

Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran PPKn

Gilang Ahmad Suryana^{a, 1*}

^a Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Legonkulon, Indonesia

¹ gilangahmad129@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 12 Juli 2022;

Revised: 25 Juli 2022;

Accepted: 28 Juli 2022.

Kata-kata kunci:

Aplikasi Kahoot!;
Media Pembelajaran;
Teknologi.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn. Lokus penelitian SMKN 1 Legonkulon, Kabupaten Subang, Jawa Barat, yang langsung penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media kuis untuk evaluasi pembelajaran di mata pelajaran PPKn memberikan pendapat dimana mereka merasa sangat semangat, tertarik, dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan kuis di mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian yaitu bahwa peserta didik juga sebagian besar berpendapat bahwa dengan adanya aplikasi Kahoot! yang diterapkan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Hal yang pentingnya peserta didik juga sebanyak 64% setuju (S) bahwa hasil dari kuis di aplikasi Kahoot! dapat menjadikan tolak ukur pemahaman materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Penerapan aplikasi Kahoot! sebagai salah satu media dalam pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn sebagai upaya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, memberikan dampak positif pada proses dan pengalaman belajar peserta didik, diantaranya mampu meningkatkan semangat, minat, dan motivasi belajar peserta didik serta dapat mewujudkan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton pada mata pelajaran PPKn.

ABSTRACT

Application Kahoot! as Technology-Based Learning Media in Civics Subjects. This study aims to describe the application of the Kahoot! in learning for Civics subjects. The research location for SMKN 1 Legonkulon, Subang Regency, West Java, which directly implemented the Kahoot! as a quiz media for evaluating learning in Civics subjects gave opinions where they felt very enthusiastic, interested, and more motivated to take part in lessons and quizzes in Civics subjects. The results of the research are that most of the students also think that with the Kahoot! applied to make learning more varied and not monotonous. The important thing is that 64% of students agree (S) that the results of the quizzes on the Kahoot! can be used as a benchmark for understanding the learning material that has been studied. The application of the Kahoot! as one of the media in learning for PPKn subjects as an effort to utilize technology in learning, has a positive impact on the process and learning experience of students, including being able to increase enthusiasm, interest, and learning motivation of students and can realize learning that is varied and not monotonous at PPK subject..

Keywords:

*The Kahoot!
Application;
Learning Media;
Technology.*

Copyright © 2022 (Gilang Ahmad Suryana) All Right Reserved

How to Cite : Suryana, G. A. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran PPKn. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 35–41. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/mindset/article/view/1134>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Di era revolusi industri 4.0 menuntut seluruh aspek kehidupan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu cepat, termasuk salah satunya adalah dunia pendidikan. Sudah saatnya dunia pendidikan membiasakan diri untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media penunjang dalam pelaksanaannya salah satunya dalam kegiatan pembelajaran, harapannya dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan menimbulkan suasana belajar yang lebih bervariasi, tidak monoton dan membosankan, dan yang terpenting adalah dapat membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, agar hasil dari proses pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Seperti pendapat (Nurseto, 2011) pemanfaatan media teknologi sebagai sarana pembelajaran adalah mempermudah peserta didik maupun pengajar dalam mengelola, menyampaikan pengajaran serta menjadikan pengalaman belajar yang menarik.

Media berbasis teknologi yang dapat diterapkan agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, tidak monoton, adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Pada awal mulanya aplikasi Kahoot! merupakan laman web yang bersifat edukatif ditemukan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada maret 2013. Selanjutnya Kahoot! dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website Kahoot!, 2017). Aplikasi Kahoot! dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya ketika evaluasi pembelajaran, dimana dengan diterapkannya aplikasi Kahoot! tersebut pendidik dan peserta didik akan memanfaatkan teknologi yang dimiliki baik Hand Phone, Laptop, atau Komputer dalam menunjang pembelajaran karena aplikasi tersebut dapat diakses melalui perangkat-perangkat tersebut. Menurut (Nor & Ahmad, 2017) mengemukakan Kahoot! merupakan salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah bisa menjadi kreatif dan tidak membosankan peserta didik maupun pengajar karena pada dasarnya aplikasi Kahoot! membuat gaya dalam belajar menitikberatkan peran aktif dalam partisipasi peserta didik dengan sejawatnya dalam hal persaingan mendapatkan nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya. Selanjutnya menurut (Kurnia, 2018) Kahoot! dapat mempermudah pendidik dalam mengevaluasi. Dengan diterapkannya aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran dan digunakannya perangkat atau media berbasis teknologi seperti hand phone, komputer, dan laptop, diharapkan peserta didik dan pendidik mulai terbiasa untuk memaksimalkan teknologi yang ada dan sangat dekat dengan pendidik dan peserta didik untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pemanfaatan media aplikasi Kahoot! dalam penelitian ini adalah ketika evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini deskripsi dari implementasi penggunaan aplikasi Kahoot! yang sudah diterapkan dalam penelitian ini : 1) Pendidik terlebih dahulu menginstal aplikasi Kahoot! pada Hand Phone pribadinya, dan mendaftar membuat akun secara gratis, 2) Pendidik mengikuti tutorial penggunaan aplikasi Kahoot! sesuai dengan intruksi awal tampilan aplikasi tersebut, 3) Pendidik mencoba membuat Quiz dan mencoba mendalami sistem kerja aplikasi beserta layanan-layanan yang tersedia, 4) Pendidik mempersiapkan Quiz yang akan diterapkan dalam pembelajaran, 5) Pendidik memsocialisasikan aplikasi Kahoot! kepada peserta didik, 6) Peserta didik mengunduh dan menginstal aplikasi Kahoot! pada Hand Phone masing-masing, 7) Peserta didik dan Pendidik menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran di saat kegiatan evaluasi, 8) Untuk soal dan pilihan jawaban di tampilkan melalui media proyektor di kelas, 9) Peserta didik memilih dan menjawab melalui Hand Phonenya dan perangkatnya masing-masing, 10) Peserta didik menjawab dengan tepat dan cepat untuk mendapatkan skor terbaik, 11) Diakhir pembelajaran pendidik menampilkan hasil dan skor dari quiz yang sudah dilaksanakan dan, 12) Pendidik tidak lupa untuk memberikan reward untuk 3 (tiga) peserta didik terbaik dan mendapatkan skor tertinggi.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menerapkan terlebih dahulu kuis secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot! pada peserta didik kelas XII program keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan SMK Negeri 1 Legonkulon Kabupaten Subang Jawa Barat. Pada akhir penelitian peserta didik akan diminta pendapatnya dengan cara wawancara kepada peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Peserta didik yang dilibatkan dan berpartisipasi dalam kegiatan ini adalah sebanyak 25 orang.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil penelitian dari penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, di kelas XII APHPi SMKN 1 Legonkulon, Kabupaten Subang. Hasil ini diambil dari sudut pandang atau persepsi peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dan merasakan pengalaman belajar secara langsung. Peserta didik yang memberikan persepsi sebanyak 25 orang dengan 13 pernyataan dan 5 pilihan jawaban yaitu, Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Dibawah ini hasil dan persepsi dari peserta didik: (1) Untuk tampilan aplikasi Kahoot! 64% peserta didik Sangat Setuju (SS) dan 32% Setuju (S) bahwa tampilannya sangat menarik; (2) Dengan diterapkan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran menjadikan peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran sebanyak 60% peserta didik Sangat Setuju (SS) dan 40% peserta didik Setuju (S); (3) Penggunaan aplikasi Kahoot! membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, 60% peserta didik Sangat Setuju (SS) dan 36% peserta didik Setuju (S); (4) Dengan adanya penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran juga membuat motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PPKn meningkat, 32 % peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), dan 68 % peserta didik menjawab Setuju (Setuju); (5) peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti Kuis dalam pembelajaran ketika diterapkannya aplikasi Kahoot!, 36 % peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), dan 64% peserta didik menjawab Setuju (S); (6) apakah aplikasi Kahoot! untuk Kuis dalam pembelajaran PPKn kurang bermanfaat, 8% peserta didik menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), 36% Tidak Setuju (TS), dan 56% Kurang Setuju (KS); (7) Pelaksanaan Kuis dalam pembelajaran PPKn lebih baik menggunakan aplikasi Kahoot!, 36 % peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), dan 60% peserta didik menjawab Setuju (S)

Aplikasi Kahoot! untuk Kuis dalam pembelajaran PPKn memudahkan peserta didik untuk memahami soal, 28% peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), dan 68% menjawab Setuju (S). Dengan diterapkannya aplikasi Kahoot! menjadikan peserta didik sulit memahami soal, 37% peserta didik menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), 20% peserta didik menjawab Tidak Setuju (TS), dan 24% peserta didik menjawab Kurang Setuju (KS), dan terdapat peserta didik yang menjawab Setuju (S) sebanyak 19%. Kahoot! merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah untuk diakses, 40% peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), 56% peserta didik menjawab Setuju (S), dan sisanya 4% menjawab Kurang Setuju (KS). Selain mudah diakses aplikasi Kahoot! juga mudah untuk digunakan dalam pembelajaran, 36% peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), 56% peserta didik menjawab Setuju (S), dan 8% peserta didik menjawab Kurang Setuju (KS). Kalimat dalam aplikasi mudah dipahami dan jelas, 28% peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), 60% peserta didik sangat Setuju (S), 8% Kurang Setuju (KS), dan 4% menjawab Tidak Setuju.

Dengan melaksanakan kuis di aplikasi Kahoot! hasil kuis dapat menjadi tolok ukur seberapa jauh pemahaman materi yang sudah dipelajari, 36% peserta didik menjawab Sangat Setuju (SS), dan 64% peserta didik menjawab Setuju (S). Itulah hasil penelitian dimana hasil tersebut didapatkan dari

pendapat atau persepsi peserta didik yang sudah mengikuti pembelajaran secara langsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran PPKn khususnya pada bagian evaluasi pembelajaran menunjukkan hasil yang positif bagi pengalaman belajar peserta didik.

Pembahasan dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran, setiap pendidik pasti mengharapkan pembelajaran yang terbaik untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan terbaik untuk mengejar hasil belajar yang maksimal tentunya memerlukan bantuan dari elemen-elemen yang sekiranya dapat menunjang kegiatan belajar dan mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Sadiman, dalam Haling (2007) "kata "media" berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti "perantara" atau pengantar". Menurut Wina Sanjaya (2011), media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Menurut Yusufhadi Miarso(2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sementara menurut Nasution (1990), media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Dari beberapa penjelasan terkait media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana memiliki peran sebagai perantara penyampaian pesan diantara guru dan peserta didik. Pada implementasinya dalam penelitian ini aplikasi Kahoot! digunakan sebagai media untuk guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga adanya harapan maksud dan tujuan melaksanakan evaluasi pembelajaran dan pesan yang ingin disampaikan guru dalam evaluasi pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik melalui aplikasi Kahoot! tersebut.

Jika melihat hasil dari penelitian, aplikasi Kahoot! yang sudah diterapkan dalam pembelajaran PPKn khususnya dipakai untuk media evaluasi pembelajaran sangat berhasil. Peserta didik yang sudah mengikuti pembelajaran dan mengalaminya memberikan respon yang sangat baik dimana mereka mayoritas sangat setuju dan setuju Kahoot dipakai untuk evaluasi pembelajaran. Aplikasi Kahoot! dalam penerapannya juga tidak menyulitkan peserta didik untuk memahami soal-soal yang sudah di buat oleh guru, dikarenakan mereka setuju bahwa kalimat-kalimat dan tampilan-tampilan dalam aplikasi sangat jelas dan mudah dipahami. Kesan lainnya dengan diterapkannya Kahoot! sebagai media pembelajaran terutama untuk evaluasi pembelajaran adalah peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti Kuis jawaban tersebut dibuktikan dengan 25 orang peserta didik yang sudah dimintai pendapatannya menunjukkan hasil 36% peserta didik sangat setuju, dan 64% peserta didik setuju bahwa aplikasi Kahoot! membuat mereka tertarik mengikuti Kuis dalam pembelajaran di mata pelajaran PPKn. Dari gambaran jejak pendapat tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot! berhasil berperan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi pembelajaran di mata pelajaran PPKn.

Pemilihan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn dan digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran bukan tanpa alasan, dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat maka dunia pendidikan dalam kegiatan pembelajaran juga harus dapat mengikuti dan memanfaatkan teknologi tersebut, sehingga pemanfaatan teknologi pendidikan harus betul-betul diterapkan. Ada beberapa pendapat terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, Tahir (2016) teknologi pendidikan merupakan suatu proses strategi terpadu dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi pendidikan adalah "metode bersistem untuk merencanakan menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara

keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif'. Menurut Lestari (2018) berpendapat bahwa teknologi pendidikan merupakan sistem yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Jadi dapat dikatakan bahwa teknologi pendidikan merupakan segala upaya yang dimaksud untuk memecahkan persoalan-persoalan terkait dengan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Dewi Surani (2019) teknologi pendidikan yaitu studi dan praktik secara beretika untuk memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan dan pengelolaan sumber teknologi secara tepat, teknologi pendidikan adalah bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dan peningkatan kinerja melalui perancangan, dan pengelolaan sumber teknologi secara baik, dan teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang menggabungkan secara sinergis beberapa disiplin ilmu dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan kinerja. Sedangkan menurut Hasrah (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yaitu: (1) menambah mutu kegiatan pembelajaran; (2) meningkatkan akses pada pembelajaran dan pendidikan; (3) mengembangkan penggambaran dari gagasan-gagasan yang bersifat abstrak; (4) mempermudah memahami materi pembelajaran yang sedang didalami; (5) membuat penampilan dari materi pembelajaran menjadi lebih menarik; dan (6) menjadi penghubung antara materi dengan pembelajaran. Dari beberapa penjelasan tersebut menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan atau teknologi pendidikan merupakan menciptakan atau memanfaatkan teknologi dalam rangka memfasilitasi dan menunjang pembelajaran agar kualitas dan hasil pembelajaran lebih maksimal.

Aplikasi Kahoot! merupakan aplikasi yang mudah di instal di berbagai perangkat seperti Hand Phone, dan dapat diakses juga melalui perangkat lain yaitu Laptop dan Komputer. Perangkat-perangkat seperti Hand Phone, Laptop, dan Komputer merupakan perangkat-perangkat atau teknologi yang pada saat ini dekat sekali dengan guru dan peserta didik. Alasan itulah yang membuat Kahoot! dipilih selain dapat membantu dan menunjang pembelajaran aplikasi Kahoot! yang dapat diakses melalui Hand Phone juga diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik terkait pemanfaatan teknologi yang positif dengan menggunakannya untuk pembelajaran. Selain memberikan pembelajaran kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, melalui penggunaan aplikasi Kahoot! juga diharapkan kualitas pembelajaran dan hasil dari kegiatan pembelajaran peserta didik dapat lebih maksimal.

Dengan melihat hasil penelitian tujuan tersebut dapat dikatakan tercapai, karena peserta didik memberikan jawaban bahwa dengan adanya penerapan kuis melalui aplikasi Kahoot! mereka lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik tidak membosankan. Dari 25 orang peserta didik juga sebanyak 32% sangat setuju dan 68% setuju dengan diterapkannya aplikasi Kahoot! untuk kuis dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran PPKn. Tidak kalah penting dari dapat meningkatkan motivasi, semangat belajar, dan pengalaman belajar yang menyenangkan peserta didik juga menanggapi bahwa kuis yang dilakukan melalui aplikasi Kahoot! ketika pembelajaran PPKn, hasil dari pada kuis dapat dijadikan tolok ukur pemahaman materi yang sudah dipelajari, 36% peserta didik menjawab sangat setuju dan 64% peserta didik menjawab setuju. Hasil penelitian tersebut secara garis besar merupakan gambaran yang sangat positif, dimana dengan menerapkan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran untuk peserta didik.

Selain pembelajaran sekarang ini harus dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi, pembelajaran pada saat ini juga harus dapat memberikan kesan yang menyenangkan. Dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan diharapkan peserta didik dan guru dapat melalui proses kegiatan

pembelajaran dengan nyaman, kenyamanan inilah yang akan menunjang pada hasil pembelajaran yang maksimal. Menurut Bambang (2015) pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatian peserta secara penuh sehingga hasil belajar bisa maksimal. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah menerapkan pembelajaran berbasis permainan, menurut (Dellos, 2015) pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Huang (2011) menyatakan penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis games adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk meningkatkan dan menjaga motivasi dalam kelanjutan pembelajaran. Pandangan-pandangan tersebut juga memberikan gambaran bahwa dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, dimana salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah menerapkan permainan dalam pembelajaran.

Kahoot! merupakan aplikasi pembelajaran sekaligus terdapat nuansa permainan, karena peserta didik akan berusaha untuk menjawab setiap soal dengan cepat, di aplikasi Kahoot! tidak cukup menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan nilai maksimal akan tetapi kecepatan dalam menjawab akan mempengaruhi skor yang didapat. Tampilan aplikasi Kahoot! juga tidak monoton dimana peserta didik dapat memilih avatar bergambar animasi sebagai profil sehingga menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan positif terkait aplikasi Kahoot! dimana aplikasi ini sangat mudah untuk diakses dan digunakan, dari 25 orang peserta didik juga sebanyak 64% sangat setuju bahwa aplikasi ini sangat menarik dan 32% peserta didik lainnya memberikan tanggapan setuju. Sehingga dengan diterapkannya aplikasi Kahoot! sebagai salah satu media untuk evaluasi dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kesan positif untuk pengalaman belajar PPKn peserta didik, yang ikut mempengaruhi juga kepada motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PPKn dan terutama ketika pelaksanaan kuis pada evaluasi pembelajaran.

Simpulan

Dari pemaparan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : 1) Penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran terutama di mata pelajaran PPKn dapat menjadi alternatif solusi untuk membiasakan guru dan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran karena aplikasi yang mudah diterapkan dan digunakan. 2) Penerapan aplikasi Kahoot! juga menjadikan peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan kuis dalam pembelajaran PPKn. 3) Penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran terutama ketika evaluasi pembelajaran dapat menjadikan tolok ukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. 4) Penerapan aplikasi yang menuntut penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan pada pengalaman belajar peserta didik. beberapa saran diantaranya (1) Guru harus mulai terbiasa memanfaatkan dan mengembangkan teknologi untuk menunjang pembelajaran dimana menerapkan pembelajaran yang berbasis penggunaan media teknologi adalah kuncinya; (2) Kepada pimpinan instansi dalam hal ini Kepala Sekolah harus selalu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki, dan memfasilitasi sarana dan prasarana penunjang penerapan pembelajaran salah satunya untuk menerapkan aplikasi Kahoot!; (3) Untuk guru atau peneliti lain sekiranya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi atau rujukan untuk dikembangkan dan menjadi alternatif solusi pemecahan masalah pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi dan permasalahan pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran PPKn.

Referensi

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, "KBBI Daring: Pencarian," 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Dewi Surani. 2019. Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 462-463.
- Dewi, Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Raden Intan.
- Gultom, A. F. (2011). Guru Bukan Buruh. Malang: Servaminora.
- Haling Abdul. (2007). Perencanaan Pembelajaran. Cet-4. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. Seminar Serantau. 627– 635.
- Harmanto, Bambang (2015), Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital. Repository Umpo (Muhammadiyah University of Ponorogo). 1-7.
- Hasrah, H. (2019) , Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. Phinisi Integration Review. 238.
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. Computers in Human Behavior. 694–704.
- Lestari, Sudarsri. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam 2. 95–96.
- M. Yusuf Tahir. (2016) . Peranan Teknologi Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. Prosiding SIDKUN 2016: Seminar Islam Dan Kelestarian Ummah Peringkat Serantau (Kedah: Pusat Pengaji Bahasa, Tamadun dan Falsafah, Kolej Sastera Sains, Universitas Utara Malaysia, 2016). 484–89.
- Miarso Yusufhadi (2011), Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan (Pustekkom). Jakarta: DIKNAS.PRENADAMEDIA GROUP 458.
- Nasution, S. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar (Jakarta: Bina Aksara 1990). 7.
- Official Website 'Kahoot!'. (2017). kahoot.com/company/. 23 September 2018.
- Ryan Dellos. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. 49–52.
- Sanjaya, Wina, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Prenada Media, 2011). 163.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Ekonomi Dan Pendidikan. 19–35.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. S. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Media Abadi