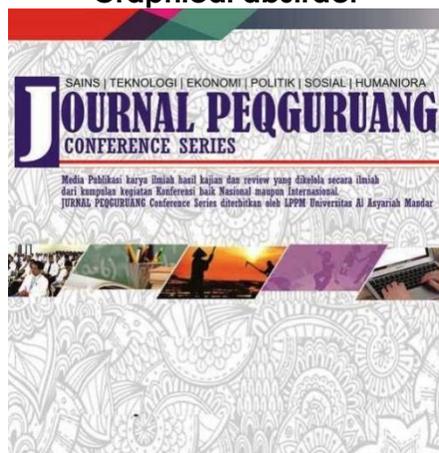


Graphical abstract



IMPLEMENTASIN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

¹*Patmawati Malik, ²Muthmainnah, ³Nur Hafsa Yunus, dst.

¹Pendidikan Bahasa Indonesia , ²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ³Universitas Al Asyariah Mandar, dst.*Corresponding author

Patmawatimalik0110@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the kahoot application in the kahoot application in the speaking course of the second semester student of Al Asyariah Mandar University. The sample of this study was all Indonesian language education student in the second semester of Al Asyariah Mandar University, totaling 26 students. This research method used quantitative research design. One pretest posttest design group. Technical data collection carried out in this study consisted of student response questionnaires and text questions through *kahoot* analysis of the data carried out in this study, namely descriptive and inferential statistics. The results showed that the average score at the pretest stage was 54.6154 but after doing the posttest, the average score was 74.2308 test questions given through kahoot. Thus, it can be said that there is a significant effect of using kahoot on the speaking subject of second semester student at Al Asyariah Mandar University.

Keywords: *kahoot app, industry revolution, talking media and education technology*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan aplikasi kahoot pada Mata Kuliah Berbicara Mahasiswa Pendidikan bahasa Indonesia Semester II Universitas Al Asyariah Mandar. Sampel penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia semester II yang berjumlah 26 orang universitas al asyariah mandar. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest dan posttest* design. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa yaitu terdiri dari kuesioner respon mahasiswa lembar observasi, angket, dan soao teks melalui kahoot, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Deskriptif dan Statistik Inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa diperoleh nilai rata-rata pada tahap pretest yaitu 54.6154 akan tetapi setelah melakukan tahap posttest memperoleh nilai rata-rata 74.2308 soal tes yang diberikan melalui kahoot. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi kahoot pada matakuliah berbicara mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia semester II Universitas Al Asyariah Mandar.

Kata kunci: *Aplikasi Kahoot, Revolusi Industri, Berbicara, media dan teknologi pendidikan,*

Article history

DOI:

Received : 22/06/2022 | Received in revised form : 22/06/2022 | Accepted : 31/05/2023

1. PENDAHULUAN

Dalam berpendidikan dimana untuk memenuhi kebutuhan, perkembangan serta perubahan tentu prioritas siswa yang utama, karena gaya belajar dan semangat siswa serta masyarakat pada abad ke-21 namun karena adanya kemunculan COVID-19 pada awal 2020 yang dimana telah membuat tren tersebut lauh lebih mementingkan teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar siswa dalam kelas lebih dari sebelumnya. Sehingga pada umumnya memiliki dampak yang begitu besar ini dpat dilihat dari bagaimana cara generasi baru atau siswa mampu menerima atau memproses pengetahuan nyang telah didapat.dampak dari COVID-19 pada lingkungan sekolah atau dalam pembelajaran luring tradisional hanya mampu membuat kebutuhan strategi pedagogis baru yang telah diadopsi secara cepat, Muthmainnah.,et.al (2022).

Gibson&Smith,(2018) Beliau mengemukakan bahwa saat ini dalam era revolusi menunjukkan adanya kemajuan dalam teknologi, seperti pada abad yang ke 21 itu menunjukkan kita untuk dapat lebih memanfaatkan teknologi sebagai media informasi dan komunikasi.maka dari itu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa perlu dibarikan ransangan agar mereka lebih termotivasi dan semnafat dalam proses pembelajaran.dalam meningkatkan semangat belajar siswa perlu malakukan sistem evaluasi agar inovatif dan kretaif.

Selanjutnya, Muthmainnah et.al., (2022), beliau mengemukakan bahwa dalam suatu keberhasilan proses pembelajaran bahasa merupakan suatu penyajian bahan ajar dalam kegiatan dan media pembelajran dimana sangat bergantung pada makna motivasi siswa dan relevansi. Namu ketiga kondisi ini dapat terpenuhi apabila daya serta tugas yang telah dikandungnya telah sesuai dengan minat,sikap harapan serta kebutuhan peserta didik, di sisi lian, seorang guru diharapkan melakukan segala cara untuk merancang bahan ajar sehingga dapat membuat proses belajar mengajar dalam kelas efesien, fleksibel dan cocok untuk siswa.

Selain itu dalam media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat atau sistem suatu proses pembelajaran mahasiswa yang dimana telah direncanakan dan disesain tjuan nya untuk mmegevaluasi secara seitemastis agar mahasiswa lebih semangat untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif maupun efesien, Nurhafa Yunus (2016).

Salah satu media teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu apliksi *kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media internet yang berbasis kuisis dan game. *Kahoot* sangat coccok diterapkan dalam pembelajaran mata kuliah berbicara, karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat wawancara dalam keterampilan berbicara terdapat 4 keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis. Dalam keterampilan itu nilai atau peminatnya yang paling rendaha adalah keterampilan berbicara, karena pada masa itu proses belajar mengajar masih dilakukan secara online dengan menggunakan media WA sebagai media pembelajaran karen sata itu masih dalam masa covid-19.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang dimaan dilalui oelh keterampilan menyimak. Dan dalam keterampilan berbicara raut muka dan gerak gerik tubuh memiliki fungsi yang berbeda serta membangun makna tersendiri, Tarigan (2015).

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot* pada mata kuliah berbicara mahasiswa pendidikan bahasa indoensia semester II Universitas Al Asyariah Mandar, tujuan penelitian ini utnuk mengetahui efektoivitas penggunaan aplikasi *kahoot* pada mata kuliah berbicara mahasiswa pendidikan bahasa indonesia semester II Universitas Al Asyariah Mandar

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam peenlitan ini yaitu jenis peenlitan eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang sengaja dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengolahan data tertentu pada objek penelitian untuk menghasilkan peristiwa yang akan diteliti (Arikunto,2010:9). Penelitian dilaksnakan pada kampus Universitas Al Asyariah Mandar, populasi dalam penelitina seluruh mahasiswa penddikan bahasa indoensia universitas al asyariah mandar dan sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa pendidikan bahasa indonesia semseter II Universitas Al Asyariah Mandar.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen pada mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia semester II .dalam penelitian tersebut setelah mendapatkan data akan dikumpulkan lalu diolah, dianalisa, setelah itu akan diajukan secara objektif dimana akan disesuaikan dengan kenyataan yang sebenarnya. Sasaran dalam penelitian tersebut jelas mengenai tentang Efektivitas Penggunaan Aplikasi *kahoot* pada mata kuliah berbicara.

Tabel 1. *one-group pretest dan posttest design*

$O_1 \times O_2$

(Adaptasi dari Sugiyono, 2017: 74)

Keterangan:

O_1 : *Pre-test* pada kelas eksperimen
 O_2 : *Post-test* pada kelas eksperimen
 X : menggunakan aplikasi *quizizz* berbasis *gemification*.

Pada desain ini seorang peneliti memberikan teks sebanyak dua kali,yaitu sebelum mendapatkan perlakuan disebut pre-tes, yang diberikan kepada kelas eksperimen. Setelah itu seorang peneliti memberikan sebuah materi pembelajaran untuk menjawab soal yang akan diberikan

menggunakan aplikasi Kahoot. Setelah itu masuk pada tahap akhir seorang peneliti memberikan tugas pembelajaran kepada mahasiswa untuk membuat sebuah karangan berupa deskriptif.

a. Prosedur Penelitian

1. *Pretest*

Pretest merupakan tes awal yang diberikan peneliti kepada mahasiswa yaitu sebelum pelajaran dimulai, tujuannya untuk mendapatkan data awal. Dan pada tahap pertama ini peneliti memberikan tes awal sebanyak satu kali pada mata kuliah berbicara

2. *Treatment*

Pada tahap ini setelah melakukan tahap awal (Pretest) kepada mahasiswa, maka tahap selanjutnya yaitu menggunakan Treatment, pada tahap ini peneliti ingin mengetahui pemahaman mahasiswa mengenai tentang pembelajaran pada mata kuliah berbicara menggunakan aplikasi *Kahoot*. Peneliti sekaligus melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan penerapan aplikasi kahoot ini di terapkan sebanyak tiga kali. Setelah itu masuk pada tahap akhir yaitu *posttest*

3. *Posttest*

Setelah melakukan Pretest dan treatment, berikutnya masuk pada *posttest*. *Posttest* merupakan kebalikan dari pre test dimana jika pretest di berikan sebelum proses pemberian materi maka *posttest* ini diberikan setelah proses pemberian materi diberikan menggunakan aplikasi kahoot

b. Instrumen Penelitian

Penelitian tersebut menggunakan penelitian instrument yang berupa observasi, teks dan angket. Observasi merupakan pengamatan sikap atau tindakan seorang siswa dan guru selama dalam proses belajar mengajar berlangsung, teks menggunakan tes untuk lembar kerja, pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam kelas sebelum pemberian perlakuan, sedangkan lembar angket merupakan pernyataan guna untuk mengetahui respon dari mahasiswa terkait dengan aplikasi *Kahoot* tersebut.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tentang hasil pemahaman materi mahasiswa pada mata kuliah berbicara dengan penggunaan aplikasi *kahoot* yang dicapai oleh mahasiswa yang diperoleh dari tes yang telah dilakukan. Cara tesnya yaitu dengan memberikan kuis pertanyaan kepada mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *kahoot* lalu di jawab dan setelah itu dianalisis hasil jawaban tersebut.

1. Lembar tes

Lembar tes merupakan lembar tes kerja yang diberikan kepada mahasiswa untuk *pretest*, yang dimana dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam mengasah materi pada mata kuliah berbicara. setelah pemberian *pretest* dilanjutkan dengan pemberian *posttest*, yang diberikan setelah pemberian perlakuan guna untuk mengetahui sejauh mana

keberhasilan mahasiswa dalam mengasah materi apakah ada pengaruh yang diberikan sesudah dan sebelum pemberian perlakuan.

2. Lembar Observasi

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu dengan menggunakan lembar observasi yang merupakan mengumpulkan data secara sistematis melalui mengamati dan pencatatan terhadap fenomena yang telah dilalui.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikampus Universitas Al Asyariah Mandar dan mahasiswa pendidikan bahasa indonesia semester II Universitas Al Asyariah Mandar adalah subjek dalam penelitian ini yang berjumlah 26 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan maret sampai dengan pertengahan april, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah berbicara mahasiswa pendidikan bahasa indonesia semester II Universitas Al Asyariah Mandar.

Penelitian ini diawali dengan memberikan tugas kepada mahasiswa yaitu *pretest* guna untuk mendapatkan data awal setelah pemberian pretest diberikan masuk pada tahap Treatment atau penerapan aplikasi *kahoot*, setelah dua tahap tersebut diberikan maka masuk pada tahap akhir yaitu *posttest*, *posttest* diberikan setelah pemberian perlakuan kepada mahasiswa guna untuk mendapatkan data akhir.

Tabel Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

N	Valid	26
	Missing	0
Mean (Nilai Rata-Rata)	54.6154	
<i>Tahap Pretest</i>		
Mean (Nilai Rata-Rata)	74.2308	
<i>Tahap Posttest</i>		

Sumber Data : Hasil Pengolahan SPSS Versi 24

Hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS Versi 24 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada tahap pretest yaitu 54 dimana pada tahap pretest rata-rata mahasiswa masuk pada kategori "Kurang". Namun setelah pemberian posttest nilai rata-rata mahasiswa mengalami peningkatan sebanyak 74 dan masuk pada kategori "Baik"

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial nilai Asym Sig (2-tailed) yaitu 0,00. Sedangkan berdasarkan hasil pengambilan keputusan normal dan tidak normal yaitu " Jika Asym Suig (2Tailed) > 0,05 maka data tidak berdistribusi normal" dan " Jika Asym Sig (2 – tailed) < 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Maka dari itu pada sampel data peneliti Asym Sig (2 – Tiled) > 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Karena data tersebut tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan jalan alternatif lain yaitu menggunakan Uji Wilcoxon sebagai pengganti uji Paired Sampel t Test dan Uji Mann whitney sebagai pengganti uji Independen sampel t test. Sahid Raharjo (2019).

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Uji Wilcoxon nilai Asym Sig (2 Tailed) yaitu $0,00 > 0,05$ maka hipotesis diterima karena hipotesis diterima maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa pada tahap *pretest* dan *posttest*. Sedangkan hasil uji Mann Whitney U test pengganti uji independent sampel t test nilai Asym Sig (2-Tailed) yaitu $0,00$, dan hasil pengambilan keputusan “Jika Nilai Asym Sig (2-Tailed) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak” dan jika Nilai Asym Sig $> 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu karena nilai Asym Sig menunjukkan $0,00$ lebih kecil dari $0,05$ maka hipotesis diterima, karena hipotesis diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar mahasiswa antara nilai *pretest* dan *posttest*. Keran terdapat perbedaan maka yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *kahoot* terhadap mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia semester II Universitas Al Asyariah Mandar.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS Versi 24, rata-rata mahasiswa senang belajar dan belajar dengan menggunakan aplikasi *kahoot* ini dibuktikan dari hasil jawaban angket yang telah diberikan kepada mahasiswa, dan dari hasil observasi mahasiswa rata-rata memperhatikan penggunaan aplikasi *kahoot* dan mengumpulkan tugas dengan menggunakan aplikasi *kahoot*.

Penelitian di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nihayatun Nasikah (2020), dengan judul “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di Mts Manahijul Huda” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTS Manahijul Huda Dukuhe Pati. Hal ini dibuktikan dari nilai T-Test menjelaskan bahwa nilai pada Pretest control eksperimen sebesar $T=5.240$ sedangkan nilai posttest control eksperimen sebesar $T=23.420$. Naskiah (2020).

4. SIMPULAN

Dalam Proses belajar mengajar seorang guru atau dosen sangat memerlukan teknologi sebagai alat untuk membuat proses pembelajaran lebih nyaman dan efisien. Maka dari itu secara keseluruhan dosen memerlukan kinerja serta bantuan digital yang nantinya dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing ataupun dalam berkelompok. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional semasa sebelum Covid-19, dimana Hasil dari keseluruhan penelitian ini telah jelas menunjukkan bahwa integritas penuh teknologi, aplikasi iPad, TIK dalam proses pembelajaran serta kemampuan dosen untuk menggabungkan teknologi dalam pendekatan gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran campuran atau hybrid pada masa depan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan pada abad 21. Sehingga dapat menjadikan

pembelajaran lebih mengesankan serta menyenangkan dalam proses pembelajaran ataupun hasil akademik bagi siswa agar lebih mampu bersaing secara global. Al Yakin, (2022)

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan menunjukkan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar seperti yang ditemukan dalam penelitian ini berdasarkan analisis antara nilai *pretest* dan *posttest* terdapat memiliki nilai yang signifikan (2-Tailed) lebih kecil dari alpha ($0,05$) maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan aplikasi *kahoot* pada mata kuliah berbicara mahasiswa semester II Universitas Al Asyariah Mandar.

5. SARAN

Peneliti berharap aplikasi *kahoot* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi dosen dan guru dalam proses pembelajaran. dan peneliti juga berharap kepada peneliti selanjutnya juga dapat mencoba penerapan penggunaan aplikasi *kahoot* untuk membandingkan respon mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

DAFTAR PUSTAKA

- Al Yakin, A., Obaid, A. J., Muthmainnah, R. S. A., Mahdawi, H. A. K., & Al-Barzinji, S. M. (2022). Bringing Technology into The Classroom Amid Covid 19, Challenge and opportunity. *Journal of Positive School Psychology* <http://journalppw.com>, *6*(2), 1043-1052.
- Al Yakin, A., Obaid, A. J., Muthmainnah, R. S. A., Mahdawi, H. A. K., & Al-Barzinji, S. M. (2022). Bringing Technology into The Classroom Amid Covid 19, Challenge and opportunity. *Journal of Positive School Psychology* <http://journalppw.com>, *6*(2), 1043-1052.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Gibson & Smith, 2018. A Bibliometric Analysis to Identify Learning and Emerging Methods Foresight & STI Governance, *12* (1), 6-12.
- Muthmainnah, A. J., Abdulbaqi, A. S., Nejr, S. M., Mahdawi, R. S. A., Khalaf, H. A., & Al-Barzinji, S. M. Developing Cloud Materials through Padlet for Digitalian EFL. *International Journal of Early Childhood*, *14*(03), 2022.
- Muthmainnah, A. J., Abdulbaqi, A. S., Nejr, S. M., Mahdawi, R. S. A., Khalaf, H. A., & Al-Barzinji, S. M. Developing Cloud Materials through Padlet for Digitalian EFL. *International Journal of Early Childhood*, *14*(03), 2022.
- Muthmainnah, T. E., Al Yakin, A., Ghofur, A., & Asrifan, A. (2022). Course Design Through Fun-Fun-Based Instructional Model to Improve 4C Skills

Students. *Journal of Positive School Psychology*, 793-806.

Nihayatun Nasikah (2020).Efektivitas Penerapan Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih VIII Di MTS Manahijul Huda Agagel Dukuseti Pati.(Online) Di Akses Pada Tanggal 10 April 2022.

Sugiyono. 2017.*Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Alfabet,Bandung

Sahid Raharjo, (2019).Cara Uji Wilcoxon Non Parametrik Dengan SPSS. Di Akses Pada Tanggal 23 Mei 2022.

Tarigan,H.G.(2015).Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung:Angkasa.

Yunus,M.,& Hafsa, N.(2016). Peningkatan Pembelajaran Berwawancara Melalui Metode Learning community Siswa Kelas VIII SMPN 3 Pallangsa Gowa. *Sulawesi Selatan. Jurnal Pepattuzdu,2016,11.1*