Using Kahoot! to Increase Students' Motivation in Learning Japanese

Yuni Susanto
(SMA Negeri 1 Temanggung, Jl. Kartini 4 Temanggung, Jawa Tengah)
(kudou_yunichi@yahoo.co.jp)

Keywords : *Kahoot!, motivation, quiz, Japanese*
Abstract : *Motivation is very influential for a learner to master a foreign language. In order for foreign language learners to have high learning motivation, interesting learning needs to be done. Monotonous learning causes the learner to get bored and can cause learning motivation to go down. This study aims to determine the increased motivation of X IPS 3 students of SMAN 1 Temanggung in learning Japanese. The object of the study was 32 students of class X IPS 3. The media used in learning was an online-based assessment media, Kahoot!. The research was conducted by distributing questionnaires to students. By comparing the students' impressions while performing conventional tests with Kahoot!-based tests, results can be obtained as many as 94% of students prefer to use Kahoot! than conventional tests. 75% of students feel happy when using Kahoot!, and 87% of students increase their learning motivation. From these results, it can be concluded that Kahoot! can increase the learning motivation of X IPS 3 students of SMA 1 Temanggung in learning Japanese.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ini, ICT menjadi hal penting dan harus dikuasai oleh siapa saja. Tanpa menguasainya, kita akan ketinggalan zaman. Tak terkecuali bagi guru. Mengajar secara konvensional dengan menulis di papan tulis atau berceramah sudah dianggap ketinggalan zaman. Guru-guru zaman sekarang sudah memanfaatkan ICT dalam pengajarannya, misalnya menggunakan PPT, internet, media online, dsb.

Begitu juga dalam pembelajaran bahasa asing, belajar bahasa asing secara konvensional dirasa kurang menarik. Siswa dapat menjadi bosan apabila hanya hanya mendengarkan penjelasan guru. Padahal pembelajaran bahasa membutuhkan pemanfaatan ICT seperti audio, video, dsb.

Salah satu bentuk penilaian adalah menggunakan tes. Tes konvensional seperti tes tertulis (paper-based test) memang masih digunakan di zaman modern ini, namun perkembangan tes berbasis online sudah sangat pesat. Guru dan siswa pun juga harus mengikuti perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan tes online, guru menjadi lebih mudah dan lebih cepat dalam melakukan evaluasi. Paper-based test dianggap tidak praktis dan boros.

Saya mencoba memberikan tes konvensional (paper-based test) dalam pelajaran bahasa Jepang kepada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Temanggung. Dalam pengamatan yang saya lakukan mereka tidak begitu antusias mengerjakan. Kurangnya motivasi dalam belajar seperti itu, menurut saya akan berakibat buruk bagi siswa sendiri. Perlu adanya suatu metode untuk meningkatkan motivasi siswa.

Agar siswa tidak bosan, guru bisa memanfaatkan ICT dalam pengajarannya. Dalam hal ini, saya memanfaatkan Kahoot! sebagai media pembelajaran online. Dengan menggunakan Kahoot! diharapkan siswa bisa meningkat motivasinya dalam belajar bahasa Jepang.

1.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

- Mengetahui kesan siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Temanggung terhadap Kahoot!.
- Mengetahui peningkatan motivasi siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Temanggung dalam belajar bahasa

Jepang setelah menggunakan Kahoot!

1.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986: 75).

Manfaat dari motivasi belajar adalah

1. Memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk belajar dan mengatasi kesulitan belajar.
2. Mengarahkan kegiatan belajar siswa kepada suatu tujuan tertentu yang berkaitan dengan masa depan dan cita-cita.
3. Membantu siswa untuk menemukan suatu metode belajar yang tepat dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

(Hakim, 2008: 27).

Secara umum motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua macam (Prayitno, 1989: 10), yaitu: (1) motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang timbul dari individu itu sendiri, dan (2) motivasi ekstrinsik, yaitu dorongan yang timbul karena ada rangsangan dari luar.

Ada banyak cara untuk membangkitkan motivasi belajar (Nasution, 1982:81), di antaranya:

- Memberikan nilai
- Memberikan hadiah
- Mengumumkan hasil belajar
- Memberikan pujian
- Menumbuhkan minat belajar
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Dalam penelitian ini guru berusaha membangkitkan motivasi siswa dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kahoot! sebagai media pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar. Kahoot! dipilih karena saya belum menemukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti Kahoot!

1.4 Kahoot!

Kahoot!! adalah platform pembelajaran berbasis permainan. Kahoot! dapat dimainkan melalui PC ataupun smartphone. Kahoot! dapat diakses melalui www.kahoot.com dan www.kahoot.it.

Guru dapat membuat kuis/pertanyaan pilihan ganda yang dapat dijawab secara bersama-sama dalam waktu yang sama. Yang membedakan dengan platform sejenisnya adalah, peserta harus menjawab pertanyaan yang keluar dengan cepat dan benar. Karena ada kompetisi dari peserta untuk menjawab lebih cepat dari peserta lainnya, Kahoot! dianggap lebih seru, menantang dan menyenangkan.

Meskipun Kahoot! memungkinkan untuk dilakukan di tempat yang berbeda, namun Kahoot! paling baik dimainkan dalam grup, misalnya, ruang kelas. Cara bermainnya tidak begitu sulit. Yang perlu dipersiapkan adalah layar besar/ screen untuk menampilkan soal. Guru menjadi host dan membagikan PIN permainan. Siswa menggunakan HP atau PC yang terkoneksi internet, memasukkan PIN permainannya melalui website www.kahoot.it. Peserta melihat pertanyaan di layar, dan memilih jawaban di perangkat mereka sendiri.

Keunggulan menggunakan Kahoot adalah:

1. Kahoot! Dapat digunakan secara gratis, namun apabila menggunakan Kahoot! Plus atau Kahoot! Pro dikenakan biaya bulanan.
2. Tidak memerlukan akun untuk memainkan kuis.
3. Kuis yang kita buat dapat dibagikan kepada orang lain. Kita pun dapat menggunakan dan mengedit kuis yang dibuat oleh orang lain.
4. Support gambar dan video dalam quiz yang dibuat
5. Jawaban peserta pun dapat didokumentasikan. Sehingga guru tidak perlu membuat laporan hasil evaluasinya.

2. METODE PENELITIAN

Obyek penelitian adalah siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Temanggung sebanyak 32 orang. Penelitian dimulai dengan memberikan tes kecil berbasis kertas (paper based test). Setelah itu guru menanyakan kesannya.

Keesokan harinya, siswa mengerjakan tes dengan Kahoot!. Tes kecil dan tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes mengenai persalaman. Keduanya masing-

masing terdapat 10 pertanyaan berupa pilihan ganda. Setelah selesai, guru memberikan angket yang isinya:

1. Bagaimana penggunaan Kahoot! dalam mengerjakan suatu kuis?
2. Apakah anda tertantang dalam kuis yang telah anda kerjakan?
3. Manakah yang anda sukai, mengerjakan kuis secara konvensional, atau menggunakan Kahoot!?
4. Bagaimana perasaan anda mengerjakan kuis dengan Kahoot!?
5. Apakah motivasi belajar bahasa Jepang anda meningkat setelah menggunakan Kahoot!?

Kemudian guru menganalisis hasil angket. Analisis dilakukan dengan cara menghitung jawaban reponden pada tiap nomernya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat mengerjakan tes konvensional (*paper based test*), guru mengamati siswa. Tampak tidak ada siswa yang begitu semangat mengerjakan, bahkan beberapa ada yang merasa kesulitan. Setelah mengerjakan tes konvensional, siswa ditanyai kesannya. Kesan yang diperoleh adalah mereka biasa saja, karena hampir setiap harinya mereka juga mendapat tes seperti itu dalam mata pelajaran lainnya.

Saat siswa mengerjakan tes menggunakan Kahoot!, siswa tampak ceria, semangat dan bergembira. Setelah mengerjakan tes menggunakan Kahoot!, siswa mengisi angket mengenai Kahoot! Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Kahoot! dalam mengerjakan suatu kuis?

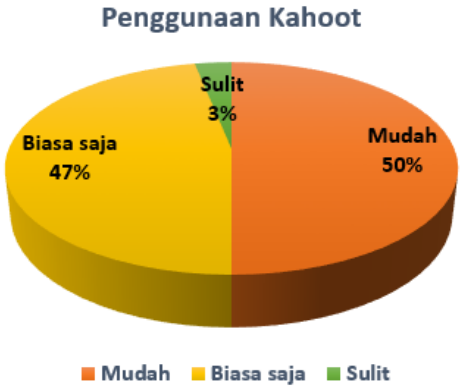


Diagram 1. Penggunaan Kahoot

2. Apakah anda tertantang dalam kuis yang telah anda kerjakan?



Diagram 2. Tantangan dalam kuis

3. Manakah yang anda sukai, mengerjakan kuis secara konvensional, atau menggunakan Kahoot!?

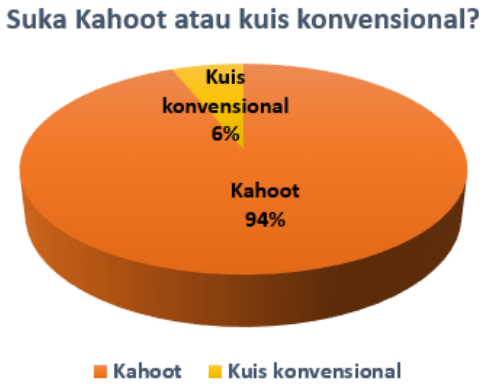


Diagram 3. Suka Kahoot! atau kuis konvensional?

4. Bagaimana perasaan anda mengerjakan kuis dengan Kahoot!?



Diagram 4. Kesan menggunakan Kahoot!

5. Apakah motivasi belajar bahasa Jepang anda meningkat setelah menggunakan Kahoot!?



Diagram 5. Motivasi belajar

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebanyak 75% siswa senang mengerjakan kuis dengan Kahoot!. Sedangkan 25% lainnya menyatakan biasa saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesan sebagian besar siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Temanggung terhadap Kahoot! adalah senang.
2. Sebanyak 87% siswa meningkat motivasinya setelah menggunakan Kahoot! Sedangkan 13% lainnya tetap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Temanggung. Peningkatan Motivasi tersebut mungkin disebabkan oleh senangnya siswa dalam mengerjakan kuis menggunakan Kahoot!

Senang adalah kunci utama untuk meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, saya menghimbau agar terus menjaga kesenangan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Saya merekomendasikan Kahoot! kepada guru-guru lainnya sebagai media penilaian yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dan sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Hakim, Drs. Thursan. 2008. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.

Nasution. 1982. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.

Priyitno, Elida. 1989. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK

Sardiman, A,M. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali. [Online]. Tersedia:https://kahoot.com/what-is-kahoot/ (diakses 19 September 2018)