

PEMANFAATAN MEDIA *KAHOOTS* SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR
MENGIKUTI KUIS WACANA BAHASA INDONESIA

Charlina¹, Elvrin Septyanti²
Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia^{1,2}
charlina@lecturer.unri.ac.id, elvrin.septyanti@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

Quiz is one of the assessment items that can be addressed to the students. Technological development helps its distribution and assessment quickly. One of the media that can be used is called kahoots. Through the utilization of kahoots, it can be described the students' motivation in learning to take the Indonesian language discourse quiz. Descriptive qualitative method was used in this research. The sample of this study was 2017A batch of students with 34 participants. This study used a motivational questionnaire that was made in the form of a checklist with an assessment range of 1 to 5 to describe students' learning motivation in taking quizzes related to Indonesian discourse theory. After collecting the data, 30% of the lower group was classified as a learning group that had a low level of motivation, meanwhile, 30% of the upper group was categorized as a group that had a high level of motivation. In analyzing the data, this study followed the stages which were identifying, changing the value of categories into assessment scores and analyzing. The result of the research showed that students was highly motivated in taking the Indonesian language discourse quiz by applying kahoots and it was proven by a score which was 86%.

Keywords: kahoots, learning motivation, Indonesian discourse

ABSTRAK

Kuis merupakan salah satu item penilaian yang dapat diberikan oleh dosen kepada mahasiswa. Perkembangan teknologi membantu pendistribusian dan penilaian kuis kepada mahasiswa secara cepat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *kahoots*. Melalui pemanfaatan media *kahoots*, dapat dideskripsikan motivasi mahasiswa dalam belajar untuk mengikuti kuis Wacana Bahasa Indonesia. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017A dengan jumlah peserta sebanyak 34 orang. Penelitian ini menggunakan angket motivasi yang dibuat dalam bentuk *checklist* dengan rentang penilaian 1 sampai 5 untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti kuis terkait teori Wacana Bahasa Indonesia. Skor yang diperoleh, kemudian diranking sebanyak 30% kelompok atas yang dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan 30% kelompok bawah yang dinyatakan sebagai kelompok belajar yang memiliki motivasi belajar rendah. Teknik analisis data berdasarkan tahapan: mengidentifikasi data, mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian dan menganalisis skor. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuis Wacana Bahasa Indonesia yang dibuktikan dengan angka 86%.

Kata Kunci: kahoots, motivasi belajar, wacana bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi, di era kemajuan teknologi 4.0, setiap jenjang pendidikan

diharapkan dapat memberi inovasi dalam aspek pembelajaran khususnya di jenjang sekolah tinggi. Artinya, kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif harus bersinergi dengan kemajuan

iptek. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan proses pembelajaran. Selain itu, suasana kelas tidak bersifat statis.

Banyak pilihan media pembelajaran yang dapat dipilih oleh pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya saja, *Edmodo*, *Google Classroom*, *Kahoots*, dan platform gratis lainnya. Masing-masing mempunyai kelebihan masing-masing. Baik untuk mengakomodasi materi, tugas mahasiswa, tanya-jawab, maupun kuis dan atau ujian mahasiswa. *Kahoots* menjadi salah satu pilihan aplikasi untuk memberikan kuis kepada mahasiswa. Sesuai dengan pendapat Lime (2018:12) yang mengatakan bahwa media kahoots sebagai media pembelajaran online yang dapat memuat kuis dan game. Sama halnya dengan Lime, Rapnis (2019:2) mengutarakan bahwa media ini menjadi inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik. Artinya, *kahoots* cocok digunakan untuk kaitihan, kuis, pretes, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan sejenisnya. Keunikan dari aplikasi ini, tersedia *background* dan warna yang menarik sebagai tampilan sehingga memiliki ketertarikan khas bagi peserta didik. Dalam prosesnya, aplikasi ini menghadirkan suasana yang meriah dan juga menegangkan karena dibatasi durasi waktu dalam hitungan detik untuk menjawab soal.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, Sutirna (2019: 5) menjelaskan bahwa Kahoots memiliki kelebihan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, diskusi maupun survey dengan memasukkan berbagai elemen seperti video, gambar ataupun teks pada *web tool*nya. Selanjutnya, peserta didik dapat mengakses dengan menggunakan perangkat, seperti smartphone, tablet, laptop dan perangkat lainnya dengan mudah. Penyajian kuis dapat difasilitasi dengan limitasi waktu dalam menjawab soal kuis. Saat menjawab, tidak hanya jawaban yang benar saja yang harus dilakukan peserta didik, tetapi juga ketepatan waktu menjadi salah satu poin dalam penilaian. Peserta didik yang menjawab

pertanyaan dengan cepat dan benar akan mendapat ‘reward’ penghargaan dari *kahoots* dengan menampilkan nama-nama dari urutan pertama yang dapat menjawab pertanyaan dengan cepat.



Gambar 1. Tahap awal untuk bergabung ke media *kahoots*

KUIS WACANA				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Aurelia S	5056	6	4
2	Rahmi uli	5056	6	4
3	Siti Anisah	3855	4	6
4	Rahma Yulanti	3772	5	5
5	Shinta Malia	3439	4	6
6	Si Marlina	3288	4	6
7	Marni R	3209	4	6
8	Birita M	3178	4	6
9	Nu Amelia	3101	4	6
10	Anisa Rahmadani	3039	4	6
11	Viv Oktaviani	2768	3	7

Gambar 2. Nilai Mahasiswa Setelah Mengikuti Kahoots

Media *kahoots* menjadi alternatif untuk memotivasi mahasiswa dalam belajar. Motivasi menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Mahasiswa yang memiliki semangat mengikuti perkuliahan membantu proses perkuliahan menjadi menyenangkan baik dari sudut pandang mahasiswa maupun pengajar yang bersangkutan. Melalui motivasi belajar, mahasiswa berkeinginan untuk mengikuti dan menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Tujuan pembelajaran yang diharapkan pun dapat terlaksana dengan baik, jika mahasiswa memiliki keinginan untuk mengikuti perkuliahan.

Septyanti (2014:7) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dilihat berdasarkan

adanya keinginan dari dalam personal masing-masing peserta didik untuk menguasai materi pelajaran dan memiliki kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Selama peserta didik memiliki motivasi yang baik dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sejalan dengan ini, kemungkinan-kemungkinan capaian hasil pembelajaran yang baik pun dapat tercapai. Masni (2017:39) menyimpulkan bahwa motivasi belajar mahasiswa adalah daya penggerak yang ada dalam diri mahasiswa yang menimbulkan keberlangsungan proses kegiatan belajar dan yang memberikan arah ketercapaian pada tujuan proses belajar yang diharapkan. Motivasi memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini mempengaruhi intensitas kegiatan belajar. Motivasi dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai. Makin tinggi tujuan belajar, semakin besar pula motivasinya. Semakin besar motivasi belajarnya, semakin kuat pula kegiatan belajarnya. Motivasi menjadi hal penting dalam proses belajar.

Salah satu mata kuliah di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau adalah mata kuliah Wacana Bahasa Indonesia. Wacana menjadi salah satu konsep yang perlu dipelajari oleh mahasiswa. Wacana merujuk pada ide yang diperbincangkan pada kalimat atau pernyataan (Charlina dan Sinaga, 2006:16). Hal ini sejalan dengan pendapat Hartono (dalam Widiatmoko, 2015:4) menyatakan “wacana adalah satuan kebahasaan yang unsurnya terlengkap, tersusun oleh kalimat atau kalimat-kalimat, baik lisan maupun tulis yang membentuk suatu pengertian yang serasi dan terpadu, baik dalam pengertian maupun dalam manifestasi fonetisnya”. Wujud ide yang tertuang dalam kalimat dan pernyataan dapat saja menimbulkan pemahaman tertentu selama mengikuti aturan (Charlina, 2017: 35). Wacana yang mengikuti aturan menjadi wacana yang padu sehingga bersifat kohesi dan koherensi (Kuswandari, 2017: 148). Keberadaan wacana tidak hanya di atas kalimat, tetapi juga berkaitan dengan dengan paragraf, monolog, dan

dialog. Wacana menjadi tingkatan tertinggi dalam bahasa. Wacana dapat berbentuk lisan dan tulisan (Setiawan, 2014:1.11).

Melalui mata kuliah wacana Bahasa Indonesia, mahasiswa diharapkan (1) memahami dan terampil menganalisis wacana bahasa Indonesia, baik secara mikro maupun makro sebagai dasar kemahirwacanaan, (2) memecahkan problematika wacana bahasa Indonesia. Topik bahasanya meliputi konsep dasar analisis wacana, penanda kewacanaan, segmentasi kewacanaan, pola penafsiran kewacanaan, serta problematika wacana bahasa Indonesia dan pemecahannya. Mata kuliah ini membantu mahasiswa menganalisis kalimat hingga dalam tataran wacana secara menyeluruh. Dalam praktiknya, pembelajaran akan terlaksana dengan baik, apabila pemanfaatan baik metode, media, strategi pembelajaran diterapkan dalam kelas. Oleh karena itu, salah satu penggunaan media pembelajaran *kahoots* perlu diamati kebermanfaatannya bagi kelangsungan proses perkuliahan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survey untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti kuis mata kuliah Wacana Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hal ini bertujuan mendeskripsikan hasil penelitian mengenai motivasi mahasiswa dalam mengikuti kuis. Berdasarkan angket motivasi. Sampel penelitian dilakukan pada mahasiswa program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2017A FKIP Universitas Riau. Jumlah peserta yang mengikuti kuis sebanyak 24 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dengan skala likert rentan 1—5. Pernyataan terkait motivasi disajikan sebanyak 15 pernyataan. Skor yang diperoleh, kemudian diranking sebanyak 30% kelompok atas yang dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan 30% kelompok bawah yang dinyatakan sebagai kelompok belajar yang memiliki motivasi belajar rendah. Penentuan

motivasi belajar tinggi dan rendah sebanyak 30% tersebut mengacu pada pendapat Nitko (dikutip Wardarita dalam Septyanti, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rerata nilai motivasi peserta didik dalam mengikuti kuis Wacana Bahasa Indonesia, 86% menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuis wacana Bahasa Indonesia berbasis media *kahoots*. Kriteria ini sesuai dengan ketentuan bahwa kriteria motivasi tinggi merujuk pada 30% persentase nilai motivasi mahasiswa yang diperoleh dari analisis data. Berikut rekapitulasi motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar

Jumlah responden	Pernyataan												Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
34	152	140	121	147	145	143	146	155	150	150	149	150	1748	93%
%	89,41	82,35	71,17	86,47	85,29	84,11	85,88	91,17	88,23	88,23	87,64	88,23	-	92,94
Rata-rata	4,47	4,12	3,56	4,32	4,26	4,21	4,29	4,56	4,41	4,41	4,38	4,41	51,41	86%

Rata-rata motivasi, dilihat berdasarkan hasil akumulasi persentase 12 pernyataan angket motivasi. Pada pernyataan 1, mahasiswa berusaha untuk membaca materi kewacanaan sehingga dapat mengikuti kuis melalui *kahoot*. Dari 34 mahasiswa, hanya 1 orang yang menyatakan tidak berusaha membaca materi terlebih dahulu sebelum mengikuti ujian. Selain itu, responden menjawab dengan skala sangat setuju dan setuju. Sebesar 89,41% mahasiswa memiliki motivasi untuk belajar sebelum mengikuti kuis. Selanjutnya, pada pernyataan 2, media *kahoots* diyakini dapat membantu mahasiswa memahami materi pengetahuan dari wacana Bahasa Indonesia. Dari 34 mahasiswa 6 orang menjawab ragu-ragu dan 2 orang menjawab tidak setuju bahwa media *kahoots* dapat membantu memahami materi

kewacanaan. Sebesar 82,35% mahasiswa memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti kuis melalui media *kahoots*. Untuk pernyataan 3, 71,17% mahasiswa mencari tahu tentang media *kahoots* sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun, angka 71,17% ini masih tergolong memiliki motivasi yang tinggi untuk mencari tahu media *kahoots*. Pada pernyataan 4, responden juga memiliki motivasi yang tinggi karena mengikuti kuis materi kewacanaan melalui *kahoots* secara serius dan fokus. Hal ini ditunjukkan melalui angka 86,47%. Melalui *kahoots*, mahasiswa juga termotivasi untuk banyak membaca materi kewacanaan. Sesuai dengan hasil persentase responden, 85,29% rerata mahasiswa memberi penilaian yang baik. Selanjutnya, 84,11% responden ingin mendapatkan nilai kewacanaan yang tinggi dari media *kahoots*. Mahasiswa sebagai peserta kuis, termotivasi mendapatkan nilai yang tinggi sebab dalam laman *kahoots*, nilai mahasiswa juga ditampilkan secara ranking.

Melalui *kahoots*, mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini ditunjukkan melalui persentase yang diperoleh sebesar 85,88%. Pada pernyataan 8, *kahoots* dinilai dapat memacu adrenalin untuk menjawab soal dengan cepat and tepat. Hal ini mendapat perolehan tertinggi dari jawaban responden sebesar 91,17%. Selain itu, Melalui *kahoots*, responden merasa senang karena dapat mengetahui langsung skor yang saya peroleh dalam pembelajaran wacana. Hal ini ditunjukkan dengan rerata persentase 88,23%. Sama halnya dengan respon sebelumnya, media ini juga dinilai positif oleh mahasiswa sebab media *kahoots* dapat diterapkan pada proses pembelajaran sehingga tidak monoton. Sebesar 87,64% responden berharap media *kahoots* dipakai untuk pembelajaran selanjutnya. Secara keseluruhan, 88,23% responden menilai *kahoots* sangat bermanfaat dalam menerapkan kuis di sesi pembelajaran.

Respon di atas menunjukkan bahwa media *kahoots* diminati oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media ini cenderung memberikan nilai positif sehingga membangun motivasi belajar mahasiswa untuk mempersiapkan diri mengikuti kuis melalui media *kahoots*. Media *kahoots*, masih diharapkan untuk dipakai pada pembelajaran selanjutnya. Mahasiswa beranggapan capaian pengetahuan, dapat diperoleh dengan pemakaian media *kahoots* untuk memotivasi kegiatan belajar dalam kelas.

SIMPULAN

Penelitian mengenai pemanfaatan *kahoots* terhadap motivasi belajar mahasiswa memperoleh 88%. Hasil ini menunjukkan kategori motivasi mahasiswa dalam belajar untuk mengikuti kuis Wacana Bahasa Indonesia adalah tinggi. Penelitian ini dapat menjadi bahan penelitian lanjutan dengan melihat korelasi skor atau nilai yang diperoleh mahasiswa dalam mengikuti kuis Wacana Bahasa Indonesia. Langkah selanjutnya akan terlihat keefektifan pemanfaatan media *kahoots* dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi.

REFERENSI

- Charlina dan Mangatur Sinaga. 2006. *Analisis Wacana*. Pekanbaru: Cindekia Insani.
- Charlina. 2017. *Analisis Wacana Bahasa Indonesia*. Pekanbaru: FKIP Univeritas Riau.
- Kuswandari, Ary Yuhanda. 2017. "Analisis Wacana: Representasi Pendidikan Indonesia pada Berita Online Detik.com". *Jurnal Metalingua*, 15(2): 145—152.
- Lime. 2018. "Pemanfaatan Media Kahoots pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Masni, Harbeng. 2017. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa" *Makalah Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jambi: Universitas Batanghari.
- Rafnis. 2019. "Pemanfaatan Paltform Kahoots sebagai Media Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2): 1—9.
- Sutirna. 2019. "Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar".

Makalah. Jakarta: Universitas

Singaperbangsa Karawang.

- Septyanti, Elvrin. 2014. "Pengaruh Strategi *Know-Want To Know-Learned* (K-W-L) dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Memahami Hikayat Siswa Kelas X Di Sma Islam Az-Zahra Palembang". *Jurnal Bahas*.
- Setiawan, Teguh. 2014. "Hakikat Bahasa Indonesia". *Modul*. Universitas Terbuka.
- Widiatmoko, Wisnu. 2015. "Analisis Kohesi dan Koherensi Wacana Berita Rubrik Nasional di Majalah Online Detik". *Jurnal Sastra Indonesia*, 4(1): 1—12.
- Sutirna. 2019. "Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar". *Makalah*. Jakarta: Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Septyanti, Elvrin. 2014. "Pengaruh Strategi *Know-Want To Know-Learned* (K-W-L) dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Memahami Hikayat Siswa Kelas X Di Sma Islam Az-Zahra Palembang". *Jurnal Bahas*.
- Setiawan, Teguh. 2014. "Hakikat Bahasa Indonesia". *Modul*. Universitas Terbuka.
- Widiatmoko, Wisnu. 2015. "Analisis Kohesi dan Koherensi Wacana Berita Rubrik Nasional di Majalah Online Detik". *Jurnal Sastra Indonesia*, 4(1): 1—12.