

Pemanfaatan Media Kahoot.It dalam Pembelajaran *Group Investigation* ditinjau dari Kerjasama Mahasiswa

Ratna Purwanty, Fredy^{*)}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Indonesia

E-mail Corresponding: fredy_pgsd@unmus.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 22 November 2019

Disetujui 4 Februari 2020

Dipublikasikan 6 April 2020

Keywords: kahoot.it; cooperation; group investigation.

Abstrak

Penerapan media kahoot.it dalam kegiatan kelompok dapat tercapai jika diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Group Investigation*. Model ini memberikan pengalaman belajar siswa yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. *Group Investigation* berorientasi pada masalah, mendefinisikan masalah dan mengorganisasi siswa dalam bekerja kelompok, mempresentasikan dan penilaian. Melalui pemanfaatan media kahoot.it dalam *Group Investigation* diharapkan mahasiswa mampu meningkatkan kerjasama mahasiswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di jurusan PGSD Universitas Musamus dengan jumlah sampel mahasiswa sebanyak 34 orang. Ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan dengan cara melakukan observasi pada dalam proses pembelajaran baik pada saat kerjasama dalam diskusi mahasiswa maupun dalam menggunakan kahoot.it. Selain itu dilakukan pula wawancara untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dalam kerjasama kelompok. Hasil analisis data diperoleh tiga indikator yang memperoleh nilai baik yaitu setiap anggota saling menghargai pendapat dengan memperoleh persentase sebesar 84,32%, memberi kesempatan memberi tanggapan dengan persentase 75,46% dan memberi solusi kepada kelompoknya dengan persentase 76,20%. Dua indikator yaitu setiap anggota menyelesaikan masalah dengan diskusi dan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok memperoleh penilaian yang sangat baik. Memberikan kesimpulan bahwa memanfaatkan media kahoot.it dalam pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan kerjasama mahasiswa. Mereka akan lebih aktif dalam diskusi kelompok, menghargai pendapat temannya, memberikan solusi dan memberikan tanggapan.

Abstract

Using kahoot.it in group activities can be achieved if applied in the cooperative learning model. One model of cooperative learning is Group Investigation. This model provides an active, creative, effective and enjoyable student learning experience. Group Investigation is problem oriented, defines the problem and organizes students in group work, presentation and assessment. Through the use of kahoot.it in the investigation group, it is expected that students will be able to increase student collaboration in resolving given problems. This research was conducted in the Department of Musamus University PGSD with a sample of 34 students. This is a descriptive qualitative research. Data is collected by observing in the learning process both during collaboration in student discussions and in using kahoot.it. In addition, interviews were also conducted to find out students' responses in group collaboration. The results of data analysis obtained three indicators that get good grades, namely each member respects their opinions by obtaining a percentage of 84.32%, giving an opportunity to respond with a percentage of 75.46% and giving a solution to the group with a percentage of 76.20%. Two indicators namely that each member resolves the problem with discussion and the division of

tasks of each group member gets a very good rating. Provide conclusions that utilizing the media of kahoot.it in Group Investigation learning can enhance student collaboration. They will be more active in group discussions, respect the opinions of friends, provide solutions and provide responses.

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 mengubah cara pandang interaksi pendidik (dosen) dengan mahasiswa dalam pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya interaksi tatap muka (*interface*) antara dosen dan mahasiswa tetapi juga kolaborasi dengan teknologi dalam hal ini pemanfaatan jaringan internet. Berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran, perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan produk media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Fredy et al., 2019; Bay, 2019). Selama ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di jurusan PGSD Universitas Musamus berupa penggunaan *power point* (PPT). PPT digunakan oleh dosen dalam penyampaian materi atau presentasi tugas mahasiswa. Selain itu pula pemanfaatan teknologi juga dilakukan dengan memanfaatkan wifi oleh mahasiswa mencari bahan/materi kajian yang berkaitan dengan pokok bahasan.

Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan digital game. Kahoot.it merupakan salah satu digital game yang dapat diakses secara online dan gratis. Dalam kahoot.it dosen dapat membuat kuis dan diskusi secara mandiri. Pertanyaan kuis dapat ditampilkan di depan kelas menggunakan infokus dan mahasiswa dapat menjawab kuis tersebut melalui handphone mereka (Putri, 2019). Kahoot.it dapat digunakan untuk kuis yang lebih efisien karena terdapat waktu yang dapat *disetting* untuk menjawab setiap pertanyaan sehingga mahasiswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan masalah yang diberikan (Lime, 2018). Penggunaan teknologi digital seperti web atau aplikasi lainnya bertujuan untuk membantu proses pembelajaran yang digunakan untuk memberikan latihan atau evaluasi berkaitan dengan materi yang diberikan (Ewa, 2018). Tentunya dengan memanfaatkan teknologi berbasis digital akan memberikan pelayanan yang lebih efektif dan efisien dan terhadap kegiatan belajar mahasiswa (Fredy, Tembang, et al., 2019).

Terdapat dua jenis kegiatan yang dapat dilakukan dalam menjawab pertanyaan kuis pada media kahoot.it yaitu klasikal dan kelompok. Kegiatan klasikal (*classic*) untuk menyelesaikan kuis secara individu sedangkan kegiatan kelompok (*team*) untuk menyelesaikan kuis secara berkelompok. Setiap bentuk kegiatan yang dipilih, sistem akan menampilkan pin yang digunakan untuk mengakses kuis. Penelitian ini menggunakan kegiatan kelompok dalam penerapan media kahoot.it. Hal ini karena masih terdapat mahasiswa yang lebih senang bekerja individu meskipun telah dibentuk kelompok diskusi. Melalui keunggulan kahoot.it diharapkan mampu meningkatkan minat dan kerjasama mahasiswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Penerapan media kahoot.it dalam kegiatan kelompok dapat tercapai jika diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Group Investigation (GI)*. Model ini memberikan pengalaman belajar siswa yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Ly, 2016). *GI* berorientasi pada masalah, mendefinisikan masalah dan mengorganisasi siswa dalam bekerja kelompok, mempresentasikan dan penilaian. Media kahoot.it digunakan untuk penilaian setelah mahasiswa melaksanakan pembelajaran. Melalui pemanfaatan media kahoot.it dalam *GI* diharapkan mahasiswa mampu meningkatkan kerjasama mahasiswa menyelesaikan masalah yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di jurusan PGSD Universitas Musamus dengan jumlah sampel mahasiswa sebanyak 34 orang. merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Obyek penelitian ini adalah kerjasama mahasiswa setelah melaksanakan pembelajaran *Group Investigation* dan media kahoot.it. Data dikumpulkan dengan cara melakukan observasi pada dalam proses pembelajaran baik pada saat kerjasama dalam diskusi mahasiswa maupun dalam menggunakan kahoot.it. Selain itu dilakukan pula wawancara untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dalam kerjasama kelompok. Pengisian instrumen penelitian baik lembar observasi maupun lembar wawancara dilakukan oleh observer dengan cara memberikan ceklis pada jawaban “Ya atau Tidak” pada setiap indikator yang telah dibuat.

Observer memberikan nilai 1 untuk jawaban Ya dan nilai 0 untuk jawaban tidak. Hasil wawancara mahasiswa dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman dalam Kunandar (2013) meliputi mereduksi data, menyajikan data, melakukan verifikasi dan menarik kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kerjasama mahasiswa diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran group investigasi berlangsung. Berikut tabel 1 yang menyajikan hasil observasi terhadap kerjasama mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Observasi terhadap Kerjasama Mahasiswa

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Setiap anggota saling menghargai pendapat	84,32%	Baik
2	Setiap anggota menyelesaikan masalah dengan diskusi	95,72%	Baik sekali
3	Setiap anggota diberi kesempatan memberi tanggapan	75,46%	Baik
4	Setiap anggota memberi solusi kepada kelompok	76,20%	Baik
5	Setiap anggota mendapat tugas masing-masing	88,64%	Baik sekali

Tabel 1 dia atas memberikan gambaran bahwa terdapat tiga indikator yang memperoleh nilai baik yaitu setiap anggota saling menghargai pendapat dengan memperoleh persentase sebesar 84,32%, memberi kesempatan memberi tanggapan dengan persentase 75,46% dan memberi solusi kepada kelompoknya dengan persentase 76,20%. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa bersikap tidak egois atau memaksakan kehendaknya dalam merumuskan jawaban atas permasalahan yang diberikan. Hasil wawancara dengan mahasiswa bahwa mereka senang dengan adanya dinamika kelompok dan dengan kerjasama mereka dapat saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain demi tujuan bersama. Selain itu, dengan adanya penggunaan kahoot.it mereka lebih termotivasi untuk menyumbangkan saran atau pendapat tentang masalah yang diberikan. Mahasiswa akan lebih aktif dan pembelajaran menyenangkan jika disajikan dalam bentuk permainan atau games (Sundqvist and Sylven, 2014). Lain halnya dengan indikator setiap anggota menyelesaikan masalah dengan diskusi dan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok memperoleh penilaian yang sangat baik

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Group Investigation*. Tahap awal pembelajaran dengan mengidentifikasi topik masalah. Mahasiswa berperan aktif ketika dosen menyampaikan apersepsi dengan kegiatan tanya jawab terkait dengan bahan pembelajaran sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Mahasiswa menyimak ketika dosen

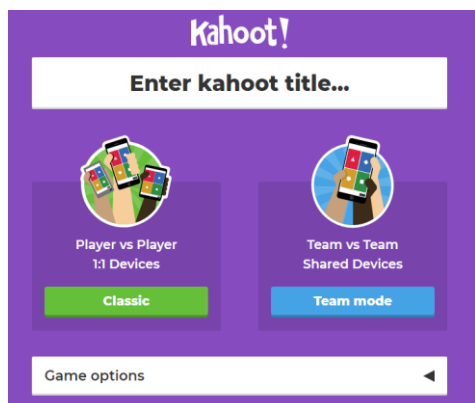
menyampaikan relevansi atau keterkaitan materi dengan materi lainnya. Selanjutnya mahasiswa menyimak ketika dosen menyampaikan materi yang akan dibahas, tujuan dan indikator pembelajaran.

Mahasiswa menyimak ketika dosen menyampaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu seringkali murid sekolah dasar mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Padahal penguasaan konsep matematika berpengaruh nantinya saat ia naik kelas menuju kelas tinggi dan jenjang pendidikan selanjutnya. Dosen akan menyampaikan suatu permasalahan melalui pertanyaan “apa yang menjadi kendala murid SD kesulitan belajar matematika?”. Mahasiswa melakukan diskusi singkat terhadap pertanyaan atau persoalan yang diberikan oleh dosen. Dosen mengerucutkan hasil dari diskusi singkat tersebut ke topik pengembangan pembelajaran sederhana matematika sebuah topik diskusi utama pada pembelajaran saat itu. Mahasiswa dipersilahkan untuk membentuk kelompok dengan kriteria dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 mahasiswa. Pembagian kelompok dan penentuan penanggung jawab kelompok dibantu oleh arahan dosen. Mahasiswa menyimak ketika dosen memberi motivasi sebelum memulai pembelajaran dalam kelompok investigasi.

Tahap kedua yaitu merencanakan tugas yang akan dipelajari. Mahasiswa diberikan kesempatan oleh dosen untuk mengeksplorasi permasalahan berkaitan dengan bahan pembelajaran sederhana dengan berdiskusi bersama teman kelompok investigasinya. Mahasiswa merencanakan bersama kelompoknya permasalahan yang akan dibahas dalam pertanyaan apa, bagaimana, siapa dan mengapa untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Langkah-langkah disusun untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan. Tahap ketiga adalah melaksanakan investigasi dengan berdiskusi tentang pengembangan bahan pembelajaran matematika. Mahasiswa mengumpulkan informasi yang mereka peroleh dari berbagai sumber termasuk sumber dari internet, menganalisis data, dan membuat kesimpulan. Tiap kelompok dan anggota kelompok saling aktif dan berkontribusi dalam kegiatan menginvestigasi.

Tahap keempat menyusun laporan. Perwakilan kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana-rencana presentasi. Misal, menunjuk salah satu anggota sebagai moderator, sebagai notulen, sebagai pembicara, dan pemberi tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lainnya. Tahap kelima mempresentasikan laporan akhir. Presentasi ditekankan kepada hasil investigasi kelompok. Kelompok lainnya diberi kesempatan untuk memberi tanggapan. Para mahasiswa memberikan umpan-balik atau masukan kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusi. Hasil kerja kelompok diperbaiki atau dilengkapi sesuai dengan saran-saran atau masukan mahasiswa lain. Mahasiswa mendapatkan komentar dari dosen terkait jalannya diskusi, penampilan, isi, dan bahasa laporan. Laporan yang sudah diperbaiki dikumpulkan kembali untuk dikoreksi dan diberikan penilaian. Selanjutnya dosen memberikan kuis yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep mereka terhadap materi yang telah diberikan dalam bentuk media kahoot.it.

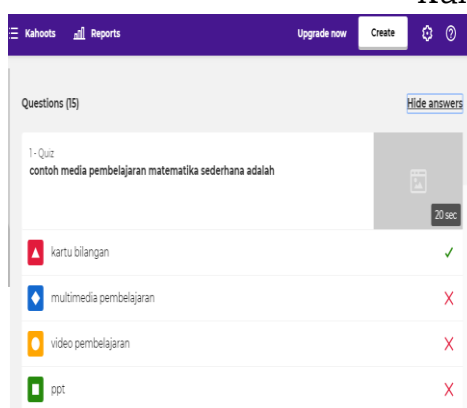
Mahasiswa mengakses kahoot.it dan memasukkan PIN yang ditampilkan dilayar menggunakan infokus. Kelompok dan nama anggota yang telah terbentuk akan tayang dilayar infokus. Jika telah siap untuk bermain, mahasiswa dapat mengklik “start” untuk memulai kuis. Selanjutnya secara berkelompok mahasiswa menyelesaikan soal yang ditampilkan pada layar dengan memilih salah satu simbol atau warna yang ditampilkan di layar handphone mahasiswa. Peran aktif anggota kelompok, kecepatan dan ketepatan menjawab sangat dibutuhkan dalam kuis menggunakan kahoot.it ini. Gambar berikut adalah tampilan media kahoot.it.



Gambar 1. Pilihan kegiatan kuis



Gambar 2. PIN untuk mengakses Kuis



Gambar 3. Salah satu pertanyaan kuis

Kelompok yang memiliki nilai tertinggi adalah kelompok yang jawabannya benar dan cepat. Hasil jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan akan muncul setelah waktu habis atau semua kelompok telah memberikan jawabannya. Setelah semua pertanyaan yang diajukan selesai dijawab maka ranking kelompok yang mendapat poin tertinggi akan muncul pada layar infokus. Selanjutnya dosen dapat mengunduh hasilnya dalam bentuk excell. Penghargaan kelompok diberikan pada kelompok yang memiliki poin tertinggi. Setelah memberikan kuis dalam bentuk media kahoot.it, mahasiswa dengan arahan dosen membuat rangkuman mengenai pembelajaran. Mahasiswa menyimak ketika dosen memberi penguatan. Mahasiswa menyimak ketika dosen merefleksikan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Mahasiswa menyimak ketika dosen menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Media kahoot.it memacu mereka untuk berdiskusi menemukan jawaban secepat mungkin sehingga melahirkan jiwa kompetitif untuk bersaing dengan kelompok lain dalam memperebutkan poin tertinggi (Ken, 2019). Permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mampu memotivasi belajar dan lebih mengaktifkan belajar mahasiswa (Graham, 2018). Hal ini didukung oleh penelitian bora ahmad yang menyebutkan bahwa sebagian besar kelompok menyukai pembelajaran web atau smartphone karena tampilannya yang lebih menarik. Terlepas dari nilai positif terhadap kerjasama kelompok, kahoot.it juga memiliki kelemahan yang dapat menyebabkan pembelajaran terganggu. Kondisi jaringan wifi yang lemah dan mudah terputus membuat permainan tidak dapat terhubung kembali setelah koneksi terputus.

PENUTUP

Hasil penelitian di atas memberikan kesimpulan bahwa dengan memanfaatkan media kahoot.it dalam pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan kerjasama mahasiswa. Tiga indikator yang memperoleh nilai baik yaitu setiap anggota saling menghargai pendapat dengan memperoleh persentase sebesar 84,32%, memberi kesempatan memberi tanggapan dengan persentase 75,46% dan memberi solusi kepada kelompoknya dengan persentase 76,20%. Dua indikator yaitu setiap anggota menyelesaikan masalah dengan diskusi dan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok memperoleh penilaian yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. R. Putri., M. A Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding. *Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*.
- Achilles Ken. (2019). Perbedaan minat siswa dalam mengerjakan kuis tradisional dan kuis kahoot untuk materi garis dan sudut siswa kelas VII D SMP Negeri 16 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Sanata Darma.
- Bay, R. R. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Pembelajaran Saintifik dengan Menggunakan Media Gambar Foto di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Boameze. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 83–92.
- Ewa, Zarykca-Piskorz (2016) Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar? *Teaching English with Technology*, v16 n3 p17-36 2016 (<http://eric.ed.gov/?id+EJ1135685>, diakses 10 Oktober 2019).
- Fredy, Rahayu, D. P., & Natsir, I. (2019). Realistic mathematics education assisted interactive multimedia. *International Conference on Science and Technology (ICST)*.
- Fredy, F., Tembang, Y., & Purwanty, R. (2019). Analisis Kepuasan Orangtua dan Siswa terhadap Kualitas Layanan Pendidikan Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 59-66.
- Grendi H., Januarti, N.E. 2018. Buku bahan Ajar: Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Kahoot! untuk Quiz Sosiologi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irma Rasita Gloria Barus, Tatie Soedewo. Penggunaan media kahoot! dalam pembelajaran struktur bahasa inggris. *Prosiding*. Teknologi terapan berbasis kearifan lokal (SNT2BKL).
- Kunandar. (2013). Penilaian Autentik. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lime. (2018). Pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran kooperatif tipe STAD ditinjau dari kerjasama dan hasil belajar siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Universitas Sanata Darma.
- Petrus Ly, I Nyoman Sudana Degeng, Punaji Setyosari, Sulton. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Investigasi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PPKn FKIP Undana. *Prosiding*. Inovasi Pendidikan di ERa Big Data dan Aspek Psikoko Logoginya.
- The 2014 NMC Horizon Reports (<http://www.nmc.org/nmc-horizon/>) Diakses 10 Oktober 2019.