendapatkan data yang valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan informan siswa kelas XI IPS SMA 1 Negeri Tulungagung didapatkan bahwa:

1. Pemanfaatan game base education memberikan nuansa baru bagi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran
2. Game base education mendorong motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dibuktikan dari antusiasme siswa mengikuti rangkaian pembelajaran meskipun jam pelajaran berada di jam-jam rawan penurunan stamina dan motivasi pembelajaran
3. Pemanfaatan aplikasi kahoot.it untuk media pembelajaran memberikan motivasi kompetisi yang baik pada siswa untuk meraih yang tertinggi
4. Pemanfaatan aplikasi kahoot.it membangun interaksi aktif antara siswa dengan guru dan juga antar siswa dengan bentuk peningkatan kemauan bertanya siswa baik pada guru maupun siswa selama mengikuti alur game education dengan media aplikasi kahoot.it tersebut.
5. Beberapa siswa terlihat sangat bersemangat hingga sesekali berdiri dari tempat duduknya ketika terjadi perubahan posisi urutan skor di layar utama guru yang menunjukkan prestasi dan skor penilaian hasil jawaban siswa.
6. Memanfaatkan aplikasi kahoot.it membantu guru untuk menganalisis capaian kompetensi siswa.

IMPLEMENTASI APLIKASI KAHOOT. IT DI SMAN 1 TULUNGAGUNG

Dalam dunia pendidikan sekolah, pembelajaran di kelas tentu menjadi salah

satu menu harian bagi guru dan siswa. Sebagai fasilitator pembelajaran yang baik, guru dituntut bisa menyajikan menu keseharian tersebut tampak lebih menarik, tidak bosan, dan harus selalu segar di hadapan siswa. Proses pembelajaran yang menyajikan materi-materi dengan isu-isu yang sedang banyak diperbincangkan pastinya memberikan nuansa baru pada siswa. Media yang menarik juga bisa membawa siswa untuk fokus pada kegiatan pembelajaran yang dilangsungkan. Dengan begitu siswa akan memulai pembelajaran dengan kondisi yang nyaman dan tanpa ada tekakanan. Suasana yang nyaman bisa menjadi salah satu pendukung keberhasilan proses pembelajaran bagi siswa.

Data yang ada menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas saat jam pembelajaran masuk di jam-jam akhir mengalami progres signifikan. Pemanfaatan game base education memberikan nuansa baru bagi siswa. Dalam benak siswa tidak lagi ada pemikiran bosan melihat materi pembelajaran dan ingin cepat pulang, melainkan sudah menanti berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Dengan begitu bisa dilihat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Semakin aktif siswa mengikuti pembelajaran dengan pendekatan game tersebut maka siswa akan mengalami kerinduan untuk terus belajar lagi dan lagi yang oleh Schrader & McCreery, 2012 disebutkan sebagai *immersion*. Melalui game base education tersebut siswa SMAN merasa menemukan dunia mereka yang dalam pembelajaran pun mereka tetap bisa bermain. Selain itu rasa tanggungjawab terhadap diri mereka pun meningkat seiring diterapkannya sistem kompetisi dalam setiap permainan. Kompetensi diri terus akan ditingkatkan untuk mendapati dirinya bisa sukses dalam setiap levelnya.

Pemanfaatan game based education secara sadar telah merubah kondisi lingkungan belajar siswa yang sudah krisis tenaga dan juga rawan penurunan motivasi menjadi lebih bersemangat. Belajar sambil bermain telah membangkitkan antusiasme siswa untuk terus mengikuti rangkaian pembelajaran. Gejala tersebut telah dibuktikan melalui beberapa penelitian terdahulu seperti Putri dan



Muzakki (2019) yang mengungkapkan temuan bahwa *digital game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik bahkan lebih dari itu game pun bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran. Selaras dengan penelitian tersebut di SMAN 1 Tulungagung juga memiliki kecenderungan yang sama bahwa anak-anak mengalami peningkatan energi untuk terus larut dalam pembelajaran karena unsur dominan bermain dan berkompetisi sesama teman sekelas. Dan ketika mendapatkan apa yang mereka targetkan ada *prestige* dan *achievement* yang bisa menebus lelah dan semangat yang mereka miliki.

Pemanfaatan aplikasi kahoot.it yang merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game tersebut mendorong iklim kompetisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan iklim tersebut guru menjadi lebih mudah untuk mengelola kelas belajar agar capaian pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan KD yang telah ditetapkan. Adanya unsur *prestige* dan *achievement* dalam aplikasi ini mendorong siswa untuk terus memacu diri dalam mengeksplorasi pengetahuan dan meningkatkan kompetensi. Desain evaluasi yang mengantarkan peserta pada tangga juara membangkitkan minat siswa untuk memerhatikan detail materi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dilakukan untuk mengantisipasi kemungkinan soal yang mungkin keluar dari materi tersebut. Melalui iklim lingkungan belajar yang baik dan semangat belajar yang tinggi untuk mencapai yang terbaik bisa dipastikan kompetensi siswa akan meningkat meskipun pada saat mengikuti evaluasi di kahoot.it tidak mendapatkan juara.

Selain *prestige* dan *achievement* yang bisa menjadi reinforcement dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi kahoot.it ini juga terdapat perubahan pola interaksi pembelajaran. Data menunjukkan intensitas siswa bertanya semakin tinggi baik terhadap teman sebaya maupun kepada guru. Dengan begitu tujuan pembelajaran untuk mendorong siswa memiliki rasa ingin tahu dan sikap kritis terhadap persoalan sosial bisa semakin mudah bisa tercapai. Kedua daya tersebut

sangat dibutuhkan dalam konstruksi pemikiran siswa. Out put yang dihasilkan darinya adalah anak akan benar-benar memiliki garansi yang baik dalam pengembangan softskillnya yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Yang dalam 4 pilar pendidikan sudah masuk dalam taraf *to life together*.

Memanfaatkan aplikasi kahoot.it juga memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan analisis hasil evaluasi siswa. Tampilan visual yang dihasilkan dari jawaban siswa bisa digunakan untuk mengukur seberapa materi pembelajaran sudah di pahami oleh siswa. Sebagaimana yang sering dikemukakan pakar pendidikan bahwa proses evaluasi adalah unsur penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar sekaligus sebagai umpan balik proses pembelajaran selanjutnya. Hasil dari keseluruhan proses evaluasi bisa dimanfaatkan untuk kepentingan perbaikan dan pengayaan pembelajaran agar ketuntasan belajar bisa dicapai dengan lebih maksimal. Mengacu pada kurikulum K13 ini evaluasi yang baik untuk dikembangkan adalah penilaian autentik yakni penekanan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil. Untuk mampu mengukur keberhasilan tersebut perlu standar instrumen yang sesuai dengan tuntutan standar kompetensi atau kompetensi inti dan kompetensi dasar (Kunandar, 2013: 35-36)(Guswantoro, Rindrayani, & Sunjoto, 2019)(Hairunisyah, Nanis, 2019)(Nuriyanti, 2018)

Setidaknya ada tiga hal yang bisa dilihat dari pemanfaatan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran untuk menunjang penilaian autentik siswa:

- a) Autentik dari instrumen yang digunakan, menggunakan instrumen yang bervariasi yang disesuaikan dengan karakteristik atau tuntutan kompetensi yang ada di kurikulum.
- b) Autentik dari aspek yang diukur, menilai aspek-aspek hasil belajar secara komprehensif meliputi kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan.
- c) Autentik dari aspek kondisi siswa, menilai input (kondisi awal siswa), proses (kinerja dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar), dan output



(hasil pencapaian kompetensi, baik sikap, keterampilan maupun pengetahuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar)

KESIMPULAN

Implementasi permendikbud no 23 tahun 2017 tentang Hari Sekolah secara tidak langsung telah merubah iklim pembelajaran di lingkungan sekolah. Dengan menerapkan lima hari masuk sekolah membuat guru harus berpikir kreatif untuk menciptakan pengelolaan kelas yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa terutama di saat-saat anak mengalami kelelahan. Pemanfaatan aplikasi kahoot.it sebagai media belajar inovatif berbasis game mampu membangkitkan antusiasme siswa sekaligus daya untuk berprestasi meningkat. Hal tersebut terbukti dari keseriusan siswa mengikuti tanya jawab dan *opinion building* saat proses pembelajaran berlangsung meskipun berada di jam terakhir sekolah. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi kahoot.it bisa membangun *prestige* dan *achievement* pada interaksi pembelajaran. Karena selain bisa digunakan untuk media penyampaian materi belajar juga bisa digunakan untuk alat evaluasi belajar yang langsung terukur secara on-line dan transparan bagi siswa sesuai dengan KD yang diharapkan melalui permainan dan kompetisi. *Prestige* dan *achievement* tersebut sekaligus mendorong siswa untuk semakin instensif dalam menguatkan kompetensi diri sebagai modal untuk kompetisi disaat evaluasi pembelajaran yang berbasis game tersebut.

REFERENSI

- ARIANI, A. T. (2018). Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Dengan. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(2), 46–61.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. (2012). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches - John W. Creswell - Google Books*. SAGE publications.
- Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan.
- Fauzan, Rikza. 2019. *Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 254-262 p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Graesser, A. C. 2017. *Reflections on serious games*. In P. Wouters & H. Van Osstendorp (Eds.). *Instructional techniques to facilitate learning and motivation of serious games*. Swtizerlad: Springer. Pp. 199-212
- Guswantoro, G., Rindrayani, S. R., & Sunjoto, S. (2019). Analisis Implementasi Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Nasionalisme Di Mts Miftahul Jannah Parakan Trenggalek. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 16(1), 15. <https://doi.org/10.29240/jbk.v2i2.534>
- Hairunisya, Nanis, D. (2019). Students Assessment of Teacher's Ability and Knowledge, Attitude & Economic Skill of Students Based on the Indonesian Economy. *ICBLP 2019, February 13-14, Sidoarjo, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.13-2-2019.2283245>
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.
- Hidayat. Rahmat. 2018. *Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. Jurnal Buletin Psikologi. Vol. 26, No. 2, 71 – 85. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.30988. ISSN 2528-5858
- Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. 2012. *Assessment for game-based learning*. In D. Ifenthaler, D. Eseryel, & X. Ge (eds). *Assessment in game-based learning*. New York: Springer. PP. 1-8
- Integrasi, A., & Kunci, K. (2017).



- PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini.
PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3.
John W Hanson. dan Cole S. Brembeck. Tanpa tahun. *Education and the Development of Nations*, New York: Holt : Rinehart and Winston
- Kahoot library. 2017. *The Kahoot! Guide to creating & playing learning games*
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- McGonigal, J. 2011. *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: The Penguin Press
- Nuriyanti, R. (2018). DESAIN EVALUASI KURIKULUM PENDIDIKAN DAN PELATIHAN (DIKLAT) (Studi kasus di Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Balai Latihan Kerja Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kota Probolinggo) training curriculum at UPTD Balai Latihan Kerja Dinas Tenaga Ker. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(1), 1–9. Retrieved from <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/670/334>
- Official Website ‘Kahoot!’’. (2017). kahoot.com/company/.
- Pamulardi, B. (1995). *Hukum Kehutanan dan Pembangunan Bidang Kehutanan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 tahun 2017 tentang Hari Sekolah
- Putri, Aprilia Riyana & Muzakki, Muhammad Alie. 2019. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Dengan tema Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial. Kudus, 20 Maret 2019. ISBN: 978-602-1180-99-0
- Romero, M. 2012. *Learner engagement in the use of individual and collaborative serious games*. In C. Wankel & P. Blessinger (Eds.), *Increasing student engagement and retention using immersive interfaces: virtual worlds, gaming, and simulation* (pp. 15-34). Bingley, UK: Emerald Group
- Schrader, P. G., & McCreery, M. 2012. *Are all games the same?*. In D. Ifenthaler, D. Eseryel, & X. Ge (eds). *Assessment in game-based learning*. New York: Springer. Pp. 11-28
- Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional