

**IMPLEMENTATION OF TPACK USING THE KAHOOT APPLICATION AS A
DIGITAL GAME-BASED LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL**

**IMPLEMENTASI TPACK DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI KAHOOT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED
LEARNING DI SD**

Ade Islamiati¹, Darmansyah Nabar^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang, 25132, Padang, Indonesia

*Corresponding Author: darmansyah@fip.unp.ac.id

Email: ade.islamiati@gmail.com,

Naskah diterima: Februari 2023; direvisi: April 2023; disetujui: Juni 2023

ABSTRACT

Abstract : One way that we can use to implement TPACK learning in schools is by using the Kahoot application. The use of the Kahoot application is able to increase effectiveness in learning because teachers and students interact with each other in learning through games, polls or quizzes. It is hoped that by utilizing the Kahoot application it will be able to attract the attention of students in learning. The use of Digital Game Based Learning-based learning media is highly recommended for teachers to apply it in their respective schools because after conducting research it is very visible that students are very enthusiastic in carrying out learning because in delivering learning material the teacher applies it using games or quizzes. Therefore it can be concluded that implementing TPACK learning by utilizing this kahoot application and developing it using Digital Game Based Learning learning media is able to increase students' attention in carrying out learning.

Keywords: TPACK Learning, Kahoot Application, Digital Game Based Learning

ABSTRAK

Abstrak : Salah satu cara yang bisa kita gunakan untuk menerapkan pembelajaran TPACK di sekolah yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Penggunaan aplikasi Kahoot ini mampu meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran karena guru dan peserta didik saling berinteraksi dalam pembelajaran melalui permainan, jejak pendapat ataupun kuis. Diharapkan dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot ini mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Digital Game Based Learning ini sangat direkomendasikan kepada guru untuk menerapkannya disekolah masing-masing karena setelah melakukan penelitian sangat terlihat peserta didik sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran karena dalam penyampaian materi pembelajaran guru menerapkannya dengan menggunakan permainan ataupun kuis. Oleh sebab itu bisa disimpulkan bahwa menerapkan pembelajaran TPACK dengan memanfaatkan aplikasi kahoot ini dan dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning mampu meningkatkan perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran TPACK, Aplikasi Kahoot, Digital Game Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar adalah suatu aktivitas pembelajaran dimana ada tiga yang mendasarinya yaitu pengetahuan, sikap dan psikomotor. Dalam pengamplifikasian di kehidupan sehari-hari ketiga aspek tersebut menjadi suatu hal utama. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar peserta didik akan diberikan pembekalan pengetahuan yang pelaksanaannya dilaksanakan enam tahun berturut-turut, sehingga semua hal yang didapatkan oleh peserta didik mampu mereka terapkan di kehidupan mereka sehari-hari (Morelent et al., 2022). Selain peserta didik mampu menerapkan di kehidupannya sehari-hari, pembekalan mengenai pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik yang telah didapatkan peserta didik selama proses pembelajaran mampu meningkatkan tahap Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

Meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu tujuan dari pendidikan, mengembangkan kemampuan diri peserta didik secara maksimal dapat kita laksanakan pada saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, potensi yang mampu dikembangkan oleh guru ini yaitu potensi tentang kecakapan dan karakteristik diri pribadi peserta didik. Sesuai dengan UU RI yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2003 yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha dari peserta didik yang mampu secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik masing-masing yang itu yang berhubungan dengan: spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa dan negara (Damayanti & Dewi, 2021). Dapat kita ketahui dunia pendidikan ini sangat penting untuk meningkatkan SDM peserta didik sehingga akan mampu menciptakan kehidupan yang baik kedepannya.

Beberapa faktor sangat memiliki peran penting dalam perkembangan dunia pendidikan. Salah satu hal yang menjadi penyebab perkembangan dari dunia pendidikan ini yaitu dengan adanya perkembangan teknologi. Begitu banyak hal mampu kita lakukan dalam perkembangan teknologi ini salah satunya perkembangan pendidikan baik dari segi media maupun dari segi perkembangan pembelajaran. Teknologi memiliki banyak peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, kita mampu menciptakan berbagai bentuk animasi, penjelasan grafik dan juga pemberian warna yang mampu menjadikan media tersebut terkesan nyata.

Salah satu bagian penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Untuk meningkatkan peningkatan prestasi peserta didik diperlukan penggunaan media pembelajaran yang baik dan menarik pula (Bunyamin et al., 2020). Penggunaan metode ceramah yang sangat umum digunakan saat ini oleh guru bisa diubah dan dikolaborasikan dengan menggunakan jaringan internet (Online Learning). Penggunaan berbagai macam aplikasi dalam pembelajaran guru harus mampu memanfaatkan jaringan internet untuk mampu mencari berbagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran, berbagai variasi yang ditampilkan tadi mampu meningkatkan pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Menerapkan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran menjadi kendala saat ini oleh guru terutama bagi guru yang memiliki umur yang lebih tinggi. Dalam pengembangan teknologi ini seorang guru juga harus mengkaitkannya dengan materi pembelajaran yang akan dilakukan, hal ini sejalan dengan pengetahuan pedagogik peserta didik (Sholihah et al., 2016). Dari beberapa penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan teknologi yang baik dalam pembelajaran mampu menguasai tahapan pedagogik peserta didik hal tersebut saling berintegrasi yang akan membentuk yang sekarang ini sering dikatakan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK).

Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi ini khususnya pemanfaatan internet dalam pendidikan seorang guru harus lebih ekstra dalam mempelajarinya. Hal ini diharapkan karena jika seorang guru sudah mahir dalam pengoperasian internet dan teknologi ini mampu mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karena begitu banyaknya aplikasi komputer maupun website edukasi mampu diakses oleh guru dan diimplementasikan langsung dalam pembelajaran sehari-hari yang disajikan dalam bentuk permainan (Andari, 2020).

Dalam penelitian ini peneliti lebih mengacu kepada *Game Based Learning* dimana pembelajaran yang ditampilkan lebih mengacu kepada permainan sehingga kualitas pembelajaran dan tingkat penyerapan pembelajaran peserta didik meningkat (Kusuma, 2021). Pendapat lain juga mengatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan sistem permainan mampu membuat peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan juga penilaian dalam hal berpikir kritis peserta didik pada saat proses pembelajaran bisa dicapai. Hal lainpun mengatakan bahwa salah satu alat yang sangat efektif kita gunakan pada saat pembelajaran terutama yang berhubungan dengan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran merupakan pengertian dari *Game Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan.

Pemanfaatan media pembelajaran mobile learning menjadi salah satu hal yang menjadi pilihan dalam penggunaan TPACK pada saat proses pembelajaran. Hal yang terbaru saat ini dalam dunia pendidikan yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dengan aplikasi android, materi dan media dalam pembelajaran bisa dibentuk dalam aplikasi pendidikan ini. Dalam pemanfaatannya di google play maupun play store dapat kita unduh aplikasi smartphone maupun gadget yang bersistem android ini. Media pembelajaran yang berbentuk seperti aplikasi mampu kita unduh atau download secara mudah di smartphone ataupun komputer kita. Salah satu bentuk aplikasi yang sangat sering digunakan saat ini didunia pendidikan yaitu pemanfaatan aplikasi Kahoot (Fazriyah et al., 2020)

Dalam aplikasi Kahoot ini kita bisa mengaksesnya melalui 2 halaman website <https://Kahoot.com> untuk aplikasi guru sedangkan untuk peserta didik <https://Kahoot.it/>. Website ini bisa kita akses dan kita pergunakan seluruh fitur secara gratis. Manfaat lain yang juga mampu kita rasakan dengan mengakses platform ini adalah pada saat kita melakukan proses penilaian pada saat pembelajaran melalui permainan individu maupun kelompok kita bisa mengaksesnya dengan menggunakan jaringan internet. Pada saat melakukan penilaian pembelajaran kita bisa menggabungkannya dengan sumber belajar yang telah tersedia di internet (Putri & Muzakki, 2019).

Game, kuis, survey, dan diskusi merupakan beberapa fitur yang bisa kita temukan di aplikasi Kahoot ini. Untuk fitur game, ada beberapa jenis pertanyaan yang bisa kita gunakan pada saat menggunakan fitur game. Dari pertanyaan yang kita buat nantinya akan mencari jawaban yang paling benar dan juga adanya waktu yang digunakan untuk menghitung lama peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersebut. Yang menariknya dalam jawaban nanti akan menggunakan gambar dan warna. Gambar dan warna ini berfungsi untuk mewakili jawaban yang telah kita pilih. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan di lingkungan sekolah ditemukan bahwa ada beberapa permasalahan tentang rendahnya pemahaman peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena peserta didik lebih banyak berpikir secara abstrak pada saat penyampaian dari materi (Andari, 2020). Dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti menggunakan pembelajaran yang berhubungan dengan kuis interaktif kahoot. Dengan adanya pembelajaran berbasis kuis interaktif kahoot yang digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menghasilkan

penilaian pada saat pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Kajian penelitian ini yaitu penelitian studi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot yang diimplementasikan dengan model pembelajaran berbasis permainan atau Digital Game Based Learning dalam proses pembelajaran dan juga hubungannya dengan menghadapi tuntutan perubahan cara pembelajaran guru dan juga cara berpikir dan interaksi antara guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TECHNOLOGY, PEDAGOGIC, AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)

TPACK diartikan sebagai suatu hubungan atau interaksi antara teknologi pengetahuan (audio, visual, internet, dan lain sebagainya) serta pengetahuan pedagogic (berhubungan dengan proses, praktek, strategi, teknik, model, dan lain sebagainya), dan juga pengetahuan tentang materi yang diajarkan dimana hal ini digunakan untuk membantu guru dalam mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran peserta didik. Tekhnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menjadi salah satu yang harus guru pahami, karena dalam implementasinya penerapan teknologi ini didasarkan pada aspek pengetahuan pedagogic peserta didik dan juga karakteristik materinya (Technology et al., 2022). Hal yang harus menjadi perhatian dalam TPACK ini adalah adanya berbagai bentuk interaksi teknologi pedagogi dan juga materi yang diajarkan. Gambar dibawah ini merupakan cara kerja yang bisa kita lakukan dalam pembelajaran TPACK ini.

Salah satu yang yang guru butuhkan, agar guru dapat menggunakan teknologi apa saja yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran yang didasarkan kepada aspek-aspek pedagogi serta karakteristik materi (Koehler & Mishra, 2005). Salah satu syarat TPACK adalah adanya multiinteraksi teknologi, pedagogi serta materi yang diajarkan. Hal ini dapat digambarkan dalam sebuah gambar berikut ini:

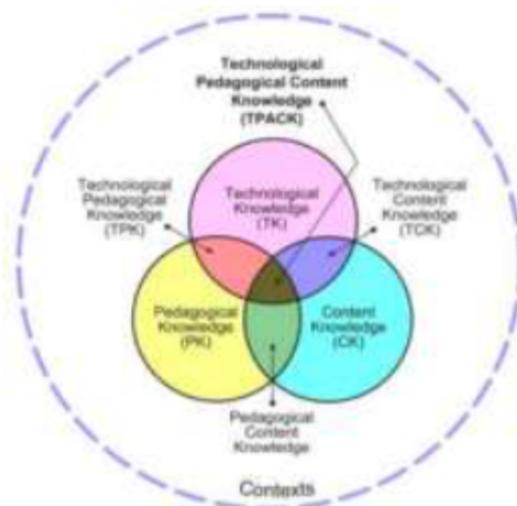


Diagram 1. *Framework Pembelajaran TPACK*

Dibawah ini merupakan komponen-komponen pada TPACK

1. *Technology Knowledge* (TK) merupakan pemahaman tentang penggunaan *hardware* dan *software* pada TIK
2. *Pedagogy Knowledge* (PK) merupakan pengetahuan tentang teori belajar, pendekatan strategi dan model pembelajaran yang bisa digunakan pada saat pembelajaran atau perencanaan pembelajaran
3. *Content Knowledge* (CK) meruoakan pengetahuan tentang materi atau content pelajaran
4. *Pedagogy Content Knowledge* (PCK) yakni pengetahuan cara menerangkan materi pelajaran menggunakan strategi pedagogi agar materi lebih mudah dipahami, oleh peserta didik
5. *5. Technology Content Knowledge* (TCK) yakni pengetahuan bagaimana alat TIK dapat digunakan untuk meneliti dan membuat pengetahuan materi pelajaran, misalnya pengetahuan tentang kamus online, SPSS.
6. *6. Technology Pedagogy Knowledge* (TPK) yakni pengetahuan guru tentang teknologi untuk memfasilitasi pendekatan pedagogis.
- 7.



Gambar 1: Implementasi Pembelajaran TPACK

Untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik dan juga untuk memfasitasinya dalam bentuk media pembelajaran harus memiliki tingkat pemahaman dan juga keterampilan dan kreatifitasan guru dalam mengembangkannya dan menerapkannya menggunakan berbagai perangkat teknologi, ini merupakan tuntutan dari pembelajaran di *Era society* 5.0. dan juga di beberapa penelitian yang peneliti temukan yang mengimplementasikan pembelajaran yang berhubungan dengan TPACK ini mampu meningkatkan tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran dan juga meningkatkan kompetensi peserta didik setelah penggunaan Teknologi Komunikasi dan Informasi ini (Khaira et al., 2021).

Dari berbagai definisi dan komponen-komponen yang terdapat dalam TPACK ini bisa kita ambil kesimpulan bahwasanya TPACK adalah integrasi terhadap pengembanga pedagogi terhadap materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.

DIGITAL GAME BASED LEARNING

Beberapa jenis dari *Digital Game Based Learning (DGBL)* ini mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik. Permainan yang disajikan mampu mentransfer kognitif peserta didik yang biasa diterapkan dalam pendidikan, contohnya pada pembelajaran matematika atau bahasa. Pembelajaran yang berhubungan dengan Game Digital ini ditunjukkan untuk perubahan perilaku untuk mengembangkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran. Beberapa game yang ditunjukkan yang berhubungan dengan materi ini bisa diambil contoh tentang bidang kesehatan yaitu permainan tentang mempromosikan gaya hidup sehat dan membiasakan mengkonsumsi makanan hidup sehat peserta didik. Menurut O'Neill et al pemanfaatan DGBL ini menjadi efektif dan efisien dalam hal 1) intensitas dan umur panjang keterlibatan dengan permainan 2) keberhasilan komersial permainan dan 3) perolehan pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil dari penerapan permainan sebagai media pembelajaran. (All et al., 2014).

Digital Games Based Learning merupakan suatu jenis pembelajaran berbasis game atau permainan yang digunakan pada saat pembelajaran tertentu dan pada materi pembelajaran tertentu. Menggunakan game elektronik atau bisa dikatakan juga dengan menggunakan digital untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran yang berpusat kepada permainan (Maulidina et al., 2018). Pada saat melakukan pembelajaran yang menggunakan permainan ini pemanfaatannya menggunakan digitan sebagai salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, dan juga untuk penilaian atau evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Sugiyono langkah-langkah yang dapat kita lakukan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis permainan ini adalah :

1. Potensi dan masalah

Pada tahapan ini yang harus dilakukan peneliti ialah mencari potensi dan masalah yang nantinya akan dikembangkan dan dilakukan penelitian untuk mencari tahu teori atau kajian literature apa yang berhubungan dengan penelitian

2. Mengumpulkan informasi

Pada tahapan ini kegiatan yang harus dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan informasi yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, hal yang dilakukan yaitu melakukan wawancara kepada peserta didik, guru, dan kepala sekolah. Hal yang berhubungan dengan masalah apa yang akan kita angkat. Masalah yang kita angkat sebaiknya dikaitkan kepada pembelajaran peserta didik hal yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Bukan hanya itu mencari informasi tentang biaya, sarana prasarana, lokasi maupun waktu yang nantinya kita gunakan bisa kita lakukan pada tahap ini.

3. Desain produk

Sebelum peneliti mendesain pembelajaran berbasis game ini langkah yang harus dilakukan oleh peneliti membuat suatu rancangan hal ini bertujuan untuk sebagai pedoman untuk pengembangan media supaya nantinya apa yang kita buat tidak terlalu jauh dari permasalahan yang kita angkat. Karena media yang kita kembangkan berupa permainan maka model yang akan dikembangkan pun haruslah model yang berhubungan dengan education game dimana pada tahap pengembangan model ini harus menggunakan perencanaan pembuatan flowchart, story board, dan rancangan terhadap pemakaian.

4. Validasi desain

Pada tahapan ini, setelah peneliti membuat produk peneliti harus melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Dalam kegiatan ini peneliti bisa melakukan penyebaran angket yang ditunjukkan kepada para ahli media ataupun para ahli materi

5. Revisi desain

Setelah peneliti melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan, semua masukan dan saran yang disampaikan oleh para ahli media ataupun ahli materi menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan revisi guna memaksimalkan produk yang telah dikembangkan

6. Uji coba produk

Setelah semua tahapan telah dilakukan dan juga telah melakukan revisi dari para ahli materi dan ahli media, produk yang telah dikembangkan dapat digunakan dan diujicoba peneliti di satuan pendidikannya. Hal ini dilakukan agar peneliti mampu melakukan penilaian dan perbandingan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk atau media berbasis permainan ini.



Gambar 2: Contoh Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Berikut adalah jumlah responden yang telah peneliti lakukan. Penelitian dilakukan di satuan pendidikan tempat peneliti lakukan yaitu di SDN 07 Koto Alam, Kecamatan Palembang, Kabupaten agam, Sumatera Barat dimana penelitian dilakukan di kelas Va. Materi yang diangkat yaitu pembelajaran IPA di kelas V, berikut jumlah responden:

| No | Responden | Jumlah |
|----|-------------------------|--------|
| 1 | Peserta didik laki-laki | 13 |
| 2 | Peserta didik perempuan | 8 |
| | jumlah | 21 |

Table 1: Jumlah responden kelas V SDN 07 Koto Alam

Dari beberapa paparan yang telah dijelaskan diatas bisa kita lihat bahwasanya dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis permainan Ini mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya sebuah permainan yang disajikan oleh guru, apalagi permainan tersebut permainan yang menarik sehingga semua peserta didik tertarik untuk mengikutinya. Dengan demikian secara mudah materi dan tujuan pembelajaran bisa disampaikan oleh guru dan juga proses pemahaman dan tingkat pengetahuan peserta didik akan meningkat yang disajikan akan meningkat. Pada umumnya jika peserta didik memiliki keinginan yang tinggi dan ketertarikan yang tinggi pada saat pembelajaran hal itu juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, namun kemungkinan tidak semua peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang diinginkan akan tetapi ketercapaian tujuan pembelajaran pada saat itu bisa tercapai (Syahri et al., 2014).

Komputer sebagai media untuk penyampaian pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, dan evaluasi terhadap materi. Permainan sangat efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran karena sangat dekat dengan siswa, memberikan rasa relaks, memiliki fleksibilitas, dan mengajak konsentrasi sesuai hasil modifikasi serta potensi yang dimiliki setiap permainan tertentu, dimana keseluruhannya sangat membantu dalam memotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar.

APLIKASI KAHOOT

Pada dasarnya aplikasi Kahoot ini merupakan suatu aplikasi dimana seseorang mampu mengaksesnya secara gratis, pengguna aplikasi Kahoot ini hanya perlu mendaftar dengan memasukkan alamat email dan id pengguna. Namun tidak semua fitur dari aplikasi kahoot ini bisa diakses secara gratis, beberapa fitur yang lebih kompleks dan lebih menarik dalam penggunaannya pengguna harus melakukan layanan pembayaran karena fitur tersebut merupakan akun berbayar. Dalam penggunaannya platform Kahoot ini tidak memberatkan kepada aspek pembelajaran atau edukasi saja, karena aplikasi kahoot ini juga merupakan platform aplikasi dimana pengguna bisa memanfaatkannya baik untuk menciptakan suatu permainan, tebak-tebakan kata, maupun adu cepat dalam menjawab pertanyaan yang tidak ada hubungannya pada peningkatan pendidikan (Abdillah et al., 2022). Namun jika pengguna ingin memanfaatkan pada untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengguna bisa menggunakannya sebagai media pembelajaran. Dalam implementasinya, pengguna akan membuat suatu permainan berbentuk kuis survey lapangan, ataupun yang lainnya sesuai dengan fitur yang tersedia di aplikasi Kahoot ini. Namun hal yang harus diperhatikan pengguna sebelumnya yaitu kesinambungan antara materi yang akan disampaikan dengan media yang akan dirancang.

Data analisis deskriptif yang didapatkan dari hasil hasil Tanya jawab yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dan data tersebut bisa disimpan untuk pada waktunya data tersebut diolah kembali dikemudian hari, hal ini merupakan salah satu fitur yang menarik dari aplikasi kahoot ini. Untuk menggunakan aplikasi kahoot ini, pengguna bisa memanfaatkannya dengan mengunjungi website (<http://getkahoot.com>). Setelah pengguna telah memiliki dan mendaftarkan akunya pengguna bisa memasukkan pertanyaan-pertanyaan kedalam fitur-fitur yang telah tersedia di aplikasi kahoot ini. Pada aplikasi kahoot ini berbagai fitur video, suara, gambar, ataupun template gratis bisa pengguna manfaatkan dan juga pengguna juga bisa memasukkan beberapa fitur yang lebih menarik yang sebelumnya tidak tersedia di aplikasi kahoot ini, namun biasanya untuk memasukkan fitur lain yang lebih menarik ini diperlukan pembayaran terlebih dahulu. Setelah pengguna telah selesai membuat soal dan mendesain semenarik mungkin pengguna akan mendapatkan kode

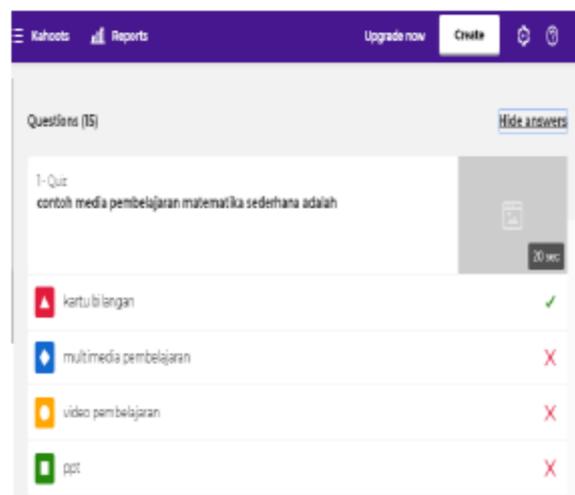
yang nantinya akan digunakan oleh orang lain yang ingin mencoba untuk masuk kedalam room (ruang) dari permainan yang telah kita buat. Pengguna lain hanya perlu membuka aplikasi kahoot dengan menggunakan jaringan internet, lalu memasukkan kode yang sebelumnya telah dibagikan dan membuat identitas masing-masing. Pada saat permainan telah selesai dilakukan peserta didik nantinya akan mendapatkan score secara langsung dari jawaban yang telah mereka berikan, kecepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan ini pun juga bisa dinilai dari permainan ini. Dengan menerapkan sistematis pembelajaran seperti itu diharapkan peserta didik mampu termotivasi untuk melakukan pembelajaran dan mendapatkan nilai yang lebih dari sebelumnya.



Gambar 3. Pilihan Kegiatan Kuis



Gambar 4: PIN untuk mengakses kuis



Gambar 5: Salah satu bentuk pertanyaan kuis

Dengan adanya pemanfaatan aplikasi kahoot ini yang dijadikan sebagai media untuk pembelajaran mampu meningkatkan jiwa kompetisi peserta didik untuk bersaing dengan temannya untuk memperebutkan nilai tertinggi karena yang menemukan jawaban yang cepat dan benar akan mendapatkan poin lebih dari lawan mainnya yang lain (Purwanti, 2020). Dalam penggunaannya permainan ini didesain sesuai dengan apa yang diperlukan oleh guru untuk memotivasi belajar dan mengaktifkan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Graham 2018).

Selain itu (Zulham, 2021) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat yang bisa pengguna rasakan dalam memanfaatkan aplikasi ini diantaranya :

1. Aplikasi kahoot mampu menjadi suatu alternative aplikasi dimana mampu menghemat waktu maupun biaya karena aplikasi kahoot dalam penggunaannya bisa diakses dimana saja dan kapan saja
2. Dengan menampilkan gambar dan audio pada media pembelajaran memudahkan peserta didik paham akan materi pembelajaran
3. Karena diakses secara langsung, peserta didik menjadi lebih focus mendengarkan arahan dari guru sehingga tidak ada peserta didik yang tidak focus dalam pembelajaran
4. Dengan adanya control langsung oleh guru mengakibatkan kualitas pembelajaran meningkat
5. Dengan melaksana sendiri, peserta didik dapat meningkatkan kecapaian hasil belajarnya karena latihan dilaksanakan secara bersama-sama sehingga menyebabkan pembelajaran lebih menyenangkan

Namun jika kita lihat dari begitu banyaknya yang bisa kita rasakan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi kahoot ini, kahoot juga memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaannya. Kelemahan yang timbul pada saat pembelajaran ini menyebabkan pembelajaran menjadi terganggu. Kelemahan yang kita rasakan diantaranya yaitu koneksi jaringan internet yang lemah yang nantinya akan membuat permainan yang telah kita desain tidak dapat terhubung kembali.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan dan juga adanya tinjauan literature mengenai aplikasi ini dapat peneliti simpulkan bahwasanya dengan pemanfaatan aplikasi kahoot yang berbasis *Digital Game Based Learning* ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya fitur-fitur yang menarik seperti video dan suara yang guru inputkan ke dalam permainan ini akan menambah keingintahuan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Apalagi dengan adanya penilaian yang didasari dengan kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan akan meningkatkan jiwa kompetensi yang tinggi antar peserta didik, dimana peserta didik akan berlomba-lomba untuk mencapai skor tertinggi dari permainan yang dilakukan. Semakin tinggi tingkat antusias peserta didik dalam pembelajaran akan berdampak pula dengan hasil yang didapat oleh peserta didik, dimana peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan bagi guru pun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai akan lebih mudah didapatkan oleh guru dengan memanfaatkan media pembelajaran ini. Dan juga yang harus menjadi poin penting dalam pengembangan media ini yaitu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam tahap ini saya selaku penulis dari artikel ini mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang selalu mendukung saya sampai ketahap ini, khususnya kepada suami, orang tua dan mertua saya yang selalu mensupport saya untuk tidak menyerah dalam melakukan

smua tahap demi tahap perkuliahan ini. Dan juga ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada rekan-rekan sesama mahasiswa saya terutama rekan-rekan saya sesama dari Kabupaten Agam Kecamatan Palembayan yang selalu memberikan masukan dan arahan setiap kali menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 2(1), 92–102.
- All, A., Nunez Castellar, E. P., & Van Looy, J. (2014). Measuring Effectiveness in Digital Game-Based Learning: A Methodological Review. *International Journal of Serious Games*, 1(2), 3–20. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v1i2.18>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Khaira, I., Susilawati, E., & Renaldi, R. (2021). Implementasi Rancangan Pembelajaran Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 111–119.
- Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis HOTS pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 257–270. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.223>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Morelent, Y., Nandra, A., Hatta, U. B., Padang, U. N., & Andalas, U. (2022). *Implementation Of Elementary School Education In Kapau , Tilatang Kamang District , Agam Regency Pelaksanaan pendidikan sekolah dasar di kenagarian*. 10(1), 26–34.
- Purwanty, R. (2020). *Pemanfaatan Media Kahoot*. 2(2), 113–118. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2492>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf
- Sholihah, M., Yuliati, L., & Wartono. (2016). Peranan Tpack Terhadap Kemampuan Menyusun Perangkat Pembelajaran Calon Guru Fisika Dalam Pembelajaran Post-Pack. *Jurnal*

Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1(2), 144–153.

Syahri, U. A., Christijanti, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa SMP. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(3), 593–601.

Technology, I., Azhar, S., & Muchtar, T. (2022). *Implementasi Technology, Pedagogic, and Content Knowledge (TPACK) Guru dalam Pembelajaran pada Masa Covid-19* Sirajuddin Azhar 1 □ , Tatang Muchtar 2. 6(4), 6932–6938.

Zulham, A. W. (2021). *Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa*. 1, 1–8.