

## PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Andarusni Alfansyur<sup>1</sup>

Mariyani<sup>2</sup>

MAN 3 Palembang<sup>1</sup>,

FKIP Universitas Sriwijaya<sup>2</sup>

E-mail: [andarusnialfansyur@gmail.com](mailto:andarusnialfansyur@gmail.com)

**Abstract:** *The effective learning is learning centered to the students. This is because students are the centered of learning. The involvement of students in learning is important to provide student's experience. Some effort to involve students in learning is to provide a learning media. The appropriate learning media must certainly be adapted to the needs of the students in the class. The learning which was conducted at MAN 3 Palembang is based on the result of the analysis of the needs and the materials that the students showed are more enthusiasm if it is use a media. One of the appropriate media is ICT-based which can be easily accessed by students is ICT-based. Kahoot is one of ICT-based media, because it depends network and device. Kahoot can increase students' motivation because it is multimedia and give challenges to the students. The purpose of this study is to determine the use of kahoot media in learning PPKn to increase student motivation in MAN 3 Palembang. The research method of this study is library research. The discussion of this study are the important of accuracy in the selection of instructional media, kahoot as ICT-based media, efforts to increase students' motivation and utilization of kahoot media in PPKn learning to increase students' motivation.*

**Key words:** *ICT-Based Media, Kahoot, Students' Motivation*

**Abstrak:** Pembelajaran efektif ialah pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student center*). Hal ini dikarenakan siswa adalah pusat pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tentu sangat berarti untuk memberi pengalaman bagi siswa. Beberapa upaya untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran ialah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas tersebut. Pembelajaran yang dilaksanakan di MAN 3 Palembang berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan materi bahwa siswa lebih menunjukkan antusias belajar jika menggunakan media. Salah satu media yang tepat ialah berbasis ICT yang berarti media tersebut bisa di akses dengan mudah oleh siswa. Media *Kahoot* ialah media yang berbasis ICT karena mengandalkan dalam jaringan dan gawai. Media *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi siswa karena bersifat multimedia dan bersifat “*challenge*” antarsiswa. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 3 Palembang. Adapun metode penelitian dalam artikel ini ialah kajian pustaka (*library research*). Adapun pembahasan dalam penelitian ini ialah 1) Pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran; 2) Media *Kahoots* sebagai media berbasis ICT; 3) Upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan 4) Pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Media Berbasis ICT, Kahoot, Motivasi Siswa*

### PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut siswa dan guru membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 4c yaitu *collaboration, communication, critical thinking* dan *creative*. Tuntutan pembelajaran abad 21 ini menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran PPKn yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki tujuan mmebantuk warga negara yang *smart* dan *good citizen*. Hal ini diperkuat oleh Hakim (2014: 9) bahwa Pendidikan

Kewarganegaraan di Indonesia secara programatik ditujukan pada tujuan akhir ialah membentuk warga negara yang baik (*good citizen* atau *good citizenship*) sesuai dengan jiwa dan nilai pancasila dan UUD 1945.

Sebelum kajian literatur ini dimulai penulis telah melakukan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui analisis kebutuhan tentang penggunaan media. Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh 82% siswa setuju jika pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran, 95% juga mengatakan setuju jika media yang digunakan berbasis ICT dan *game*. Serta 85% siswa menyatakan setuju bahwa dengan adanya media berbasis online mempermudah dalam memahami materi pembelajaran PPKN. Selain itu hasil analisis kebutuhan 92% menunjukkan bahwa siswa mengemukakan bahwa media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas tapi bisa digunakan di luar kelas. Selain analisis kebutuhan dari segi analisis materi menunjukkan bahwa pada materi kompetensi dasar 4.2 Hubungan struktural dan fungsional pemerintah pusat dan daerah dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT ialah media yang didalamnya memuat unsur kecanggihan teknologi agar terciptanya pembelajaran yang efektif, kreatif, menarik, dan menyenangkan.

Penulis telah melakukan studi pendahuluan terhadap kesiapan sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT tersebut. Fasilitas lab komputer telah tersedia di sekolah tersebut hanya saja pemanfaatannya tidak semua mata pelajaran tetapi beberapa mata pelajaran tertentu saja. Pemanfaatan fasilitas lab komputer belum pernah dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran PPKn. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa pembelajaran PPKn di sekolah belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT padahal sarana dan prasana di sekolah tersebut sudah tersedia.

Guru memaparkan materi masih dominan ceramah dengan bantuan media visual atau PPT. Begitupun evaluasi pembelajaran masih dilaksanakan secara manual dengan menggunakan lembar jawaban. Hal tersebut berakibat pada munculnya kecenderungan siswa menjadi malas, bosan, dan pada akhirnya kurang termotivasi untuk belajar PPKn. Menurut Dewi, Kurnia (2018) bahwa salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar haruslah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Selain pendapat di atas, peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui kahoot karena mempengaruhi situasi kelas saat games dimulai (Brauer, 2018). Dari pendapat tersebut jelas bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara kritis pemanfaatan media berbasis ICT kahoot dalam pembelajaran PPKn di MAN 3 Palembang. Asumsi dasar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dalam mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. hal ini diasumsikan bahwa Kahoot dengan sistemnya belajar sambil bermain dapat menjadi perantara siswa dalam ranah evaluasi pembelajaran. Kahoot dapat digunakan untuk pretest posttest bahkan ulangan harian. Asumsinya jika motivasi belajar siswa meningkat maka prestasi belajar siswa juga akan ikut meningkat. Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini ialah adanya peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn khususnya dan dampak positif dari keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT ialah bersifat universal maksudnya media pembelajaran berbasis ICT tidak hanya mampu mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran PPKn, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lain.

Hal ini diperkuat hasil penelitian Mukijizat, dkk (2019:169) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran webjoomla berbasis problem solving pada 34 siswa kelas XI mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase observasi sebesar 84,8% termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran webjoomla yang digunakan

dalam penelitian terdahulu ini juga berbasis ICT dengan memanfaatkan situs dan bantuan jaringan internet. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Alfiandra dan Mulkan (2016: 1-12) yang menunjukkan bahwa penggunaan media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Melalui angket dan setelah dilakukan analisis diketahui bahwa sebagian besar 92,10% peserta didik motivasi belajarnya sangat tinggi dan tinggi dengan rincian 63,15% kategori motivasi sangat tinggi dan 28,95% kategori motivasi tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat media pembelajaran berbasis ICT “Kahoot” dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PPKn di MAN 3 Palembang. Pemanfaatan media kahoot tersebut salah satu platform interaktif yang memanfaatkan jaringan internet. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian ini, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kajian pustaka (*library research*). Kajian pustaka tersebut diperoleh melalui kajian literatur dan data dokumentasi. Kajian pustaka ini tidak hanya berupa konsep tetapi juga mengkritisi kajian teori-teori yang ada untuk memperkuat hasil literatur ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tulisan ini bersifat kajian literatur dari berbagai sumber/ rujukan. Yang akan memuat 1) Pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran; 2) media *kahoots* sebagai media berbasis ICT; 3) upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan 4) pemanfaatan media *kahoot* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **A. Pentingnya Ketepatan dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Seorang guru dalam pembelajaran haruslah memiliki kecapakan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat guna untuk materi dan penilaian yang akan digunakan. Hal ini mengingat bahwa pemanfaatan media harus mempertimbangkan banyak hal diantaranya kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Jika ditinjau dalam media pembelajaran bervariasi, maka ketika suatu media akan dipilih dan digunakan, ketika itulah ada beberapa prinsip yang perlu guru perhatikan dan pertimbangkan. Menurut Seels dan Glasgow dalam Sanjaya (2010) ada beberapa prinsip pemilihan media, yaitu: 1) Tujuan Pemilihan yang berarti apa tujuan penggunaan media tersebut. Apakah media itu untuk pembelajaran siswa (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk evaluasi pembelajaran yang bersifat konseptual atau analisa, sasaran yang diharapkan hingga ketersediaan fasilitas yang menunjang media yang digunakan; 2) Karakteristik Media. Setiap Media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Beberapa guru tertarik dengan media akan tetapi pembuatannya sangat sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Beberapa guru juga mengalami kendala dalam pembuatan media dikarenakan harga aplikasi yang mahal.

Oleh karena itu ketrampilan ini harus dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Pendapat di atas juga diperkuat oleh Nana Sudjana dalam Djamarah (2010) bahwa ada beberapa prinsip meliputi: a) Menentukan jenis media dengan tepat waktu; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pengajaran yang akan di ajarkan; b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan

anak didik; c) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada. dan d) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat; artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan terhadap media harus memperhatikan beberapa hal yaitu 1) kemudahan akses, yang berarti media tersebut mudah didapat dan dimanfaatkan; 2) Pembiayaan yang berarti dalam penggunaan media pembelajaran haruslah melihat biaya untuk penggunaan media tersebut. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya; 3) kecanggihan teknologi yang berarti media haruslah memanfaatkan ICT dikarenakan semua siswa rata-rata lebih menyukai media yang berbasis teknologi di era saat ini, pemilihan teknologi juga harus disesuaikan dengan ketersediaan dan kemudahan.; 4) interaktif, yang berarti media yang digunakan bersifat interaksi timbal balik sehingga bersifat dua arah; 5) Sarana dan Prasarana yang berarti ketersediaan fasilitas untuk mendukung media tersebut; dan 6) kekinian atau adanya kebaruan media yang dipilih.

Pentingnya ketepatan dalam memilih media dikarenakan media ialah alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran yang ada. Jika media tersebut tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan memberikan dampak yang positif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Miarso, 1984; Ibrahim, 1998) bahwa salah satu indikator keberhasilan dan kesuksesan pembelajaran tergantung pada proses perencanaan guru dalam proses pembelajaran.

## **B. Media Kahoot Sebagai Media Berbasis ICT**

Media ialah perantara atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penelitian ini ialah Kahoot. Penggunaan media kahoot pada mahasiswa MAN 3 Palembang telah didukung oleh analisis kebutuhan dan tersedianya fasilitas di sekolah tersebut. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa di era revolusi industri saat ini haruslah melek literasi digital dan pemanfaatan teknologi. Selain itu dari segi materi di mata pelajaran PPKn diperlukan kreatifitas guru dalam menyajikan materi yang bersifat konseptual. Untuk memanfaatkan media pembelajaran kahoot ini maka diperlukan sarana prasarana/fasilitas. Fasilitas yang dimaksud disini ialah ketersediaan jaringan internet yang kuat, Handphone, komputer sekolah, dan LCD.

Pada uraian sebelumnya, dapat kita kategorikan bahwa kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran melalui media. Istilah ICT bukan hal baru bagi pembelajaran di era revolusi industri 4.0. adapun perangkat ICT yang dapat digolongkan sebagai media pembelajaran ialah 1) teknologi komputer atau dikenal dengan media pembelajaran berbasis komputer (*computer assisted instructional*); 2) teknologi multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media audio, visual, grafis dll; dan 3) teknologi jaringan komputer yang memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak. Salah satunya ialah penggunaan aplikasi. Salah satu perangkat ict yang digunakan disini ialah Kahoot. Yang menggunakan akses internet dan tersedia bebas akses dalam bentuk aplikasi. Kahoot ialah media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk memperkuat proses belajar mengajar di kelas dengan akses yang mudah dan tanpa membayar. Adapun kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar mahasiswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat mahasiswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Kahoot!. Media pembelajaran Kahoot ini menyediakan pembelajaran yang bersifat tantangan / *challenging*. Selain itu dari tampilan kahoot sangat menarik dengan warna dan suara yang membangunkan semangat.

Berikut adalah tampilan depan aplikasi Kahoot yang akan digunakan



Sumber: <https://kahoot.com>

### C. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Sardiman (2016) “istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kekuatan ini berasal dari dalam diri individu tersebut yang memberikan dampak untuk bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat di amati secara langsung, tetapi dapat diinteprestasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu”. Adapun pendapat lain mengemukakan bahwa motivasi ialah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan perbuatan.

Beberapa ahli mengemukakan pengertian motivasi, Thomas M. Risk dalam Rohani bahwa Uno (2015) mengemukakan bahwa “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang di tandai dengan timbulnya perasaan dan daya untuk berbuat. Hal inilah yang menjadi dasar penggerak seseorang untuk berbuat sesuatu. Ketika motivasi seseorang positif maka akan menimbulkan perbuatan yang positif. Akan tetapi jika motivasi tersebut bersifat negatif maka akan timbul juga perbuatan yang negatif. Thomas M. Risk dalam Rohani (2010) mengemukakan “*We may Definen motivation, in a pedagogical sense, as the concious effort on the part of the teacher to establish in students motives leading to sustained activity toward the learning goals* (motivasi adalah usaha yang di sadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri peserta didik/pelajar yang menunjang kegiatan ke arah tujuan belajar).” Beberapa pengertian di atas, mengenai motivasi maka dapat di simpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu, yang menggerakkannya untuk melakukan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan.

Motivasi yang dimaksud dalam tulisan ini ialah motivasi belajar. Yang berarti dorongan untuk melakukan suatu proses belajar mengajar yang bersumber pada siswa ataupun di dorong oleh guru. Hal ini sangat penting dikarenakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran ialah motivasi belajar. Djamarah dalam Amaliah (2014) mengemukakan bahwa “motivasi belajar adalah merupakan aktor utama yang menentukan keberhasilan belajarnya. Kadar motivasi ini banyak di tentukan oleh kadar kebermaknaan bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran milik siswa bersangkutan”.

Adapun upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan Sardiman (2016: 92), yaitu: a) Memberi angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Pemberian nilai yang tinggi akan meningkatkan motivasi belajar siswa. akan tetapi pemberian angka harus diperoleh dari pembelajaran yang bermakna; b) Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah; c) Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar; d) Ulangan akan membantu untuk giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka; e) evaluasi pembelajaran untuk mengetahui hasil i hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi; f) Pujian Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri; g) Hukuman adalah kebalikan hadiah. yang berarti bentuk reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip- prinsip pemberian hukuman tersebut.

Sejalan dengan pendapat di atas Dimiyati (2002: 95) mengemukakan beberapa cara meningkatkan motivasi belajar yaitu: 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan belajar yang di alaminya ; 2) Meminta kesempatan kepada orang tua siswa agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktualisasi diri dalam belajar. 3) Memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang mendorong belajar. 4) Menggunakan waktu secara tertib, penguat dan suasana gembira terpusat pada perilaku belajar. 5) Merangsang siswa dengan penguat memberi rasa percaya diri bahwa ia dapat mengatasi segala hambatan dan pasti berhasil. 6) Guru mengoptimalkan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa. berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan berbagai cara salah satunya memberi kesempatan siswa untuk terlibat dalam pengalaman pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan oleh guru dengan membantuk pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran. Motivasi belajar yang dimaksud ialah motivasi belajar setelah memanfaatkan Kahoot. Hal ini dikarenakan peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui kahoot karena mempengaruhi situasi kelas saat games dimulai (Brauer, 2018).

#### **D. Pemanfaatan media berbasis ICT “Kahoot” Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.**

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media berbasis ICT. Hal ini dikarenakan PPKn dalam kajiannya berfokus pada fenomena/gejala sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Kajian PPKn tersebut haruslah dikemas dengan menarik agar menimbulkan daya tarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. media berbasis yang dimaksud ialah Kahoot. Menurut Azhar Arsyad (2002: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Kahoot adalah permainan online yang bersifat tantangan karena memuat pertanyaan-

pertanyaan. 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). Penelitian terdahulu dari Nokham (2017) menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakan Kahoot. Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nya dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu penelitian tentang kahoot! juga dilakukan oleh Fitri Romiyarti dan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan tingkat emosional siswa menurut Sari (2017). Pembelajaran PPKn pada kelas X salah satu materi yang dibahas ialah kompetensi dasar 3.4 hubungan struktural dan fungsional pemerintah pusat dan daerah. Pada materi ini siswa setelah memperoleh materi pembelajaran dapat dilakukan tes yang menarik dan tantangan melalui Kahoot. Tersedia 4 pilihan permainan dalam aplikasi Kahoot yaitu bentuk kuis, diskusi, survey, dan campuran. Dalam pembelajaran PPKn pada artikel ini ialah kuis yang merupakan permainan pilihan ganda dengan maksimal jumlah pilihan 4 butir jawaban. Pada jenis kuis pilihan ganda yang akan memunculkan gambar atau video tergantung pilihan yang dipilih. Permainan kuis ini dapat dilakukan dalam bentuk pretest atau post test untuk setiap materi, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, yang pasti sebagai variasi dalam menyampaikan materi agar siswa tetap fokus dan minat pada pembelajaran. Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam permainan ini ialah daftar soal dan jawaban, gambar atau video yang sesuai dengan kebutuhan.

Adapun langkah-langkah dalam mengakses dan menggunakan media Kahoot

- 1) Silahkan membuka link: <https://getkahoot.com>, akan muncul tampilan create atau play tersebut.
- 2) Daftar akun jika belum memiliki akun dengan mengklik GET MY FREE ACCOUNT pada layar kanan atas. Untuk akses gratis.
- 3) Ketika selesai membuat akun maka langkah berikutnya memilih pengguna sebagai guru, siswa, masyarakat umum atau pekerja. Sesuai dengan profesi pengguna.
- 4) Selanjutnya langkah keempat isi identitas sesuai dengan kolom yang telah disediakan. Mulai dari nama sekolah, nama pengguna, alamat email, password. Setelah lengkap klik Join Kahoot!.
- 5) Pada langkah kelima kita akan diarahkan pada tampilan permainan apa yang akan kita ciptakan. Pada artikel ini kita pilih Quiz.
- 6) Pada langkah keenam kita ada pada laman mengisi identitas Kuis yang dibuat. Mulai dari 1. Judul Kuis, 2. Deskripsi singkat, 3. Penggunaanya (dalam contoh ini everyone) ,4. Credit (identitas pembuat Kuis), 5. Bahasa yang digunakan, dan 6. Sasaran Kuis (Sekolah) . Jika sudah klik 7. Ok, Go pada pojok kanan atas untuk melanjutkan ke laman berikutnya.
- 7) Langkah ketujuh adalah memasukkan butir soal dengan cara mengklik tanda plus.
- 8) Pada langkah ke delapan isiannya adalah 1. Pertanyaanya, harus singkat padat dan jelas; 2. Batasan waktu untuk mengerjakan, dalam contoh 20 detik; 3 Jawaban pertama; 4. Jawaban kedua; 5 Jawaban ketiga; 6. Jawaban keempat; 7. Kunci jawaban dengan cara meng-klik centang pada jawaban yang telah ditentukan hingga berubah menjadi warna hijau; 8. Keterangan sumber soal; 9. Masukkan gambar dengan cara mengklik kotak gambar sehingga akan muncul pilihan lokasi folder tempat gambar yang akan diambil dari komputer, atau bisa juga dengan menyeret dan menaruh gambar dari computer ke lokasi kotak gambar yang telah disediakan tersebut.

Setelah pembuatan soal-soal tersebut maka guru dapat memilih permainan dengan *challenge* antar siswa. Setiap pertanyaan akan memunculkan skor tertinggi antar siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk berkompetisi dalam permainan ini. Permainan dengan sistem tantangan akan

menjadi salah satu cara guru dalam meningkatkan embelajaran PPKn. Soal-soal yang dipilihpun akan memberikan kode benar atau salah dalam bentuk nada sehingga akan menimbulkan daya tarik siswa dalam mengerjakan soal tersebut.

Upaya memanfaatkan media kahoot tersebut dapat dilaksanakan oleh guru dalam sub materi atau tujuan capaian materi apapupun sehingga guru dapat menjadikan media kahoot sebagai salah satu pertimbangan dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini tentu sejalan dalam pembelajaran PPKn dikarenakan keterlibatan siswa akan memberikan pengalaman yang utuh tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Dari segi kognitif siswa akan berkompetisi dalam bentuk nilai karena pada *Kahoot* akan menampilkan skor tingkat pencapaian menjawab soal. Sedangkan dalam segi afektif siswa akan mampu membentuk sikap percaya diri, mandiri dan disiplin waktu dikarenakan pada media *Kahoot* dirancang dengan sistem waktu tercepat. Dari segi psikomotorik tentu jelas akan melatih siswa untuk tanggap terhadap literasi digital yang kekinian sesuai perkembangan zaman. Hal ini diperkuat oleh Lime (2018) bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mampu membentuk sikap siswa salah satunya kerjasama antar tim jika di laksanakan secara berkelompok serta melatih siswa untuk membiasakan literasi digital.

## SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dari artikel ini ialah 1) Pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dengan cara memilih media yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan pembelajaran. 2) media *Kahoot* merupakan salah satu media berbasis ICT yang tepat digunakan guru dalam pembelajran di kelas. Hal ini dikarenakan *Kahoot* sangat mudah di akses dan menjadi platform yang kekinian sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. 3) salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa ialah pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan multimedia. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran PPKn dalam artikel ini ialah *Kahoot* yang di dalamnya Akan memuat soal-soal pada materi pembelajaran KD 3.4 hubungan struktural dan fungsional pemerintah pusat dan daerah. 4) Dengan penmanfaatan media *Kahoot* maka siswa akan lebih termotivasi karena bersifat *challenge* antarsiswa di kelas. Selain itu dengan media Kahoot akan membantu mencapai tujuan pembelajaran PPKn yang utuh baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Pemanfaatan *Kahoot* mempermudah proses oleh guru karena tampilan yang menarik dengan efek gambar, suara dan jenis soal yang variatif yang membuat siswa merasa pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

## REFERENSI

- Alfiandra, Mulkan Mulyadi (2016). Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 3 (1) Hal: 1-12
- Amalia, Indahyani. (2014). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN LAMPA Kabupaten Polewali Mandar.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI CAHYA KURNIA.pdf>



- Djamarah, Syaiiful, Bahri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Cet 14. Jakarta: Rineka Cipta
- Ibrahim, dkk. (1998). *Tekhnologi Pendidikan*. Malang: IKIP Malang
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa*. FKIP: Universitas Sanata Dharma
- Miarso, Y. dkk. (1984). *Tekhnologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom dan CV. Rajawali
- Mukijizat Apriyani, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Webjoomla Berbasis Problem Solving Pada Materi Memperkukuh Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Dalam Nkri Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 6 (1): Hal: 169-181
- Nokham, Y. C. R. (2017). *Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system*. *Econ. Sustain. Growth, ICDAMT* , 178–182
- Sanjaya Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran*. Ed. 1. Jakarta Prenadamedia Group
- Sari, F. R. A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform 'Kahoot!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI 3*
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Ed. 1. Cet.23. Jakarta: Rajawali
- Uno. Hamzah B. (2015). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Ed. 1. Cet. 12. Jakarta : Badan Penerbit