

**“Tema: 8 (pengabdian kepada masyarakat)”**

**“PENGAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA MANDARIN  
SISWA DI SMP NASIONAL 3 BAHASA PUTERA HARAPAN  
PURWOKERTO”**

Oleh

**“Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro”  
“Fakutas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman”  
“Snoil33@yahoo.com”**

**ABSTRAK**

Pengabdian Kepada Masyarakat yang mengangkat judul “Pengajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa Di SMP Nasional 3 Bahasa Putera Harapan Purwokerto” bertujuan untuk : 1) Memberikan pelatihan berbasis IPTEKS dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* secara online guna merancang kuis bahasa Mandarin yang sesuai dengan bahan ajar dan kemampuan siswa, 2) Penerapkan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran dengan sistem *cooperative learning* atau pembelajaran kelompok, 3) Tindak lanjut pengajaran menggunakan aplikasi Kahoot guna meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin siswa. Program kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 7 bulan dimulai pada bulan April 2019 hingga Oktober 2019 sebagai bentuk penerapan IPTEKS berupa pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur dengan kemampuan guru-guru dalam merancang kuis online yang menarik dan sekreatif mungkin, serta respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan dengan baik. Pengajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Aplikasi Kahoot, motivasi, belajar, bahasa Mandarin*

**ABSTRACT**

Community Service with the title "Teaching Using Kahoot Applications to Improve Student Learning Motivation in Students of National Junior High School 3 Putera Harapan Purwokerto" aims to: 1) Provide IPTEKS-based training by utilizing Kahoot applications online to design Chinese quizzes in accordance with the Chinese language quiz in accordance with teaching materials and student abilities, 2) Application of Kahoot in the learning process with cooperative learning or group learning, 3) Follow-up teaching using the Kahoot application to increase students' motivation to learn Mandarin. The program of service activities carried out for 7 months began in April 2019 to October 2019 as a form of the application of science and technology in the form of technology-based learning using the Kahoot application. An indicator of the success of this activity is measured by the ability of teachers in designing online quizzes that are as interesting and creative as possible, and students' responses to the use of the Kahoot application in the learning process. The series of community service activities have been carried out well. Teaching using the Kahoot application is proven to increase student motivation and enthusiasm in the learning process.

Keywords : *Kahoot Application, motivation, learning, Mandarin*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu upaya untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, selain itu juga sebagai alat yang menjembatani seseorang agar bisa masuk ke dalam masyarakat global. Di Indonesia selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang diminati. Terbukti dari terdapatnya program studi bahasa Mandarin di berbagai universitas negeri maupun swasta, terdapat juga sekolah tiga bahasa yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu matapelajaran utama.

Sekolah tiga bahasa menggunakan 3 bahasa pengantar yaitu, Indonesia, Mandarin dan Inggris. Bahasa Mandarin menjadi salah satu matapelajaran utama, dan pada setiap harinya terdapat jam pelajaran yang dialokasikan untuk matapelajaran Mandarin. Siswa-siswi sekolah tiga bahasa selain datang dari kalangan keturunan tionghoa, juga datang dari masyarakat etnis lainnya. Di Purwokerto sendiri satu-satunya sekolah tiga bahasa adalah Sekolah Nasional 3 Bahasa Putera Harapan (Puhua School). Sekolah ini resmi berdiri pada 30 April 2006, namun sebelum resmi berdiri Putera Harapan memiliki sejarah yang cukup panjang. Proses pembelajaran bahasa di sekolah ini beriringan dengan membekali siswa dengan ilmu lain dan dengan pembentukan kepribadian dan mental supaya menjadi pribadi yang baik, lembut, dan berbudi luhur.

Sebelum menjadi Sekolah Putera Harapan, sekolah ini hanya mengajarkan bahasa Mandarin kepada masyarakat keturunan Tionghoa. Berdiri dengan nama Sekolah Tiong Hoa Hwee Kwan (Sekolah THHK) pada tahun 1906, yang kemudian pada tahun 1947 mulai menyelenggarakan pendidikan bagi siswa SMP dan berubah nama menjadi Sekolah Tionghoa Purwokerto – Pu Hua. Pada Tahun 1949 Pu Hua berhasil meluluskan angkatan yang pertama. Pada tahun 1957 dibuat keputusan oleh pemerintah untuk melarang sekolah Tionghoa menerima murid dari Warga Negara Indonesia (WNI). Selain itu, guru-guru WNI juga tidak diijinkan mengajar di Pu Hua. Belum berhenti di situ. Pada tahun 1958 Sekolah Tionghoa Purwokerto dinasionalisasikan dan dibagi menjadi dua bagian. Satu sekolah untuk Warga Negara Asing (WNA) dan satu lagi untuk siswa WNI menjadi sekolah nasional.

Pada tahun 1963 Pu Hua mengajukan pembukaan sekolah SMA namun hingga tanggal 30 April 1966 semua sekolah Pu Hua ditutup. Sejak saat itu para murid Pu Hua tidak lagi mempunyai sekolah, mereka tidak lagi bisa mengenyam pendidikan bahasa Mandarin. Para guru pun tidak lagi mempunyai pekerjaan, sehingga para guru mengalami kesulitan ekonomi. Pada masa orde baru, keadaan sekolah Tionghoa juga tidak mengalami perkembangan. Bahkan ada indikasi adanya politik anti Tionghoa. Bisa dirasakan oleh masyarakat keturunan Tionghoa di Purwokerto adanya tekanan dan paksaan terhadap mereka untuk tidak lagi belajar bahasa Mandarin. Masa itu, pengajaran Bahasa Mandarin di Pu Hua tetap dijalankan secara sembunyi sembunyi. Pada tahun 1988 diadakanlah reuni

pertama bagi alumnus Sekolah Tionghoa Purwokerto, yang kemudian melahirkan Yayasan Putera Harapan Purwokerto.

Perkembangan Pu Hua terus berlanjut, hingga akhirnya pada tahun 2000 mulai dibangunlah gedung Yayasan Putera Harapan Purwokerto. Tahun 2003 diselenggarakanlah TK Nasional Putera Harapan Purwokerto. Satu tahun kemudian Yayasan Putera Harapan Purwokerto mendukung Universitas Jendral Soedirman menyelenggarakan Program D3 bahasa Mandarin. Perkembangan sekolah terus berlanjut hingga kini. Sekolah Nasional 3 Bahasa Putera Harapan sangat menjunjung tinggi keberagaman dan kebersamaan. Karena memiliki siswa-siswi yang berasal dari beragam etnis dan latar belakang, toleransi sangat ditekankan dalam pembelajaran.

Pada proses pembelajaran bahasa Mandarin, sekolah ini membagi setiap kelas menjadi 2, yaitu kelas pemula bagi murid yang sama sekali belum pernah belajar bahasa Mandarin, dan kelas lanjutan bagi murid yang sudah pernah belajar bahasa Mandarin. Bahan ajar yang digunakan pada 2 kelas ini pun berbeda karena disesuaikan dengan tingkat pemahaman murid-murid. Salah satu faktor utama dalam keberhasilan penguasaan bahasa asing, termasuk bahasa Mandarin, adalah motivasi belajar. Jika murid memiliki motivasi belajar yang kuat maka mereka tidak akan kehilangan minat belajar, dan mampu mempelajari suatu bahasa dengan tekun. Bagi mereka murid keturunan Tionghoa sudah pasti memiliki dorongan yang lebih besar untuk belajar bahasa Mandarin. Berdasarkan wawancara kepada murid kelas pemula, ditemukan fakta menarik bahwa sesungguhnya mereka kekurangan motivasi dalam belajar bahasa Mandarin, tujuan utama mereka hanyalah sebatas menggugurkan kewajibannya dalam mengikuti matapelajaran bahasa Mandarin.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dilakukan adalah dengan melakukan diskusi dengan guru-guru bahasa Mandarin di SMP Nasional 3 Bahasa Putera Harapan guna menentukan materi bahan ajar yang akan dimasukkan dalam kuis online Kahoot. Selanjutnya secara intensif melakukan metode pelatihan dalam merancang model kuis online interaktif bahasa Mandarin pada laman aplikasi Kahoot.

Metode *pre-test* dan *post-test* guna mengevaluasi hasil pemanfaatan *Kahoot*. *Pre-test* dilaksanakan pada awal pertemuan dengan focus materi pada bahasa Mandarin dasar dengan butir-butir soal pilihan ganda. *Post-test* dilakukan setelah pendampingan guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Selain pelaksanaan kuis yang dikerjakan secara individu juga digunakan metode *cooperative learning* atau pembelajaran kelompok pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Memberikan penjelasan cara mengikuti kuis online pada aplikasi *Kahoot* yang dapat diakses melalui telepon genggam atau *smartphone* para siswa. Menentukan peraturan jalannya kuis secara sistematis. Setiap kelompok hanya diperkenankan menggunakan satu *smartphone*.

Pengadaan kuis online *Kahoot* berkala dengan memberikan variasi pertanyaan berbeda dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Menambahkan materi bahan ajar yang sesuai dengan minat siswa agar pemanfaatan aplikasi *Kahoot* menjadi tepat guna dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Persiapan dan Sosialisasi**

Sosialisasi merupakan kegiatan awal yang dilaksanakan dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) skim Penerapan Ipteks tentang Pengajaran Menggunakan Aplikasi *Kahoot* ini. Sosialisasi program dilakukan kepada Kepala Sekolah, guru-guru bahasa Mandarin, dan murid kelas 7, 8 dan 9 Mandarin tingkat Dasar. Persiapan selanjutnya adalah koordinasi, yang dilakukan antara tim pengabdian dengan kepala sekolah, dan guru-guru bahasa Mandarin. Koordinasi dilakukan di antaranya untuk menentukan materi bahan ajar yang akan diterapkan dalam kuis online *Kahoot*. Kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi kegiatan pengabdian kepada guru dan siswa kelas 7,8 dan 9 Mandarin tingkat dasar, serta *pre-test* yang dikerjakan oleh 60 siswa. Harapannya siswa sebagai target pengabdian dapat ikut berpartisipasi aktif pada pelaksanaan program pengabdian selama kurun waktu tujuh bulan, sementara guru ikut mendukung kelancaran seluruh kegiatan pengabdian tersebut.

Persiapan selanjutnya adalah pembekalan yang diberikan kepada guru-guru bahasa Mandarin mengenai pengoprasian aplikasi *Kahoot* serta metode perncangan kuis online *Kahoot* berbahasa Mandarin. Diawali dengan membuat akun pada aplikasi tersebut, setelah membuat akun masing-masing guru dapat merancang kuis online sesuai dengan bahan materi yang telah diajarkan. Aplikasi *Kahoot* juga dapat diunduh secara gratis pada handphone, setelah itu masuk menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya, *Kahoot* akan terkoneksi dari laptop ke handphone guru. Kegiatan pembekalan juga termasuk *tips and trick* dalam merancang model kuis bahasa Mandarin yang menarik dan interaktif, seperti dengan penambahan gambar format *jpeg* atau *gif*, penambahan suara, video dan tautan dari situs youtube.



Gambar 1. Siswa sedang mengerjakan *pre-test*

Hasil pre-test menunjukkan banyak siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan tipe soal menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke dalam bahasa Mandarin, dan juga tipe soal menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar. Kesalahan terdapat dalam susunan tata bahasa, siswa masih terpaku dengan susunan tata bahasa Bahasa Indonesia, sedangkan tata bahasa Bahasa Indonesia berbeda dengan Bahasa Mandarin. Selain itu tipe soal menentukan jumlah goresan pada karakter huruf Hanzi dan urutan menulis *bihua bishun* juga menjadi tipe soal yang cukup sulit bagi para siswa. Materi-materi ini yang bisa jadi merupakan kelemahan atau materi sulit bagi siswa akan ditambahkan dalam kuis online Kahoot, agar siswa semakin terasah kemampuannya.

### **Pelaksanaan Kuis Online Kahoot**

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kuis online Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar. Kuis online dengan aplikasi Kahoot ini dilaksanakan setiap seminggu sekali pada hari jumat yang difungsikan sebagai media evaluasi belajar pada pembelajaran yang telah dilakukan pada satu minggu tersebut. Sebelum pelaksanaan kuis tentunya dilakukan sosialisasi penggunaan aplikasi kahoot kepada para siswa. Siswa dapat mengakses situs kahoot.it melalui handphone, atau langsung mengunduh aplikasi Kahoot pada playstore.

Kuis online dengan aplikasi Kahoot dilaksanakan dengan dua metode, yang pertama adalah secara individu. Masing-masing siswa mengakses laman Kahoot dan menjawab soal-soal yang ada sesuai dengan waktu yang ditentukan secara individu. Hasil perolehan nilai akan dapat langsung dilihat dan muncul sesuai peringkat. Metode kuis online Kahoot yang berbasis *game-based-learning* tergolong metode baru bagi siswa, sehingga para siswa sangat antusias mengikuti kegiatan belajar, metode ini semakin memotivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.



Gambar 2. Pelaksanaan kuis online Kahoot metode *individu learning*



Gambar 3. Pelaksanaan kuis online Kahoot metode *cooperative-learning*

| Rank | Player          | Total Score (points) | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 |
|------|-----------------|----------------------|----|----|----|----|
| 1    | 徐会48            | 884                  | 88 | 88 | 88 | 88 |
| 2    | Juliyah024      | 740                  | 74 | 74 | 74 | 74 |
| 3    | LacahLondra Lir | 740                  | 74 | 74 | 74 | 74 |
| 4    | 王 18            | 735                  | 73 | 73 | 73 | 73 |
| 5    | ros040          | 728                  | 72 | 72 | 72 | 72 |
| 6    | afiqanong020    | 720                  | 72 | 72 | 72 | 72 |
| 7    | M 329           | 724                  | 72 | 72 | 72 | 72 |
| 8    | Rosl_dag10      | 723                  | 72 | 72 | 72 | 72 |
| 9    | gawawya021      | 715                  | 71 | 71 | 71 | 71 |
| 10   | akut16044       | 711                  | 71 | 71 | 71 | 71 |
| 11   | 曹爽27            | 704                  | 70 | 70 | 70 | 70 |
| 12   | 林景平48           | 703                  | 70 | 70 | 70 | 70 |
| 13   | Destra2         | 693                  | 69 | 69 | 69 | 69 |
| 14   | Gayang23        | 684                  | 68 | 68 | 68 | 68 |
| 15   | Evantia05       | 668                  | 66 | 66 | 66 | 66 |
| 16   | heca052         | 653                  | 65 | 65 | 65 | 65 |

Gambar 4. Tabel nilai dan akumulasi jawaban siswa

Metode *cooperative-learning* juga diterapkan dalam pelaksanaan kuis online Kahoot, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2 sampai 3 siswa. Para siswa saling bekerjasama dalam menjawab soal dalam kuis online. Hasil perolehan nilai kuis online dapat diunduh oleh para guru secara langsung, perolehan nilai secara akumulasi diunduh dalam bentuk spreadsheet excel. Selain akumulasi nilai, juga terdapat jawaban siswa benar atau salah, guru dapat melihat siswa menjawab salah pada tipe soal apa sehingga dapat menguatkan materi tersebut pada pertemuan berikutnya.

### Evaluasi

Guru-guru bahasa Mandarin berhasil membuat kuis online pada aplikasi *Kahoot* dengan tepat guna dan sesuai dengan materi bahan ajar yang diajarkan, para siswa juga mampu mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, kegiatan belajar mengajar berjalan kondusif dengan sistem *individu learning* maupun *cooperative learning* serta semua siswa berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti kuis online.



Gambar 5. Persiapan pelaksanaan *post-test*

Kegiatan evaluasi juga dilakukan dengan mengadakan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan nilai para siswa dari hasil nilai *pre-test* yang sebelumnya telah dilaksanakan. Tingkat

keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar juga meningkat, kuis online Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : 1) Aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media e-learning berbasis permainan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Mandarin, 2) Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin siswa SMP Nasional 3 Bahasa Putera Harapan, 3) Pengajaran menggunakan aplikasi Kahoot yang interaktif dan tepat guna dapat meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin Siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Barus, Irma Rasita & Tatie Soedewo. 2018. Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)*. Diakses pada 26 Maret 2019. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/download/5364/4000>
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. 2017. Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Diakses pada 26 Maret 2019 <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Kabalmay. 2002. *Designing Qualitative Research*. Sage Publication. London.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan* vol. 8: 19–35.
- Roriarti, Fitri & Anisa Yunita. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (b).
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknis Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Sutirna. 2018. Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional. *Seminar Nasional Semnas Ristek*. pp. 269–276.