



"Tema: 6 (rekayasa sosial dan pengembangan perdesaan)"

**"PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI
HASIL BELAJAR BAHASA MANDARIN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
DI PURWOKERTO"**

Oleh

"Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro"

"Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman"

"Snoil33@yahoo.com"

ABSTRAK

Aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran online yang memiliki fitur kuis, *game*, diskusi, dan survei. Penelitian ini akan mengkaji pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa mandarin berbasis kearifan lokal. Peneliti akan mendesain kuis berbahasa Mandarin yang berbasis kearifan lokal daerah Banyumas dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki pelajaran bahasa Mandarin di Purwokerto. Tujuan utama penelitian ini adalah mengetahui manfaat penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan penilaian kuis pada aplikasi *Kahoot*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa, selain itu hasil evaluasi yang dapat diperoleh secara otomatis melalui evaluasi dapat digunakan sebagai tolak ukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi bahan ajar.

Kata kunci : *Aplikasi Kahoot, Evaluasi, Bahasa Mandarin*

ABSTRACT

Kahoot application is an online learning media that features quizzes, games, discussions and surveys. This study will examine the implementation of the Kahoot application as an evaluation medium for learning Chinese language based on local wisdom. Researchers will design Mandarin language based on Banyumas local wisdom and apply it in learning activities in schools that have Mandarin lessons in Purwokerto. The main objective of this research is to study the benefits of using the Kahoot application as a medium for evaluating learning outcomes. Data collection is done by observation, interview, and quiz assessment techniques on the Kahoot application. The results showed Kahoot application can assist educators in evaluating student learning outcomes, in addition to the evaluation results that can be obtained automatically through evaluation can be used as a benchmark for the level of student understanding of teaching materials.

Keywords : *Kahoot Application, evaluation, Mandarin*

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin modern ini dunia pendidikan pun terus berkembang. Teknologi menjadi salah satu alat dan sarana yang menunjang proses kegiatan belajar dan mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan selain untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, juga bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran baru yang lebih modern dan tidak ketinggalan zaman. Dengan metode pembelajaran yang modern tentunya dapat menambah motivasi dan minat belajar



siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin kompetensi utama yang diajarkan adalah kemampuan berbicara, membaca, mendengarkan dan menulis. Umumnya kegiatan belajar mengajar ditunjang dengan media buku, penyampaian materi dari pengajar, dan mengerjakan latihan-latihan secara tertulis ataupun lisan. Metode pembelajaran seperti ini tergolong monoton. Dengan adanya perkembangan teknologi dan internet sebagai tenaga pendidik sudah sewajarnya untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi, salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*.

Aplikasi Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui aplikasi Kahoot (Graham, 2018). *Kahoot* merupakan laman online edukatif yang pada mulanya diprakarsai oleh Jamie Brooker dan Morten Versik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Secara resmi laman *Kahoot* dipublikasi pada bulan September 2013 (Official Website "Kahoot!", 2017). Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman *Kahoot* mencapai 70 juta user, dan peserta didik yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 1,6 milyar siswa. Dengan jaringan internet dosen dan siswa bisa mengakses laman *Kahoot* dari komputer dan *smartphone* dimana pun dan kapan pun secara gratis, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia.

Pembelajaran berbasis teknologi layaknya komputer dapat merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme (Arsyad, 2013). *Kahoot* bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam multimedia pembelajaran online yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena perangkat ini mengutamakan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari (Harlina, 2017). Selain itu, model kuis online pada laman *Kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Rofiarti, 2017).

Penggunaan media *Kahoot* selain membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan juga dapat memunculkan kompetisi diantara para siswa sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas (Irma, 2018). Melalui aplikasi ini peneliti merancang model kuis interaktif yang mampu mencakup tiga kompetensi dasar bahasa Mandarin, yaitu membaca, menulis, dan mendengarkan. Adanya kemudahan pengguna untuk merancang model kuis sesuai dengan kebutuhannya dapat dimanfaatkan untuk memasukkan materi kearifan lokal daerah Banyumas ke



dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Mayoritas buku ajar bahasa Mandarin hanya mencakup kebudayaan Tiongkok saja, namun melalui aplikasi *Kahoot* pengajar bisa merancang bahan ajar bahasa Mandarin berbasis kearifan lokal, mengangkat kebudayaan-kebudayaan lokal sebagai penunjang pembelajaran lintas budaya.

METODE PENELITIAN

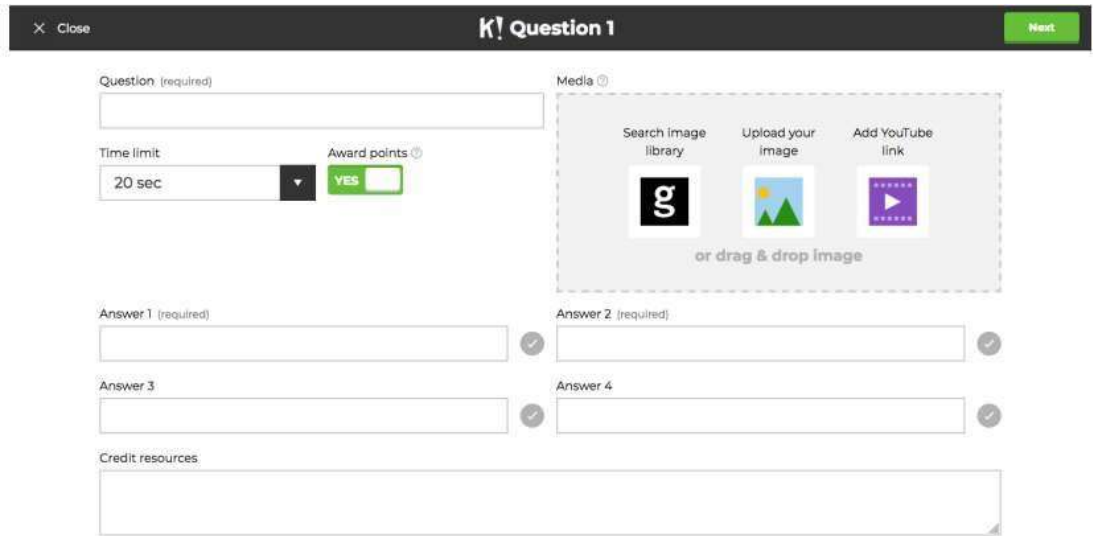
Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan bersumber dari data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Wawancara dengan narasumber dilakukan kepada responden dengan metode sampling, yaitu mengambil sampel dari populasi siswa dari sekolah di daerah Purwokerto yang memiliki mata pelajaran bahasa Mandarin. Teknik Observasi dilakukan pada kegiatan pembelajaran, dan hasil penilaian setelah kuis *Kahoot* Bahasa Mandarin berbasis kearifan lokal dilaksanakan.

Penelitian ini menggunakan metode simak dari Sudaryanto (1993), beliau menjelaskan bahwa metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa. Pada penelitian ini adalah menyimak kuis dan kegiatan kuliah dengan kompetensi dasar kemampuan membaca, menulis, dan mendengarkan. Menurut Marshall dan Rossman (dalam Kabalmay, 2002) proses analisis data kualitatif terdapat beberapa tahapan yaitu; 1) Mengorganisasikan data, 2) Pengelompokan berdasarkan kategori, tema, dan pola jawaban, 3) Menguji asumsi atau permasalahan yang ada terhadap data, 4) Mencari alternatif penjelasan bagi data, 5) Menulis hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Kuis Bahasa Mandarin dalam Aplikasi Kahoot

Seperti kemampuan bahasa lain, kompetensi dasar dalam bahasa Mandarin mencakup kemampuan berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Aplikasi *Kahoot* menyediakan fasilitas untuk merancang model kuis secara bebas, ini dapat digunakan untuk menyesuaikan model kuis dengan bahan pengajaran bahasa Cina. *Kahoot* dapat diakses melalui alamat <https://kahoot.com>, untuk merancang kuis pengajar harus membuat akun di laman *Kahoot* menggunakan email. *Kahoot* menyediakan 4 jenis game; Kuis dalam bentuk pilihan ganda, Jumble dengan menemukan jawaban sesuai pertanyaan, Diskusi dalam bentuk pertanyaan untuk debat, dan Survei untuk mengumpulkan pendapat. Pengajar dapat masuk ke menu *My Kahoot* untuk merancang model kuis berdasarkan materi pengajaran, lalu pilih tab Buat untuk mulai membuat kuis.

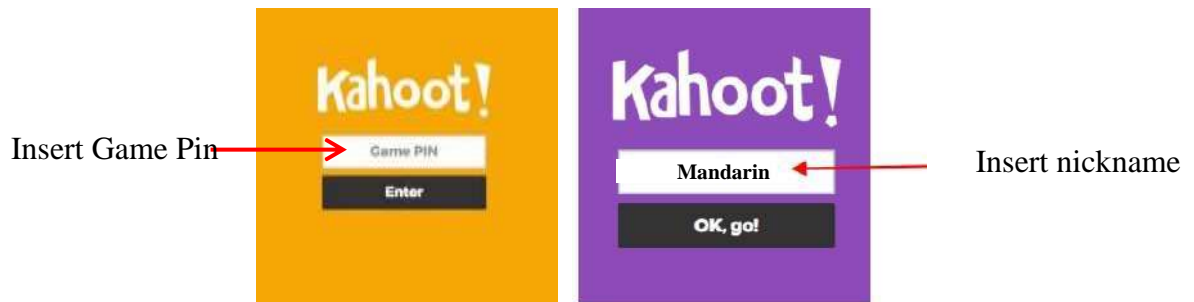


Gambar 1. Laman Kahoot

Gambar 1 adalah tampilan laman Kahoot untuk membuat pertanyaan kuis. Cara membuatnya sangatlah mudah, berikut adalah langkah-langkahnya : 1) Pada kolom 'Question' isi dengan pertanyaan sesuai dengan materi bahan ajar, 2) Kolom 'Time Limit' digunakan untuk menentukan lama waktu mengerjakan soal, alokasi waktu mulai dari 10 detik hingga 160 detik, aturlah lama waktu sesuai dengan tingkat kesulitan pertanyaan, 3) Aktifkan tombol 'Award points' untuk memberikan point yang lebih besar berdasarkan jawaban benar dan kecepatan menjawab, 4) Kolom 'Media' digunakan untuk menambahkan gambar animasi yang sesuai dengan pertanyaan, gambar dapat diunggah melalui komputer, selain itu dapat juga menambahkan video dengan menghubungkannya dengan link Youtube, 5) Pada kolom 'Answer 1-4' dapat diisi dengan pilihan jawaban dari pertanyaan, jangan lupa untuk menentukan jawaban benar dengan klik tanda centang di samping kolom, 6) Klik tombol 'Next' di pojok kanan atas untuk membuat soal berikutnya, jika telah selesai membuat kuis maka klik tombol 'save', kuis online Kahoot siap dimainkan ketika perkuliahan berlangsung.



Gambar 2. Pertanyaan Kuis pada Aplikasi Kahoot



Gambar 3. Join Kahoot

Bagi siswa untuk mengikuti kuis online, mereka dapat mengakses laman *Kahoot* di <https://kahoot.it> atau mengunduh aplikasi *Kahoot*. Kemudian, siswa harus memasukkan Pin Game 'dari perangkat *Kahoot* milik pengajar, lalu masukkan 'Nama Panggilan atau *Nickname*' untuk bergabung dengan kuis. Jika semua siswa telah memasuki server kuis online *Kahoot*, guru dapat segera memulai kuis dengan mengklik tombol 'Start'.

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Digital

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa Mandarin. Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung. Lokasi penelitian adalah di SMP Nasional 3 Bahasa Putera Harapan, pada murid kelas 7 pembelajar bahasa Mandarin tingkat pemula.

Sesi kuis *Kahoot* dimulai dan berakhir dalam pelajaran, ini memberi guru kesempatan untuk langsung memantau hasil belajar siswa. Selagi siswa terlibat dalam pembelajaran mereka, guru memiliki kendali dalam implementasi *Kahoot* sebagai media evaluasi penilaian digital. Setelah kuis selesai, guru dapat mengunduh hasil otomatis rekapitulasi dalam bentuk spreadsheet Microsoft Excel.

Rank	PName	Total Score (out of 10)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	1. 88712	10/10	8	0
2	2. Jelythine 824	10/10	7	1
3	3. Jovana	10/10	7	0
4	4. E3 16	10/10	7	1
5	5. Yosa043	10/10	7	1
6	6. alqamam026	10/10	7	1
7	7. V1 003	10/10	7	0
8	8. Real_pcy815	10/10	7	1
9	9. gemilang021	10/10	7	1
10	10. suka 88844	10/10	7	1
11	11. 88827	10/10	7	1
12	12. 88845	10/10	7	1
13	13. 88888	10/10	7	0
14	14. Bayang33	10/10	7	1
15	15. Epericof	10/10	7	0
16	16. Tuzo052	10/10	7	1
17	17. Ales Jang Liu 34	10/10	7	1

Gambar 4. Hasil Nilai Kuis *Online Kahoot*



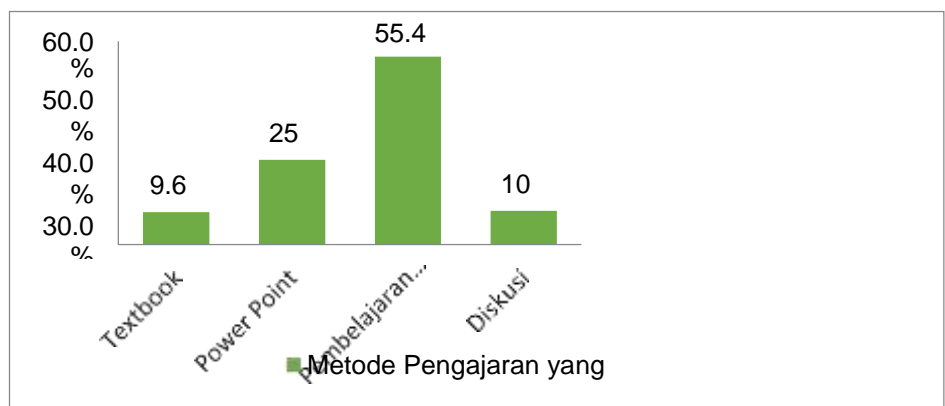
Gambar 4 adalah skor akhir yang diperoleh siswa dari kuis *Kahoot*, skor diurutkan berdasarkan peringkat. Dari lembar hasil nilai yang telah diunduh guru dapat mengetahui skor setiap siswa, mulai dari yang pertama hingga yang terakhir. Selain itu, guru juga dapat mengetahui berapa banyak pertanyaan yang dijawab dengan benar, dan pertanyaan mana saja banyak dijawab salah oleh murid-murid. Skor ini dapat digunakan sebagai pencapaian hasil belajar siswa.

Rank	Name	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
1	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
2	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
3	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
4	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
5	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
6	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
7	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
8	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
9	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
10	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
11	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
12	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
13	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
14	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
15	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
16	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
17	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
18	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
19	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar
20	1000000000	1000	Benar	Benar	Benar	Benar	Benar

Gambar 5. Indeks Pertanyaan

Pada Gambar 5, kita dapat melihat semua pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dari siswa. Jawaban yang benar akan berwarna hijau sedangkan jawaban yang salah akan berwarna merah. Dengan aplikasi *Kahoot* guru dapat menemukan bagian mana dari pertanyaan yang merupakan aspek kelemahan siswanya, sehingga guru dapat fokus pada materi tersebut dan memberikan pendalaman materi agar siswa dapat lebih memahaminya.

Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa



Gambar 6. Metode Pengajaran yang Diminati

Berdasarkan diagram di atas, hasil survei menunjukkan 55,4% siswa memilih pembelajaran berbasis permainan sebagai metode pengajaran yang. Melalui wawancara, para siswa mengutarakan bahwa



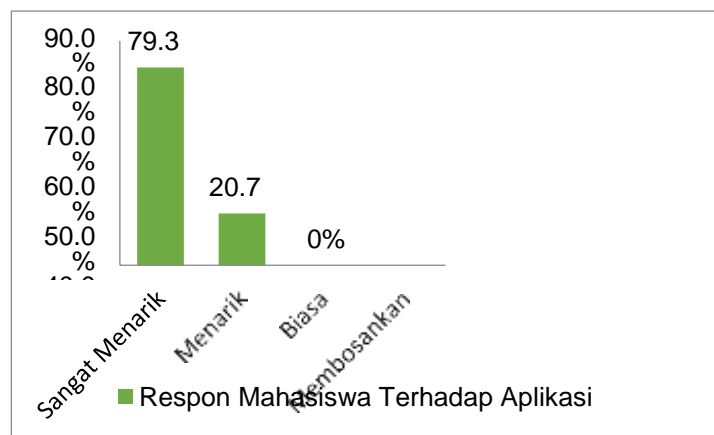
pembelajaran berbasis permainan masih jarang dilakukan oleh para guru, namun setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* mereka merasa bahwa dengan permainan kuis interaktif ternyata dapat membantu pemahaman terhadap bahasa Mandarin.

Selanjutnya, menurut mereka metode *Power Point* dirasa cukup membantu dalam proses belajar, karena dapat memperjelas materi yang ada dalam *textbook* atau buku ajar. Sedangkan metode diskusi menurut para siswa dirasa kurang efektif, karena sering ditemukan segelintir siswa yang tidak fokus melakukan diskusi, bahkan ribut sendiri dan membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Game-based-learning menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat menghilangkan asumsi bahasa Mandarin yang sulit untuk dipelajari. Metode pembelajaran yang menarik akan membuat kegiatan perkuliahan menjadi menyenangkan. Kuis online yang dirancang dengan gambar animasi, serta laman *Kahoot* yang berwarna-warni juga semakin menambah keseruan dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan teknologi internet yang tergolong baru bagi siswa memberikan pengalaman yang berbeda dalam belajar.

Ditambah lagi nilai yang diperoleh siswa setelah menjawab setiap soal akan diperlihatkan pada layar LCD dan menunjukkan peringkat, hal ini membuat siswa merasa tertantang dan mampu mendorong mereka untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai sebaik mungkin. Selain itu, siswa secara langsung mengetahui jawaban yang mereka pilih adalah benar atau salah, dengan mendapat umpan balik atau *feedback* langsung dari kuis memberikan pemantapan dan evaluasi terhadap materi yang telah mereka pelajari. Hal ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar para siswa.

Penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam kegiatan perkuliahan mendapat respon yang positif dari siswa. Selain memberikan nuansa baru dan modern pada kegiatan perkuliahan, dengan adanya kuis *Kahoot* juga mampu mengurangi tekanan belajar yang dirasakan siswa. Pembelajaran bahasa Mandarin menjadi seru dan menyenangkan.



Gambar 7. Data Respon Siswa



Berdasarkan hasil survei, mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam kegiatan perkuliahan sangatlah menarik. Menurut mereka dengan adanya kuis online setiap siswa dapat berpartisipasi secara aktif untuk menjawab pertanyaan, hasil nilai yang langsung keluar juga memberikan *feedback* secara langsung. Bagi mereka hal ini dapat memberikan informasi seberapa besar tingkat pemahaman siswa dalam perkuliahan. Pertanyaan- pertanyaan yang ada pada kuis adalah materi bahan ajar yang telah diajarkan, hal ini dapat membantu siswa dalam melakukan pemantapan materi sebelum ujian. Dan yang terpenting adalah siswa merasa semakin termotivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin. Dengan suasana perkuliahan yang menyenangkan mampu mencegah siswa untuk kehilangan minat belajar.

Meski begitu terdapat sedikit kelemahan pada penggunaan aplikasi *Kahoot*. Penggunaan aplikasi kuis online wajib didukung dengan jaringan internet yang cepat. Koneksi jaringan internet dari *wifi* kampus yang masih belum cukup baik menyebabkan koneksi sempat terputus, sehingga mengganggu jalannya kuis online. Ditambah lagi jika tidak ada *wifi* maka siswa dan dosen harus menggunakan koneksi internet melalui *smartphone* masing-masing, yaitu menggunakan paket data yang juga terkadang terdapat kendala karena sinyal yang kurang baik. Jika koneksi terputus maka siswa secara otomatis keluar dari kuis online. Ketika sudah terhubung kembali mereka akan tertinggal dan tidak bisa mengulangi dari awal, karena kuis online diadakan secara serempak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : 1) Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* di kelas dapat digunakan oleh guru sebagai alat penilaian digital untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, 2) Penggunaan aplikasi *Kahoot* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, mudah, menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin, 3) Motivasi dan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin semakin meningkat, ditambah dengan adanya sistem peringkat pada kuis online *Kahoot* yang mampu menumbuhkan semangat kompetisi siswa untuk bersaing menjadi yang terbaik.

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.



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

*"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX" 19-20 November 2019
Purwokerto*

- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan*, 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).