

Peningkatan Motivasi dan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Metode *Game Kahoot* di Tingkat Sekolah Menengah Atas

Dyajeng Ayu Permatasari

Universitas Pendidikan Ganesha

Penulis Koresponden: dyajengayu205@gmail.com

Abstrak

Pengajaran pendidikan adalah hal yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Seiring berkembangnya zaman sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Sejalan dengan adanya kondisi covid-19 membuat siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) semakin jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang kerap membuat siswa kurang bersemangat yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Secara umum, karakteristik media pembelajaran yang baik diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi peserta didik atau pelajar, menghindarkan peserta didik atau pelajar dari rasa bosan, memudahkan peserta didik atau pelajar untuk memahami materi pembelajaran, dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih sistematis. Konsentrasi menjadi satu indikator yang penting dibangun dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan konsentrasi siswa dapat memahami lebih baik materi yang yang didapatkannya. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia masih membosankan dianggap hanya isi tulisan. Berangkat dari permasalahan tersebut penulis ingin mengusulkan sebuah metode pembelajaran berbasis game yang mengarahkan mereka untuk lebih kreatif dan membangun suasana yang menyenangkan dalam menciptakan kurikulum yang mengarah ke potensi dan ketertarikan siswa. *Kahoot* merupakan salah satu *game kuis online* yang dapat digunakan guru maupun siswa dan merupakan website gratis. *Game* yang bersifat kuis dan memanfaatkan media digital diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa di tingkat SMA.

Kata Kunci: pembelajaran bahasa Indonesia, motivasi, konsentrasi, game Kahoot

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan bangsa Indonesia. Tidak hanya menjadi tujuan di negara Indonesia, akan tetapi menjadi bangsa yang maju, unggul dan generasi yang cerdas merupakan cita-cita setiap negara di dunia. Indonesia adalah salah satu negara berkembang yang masih mempunyai masalah dalam dunia pendidikan.

Menurut *Survei Political And Economic Risk Consultan* (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang di survei di dunia.

Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih aktif.

Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia (Aoun, 2018).

Indonesia sebagai salah satu negara yang majemuk memiliki banyak keanekaragaman hingga menjunjung kearifan lokal. Seperti yang tercantum pada beberapa identitas nasional Indonesia, salah satunya Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia menjadi bahasa nasional Indonesia sudah diterapkan agar generasi muda mempelajarinya. Pelajaran Bahasa Indonesia sudah masuk mata pelajaran wajib. pasal 40 ayat 3 PP Standar Pendidikan Nasional menyebutkan, "kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, dan bahasa." Dalam peraturan tersebut ditekankan pada pendidikan terhadap kebahasaan Indonesia mesti diutamakan dan terus berlanjut.

Hadirnya permasalahan terhadap sistem pendidikan terkhusus pada sistem pembelajaran membuat guru sekarang mesti dapat berinovasi dan menyesuaikan dengan kendala yang ada. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap mudah oleh peserta didik. Namun kenyataannya, bahasa Indonesia mata pelajaran yang kompleks di dunia penulisan analisis bahasa, dan kecermatan dalam membaca. Salah satu data penelitian menyatakan banyak materi yang sulit selama 3 tahun, yaitu tahun 2007, 2008 dan 2009, dapat diperoleh informasi bahwa dari tahun ke tahun materi sulit untuk semua mata pelajaran yang di-UN-kan tidaklah sama. Untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, materi sulit tahun 2008 lebih banyak jika dibandingkan materi sulit UN tahun 2007 dan 2009. Kompetensi untuk menentukan gagasan utama dari suatu tajuk adalah subjek penelitian yang dilakukan.

Hal di atas menimbulkan kesenjangan antara bagaimana metode pegajaran guru yang mesti lebih inovatif membangun motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan antusias dan dapat mudah dipahami. Pelajaran bahasa Indonesia kerap diremehkan oleh peserta didik dalam menjawab beberapa soal. Kejadian demikian sering

ditemui, penyebab utamanya adalah kurangnya konsentrasi serta pemahaman yang mendalam terkait pelajaran Bahasa Indonesia.

Faktor eksternal diduga memiliki peranan yang juga kuat, seperti metode yang diberikan guru membuat siswa jenuh dan kurang semangat dalam memahami pelajaran bahasa Indonesia. Guru yang kreatif sudah semestinya menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dan menggunakan metode game kuis yang interaktif dan mudah dijangkau oleh peserta didik.

Dipilihnya peserta didik tingkat SMA juga menjadi dasar pertimbangan bahwa secara finansial dan materi peserta didik SMA di zaman sekarang hampir memiliki gawai untuk berkomunikasi dan berkehidupan sosial. Atas dasar pertimbangan ini, penulis ingin memanfaatkan kesempatan untuk guru dapat memanfaatkan peluang untuk membangkitkan gairan embeljaran oekajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA dengan pemanfaatan teknologi.

Secara umum, karakteristik media pembelajaran yang baik diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi peserta didik atau pelajar, menghindarkan peserta didik atau pelajar dari rasa bosan, memudahkan peserta didik atau pelajar untuk memahami materi pembelajaran, dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih sistematis. Jika kita pahami berbagai ciri-ciri media pembelajaran tersebut sejatinya mengandung harapan dampak penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik atau siswa. Salah satunya apabila cerdas menggunakan teknologi dan memanfaatkan sebuah metode yang bernama game kuis online.

Pemberian kuis merupakan salah satu cara untuk melatih siswa melakukan refleksi terhadap materi yang baru diajarkan, sehingga membantu siswa membangun kemampuan melakukan asesmen diri atas tingkat pemahaman yang dicapai. Terkhusus di kondisi pandemi, membuat sekolah masih menerapkan protokol kesehatan ketat dan yang utama tidak berkerumun. Menggunakan gawai sebagai media untuk bermainsekaligus belajar tentu dapat menjadi sebuah solusi yan inovatif serta efektif. Menggunakan permainan kuis online adalah kuncinya.

Game kahoot ada;ah salah satu media yang dapat digunakan dalam kuis pembelajaran di kelas SMA. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang

sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Karakteristik Metode Permainan :

1. Lebih banyak mengaktifkan siswa
2. Banyak menggunakan media/alat peraga, baik media asli maupun media yang lain.
3. Membutuhkan kreatifitas guru
4. Membutuhkan waktu yang lama
5. Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran
6. Dapat menciptakan pemahaman siswa dan daya ingat siswa tidak akan mudah hilang.

Pernyataan tersebut senada dengan keinginan hampir seluruh siswa untuk bisa menerapkan sistem permainan pada setiap mata pelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode *game Kahoot*. *Game Kahoot* merupakan *game* yang digunakan untuk bermain kuis dengan mengakses *link* pada *browser*.

Peralatan yang harus dipersiapkan dalam memainkan *Kahoot* adalah laptop utama, digunakan untuk membuka soal dan kontrol guru. Proyektor digunakan untuk menampilkan tampilan soal pada laptop ke layar agar mampu dilihat banyak siswa. Perangkat siswa bisa berupa laptop, *gadget* atau tablet yang digunakan untuk menjawab soal pilihan. Dan yang terakhir diperlukan jaringan internet.

Jika peralatan sudah tersedia, maka langsung saja masuk pada cara memainkan kuis:

1. Masuk pada <https://getkahot.com> dan klik *sign in* pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada laman *sign in*.
2. Masuk menggunakan *account* yang telah dibuat dengan memasukkan email dan *password* nya.
3. Langkah berikutnya adalah klik pada menu *My Kahoot* pada menu di sebelah kiri atas.
4. Tampilan laman berikutnya daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *Play*.
5. Pengguna akan diarahkan pada pilihan cara bermain yaitu *classic* atau *team mode*. Bermain cara *classic* dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk

mengakses kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu *team mode*.

6. Jika memilih *classic* akan muncul satu nama siswa, untuk pilihan *team mode* silahkan masukkan nama-nama siswa dalam satu kelompok tersebut.

7. Setelah memilih *classic* atau *team mode* langkah ketujuh adalah muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses kuis *Kahoot*.

8. Melalui perangkat masing-masing siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan masukkan nomor PIN untuk mengakses permainan kuis ini.

9. Saat ini kita sudah siap memulai memainkan kuis dengan jumlah soal yang telah dibuat. Tampilan laptop milik guru untuk mengontrol jalannya kuis, sedangkan pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan.

10. Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Pada sesi ini juga dapat digunakan untuk langsung membahas jawaban soal tersebut. Pembahasan soal juga dapat dilakukan dengan menanya alasan siswa yang memilih jawaban tidak tepat. Tentu ini akan menjadikan diskusi yang menarik, dan siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikirnya. Guru pun dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pola pikir siswanya. Jika sudah maka lanjutkan pada soal nomor berikutnya dengan memilih tombol *next* pada pojok kanan atas.

11. Langkah berikutnya sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.

12. Ulangi langkah-langkah tersebut hingga akhir soal. Pada akhir sesi akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab. Untuk analisis pilihan gandanya bisa di klik menu pada *get result*.

Adanya kemudahan dalam penggunaan aplikasi Kahoot, dapat diakses secara gratis, sepuasnya dan tidak ada batasan pembuatan jumlah soal membuat aplikasi layak menjadi sorotan dalam perkembangan dunia pendidikan.

PEMBAHASAN

Motivasi belajar dapat dilihat dari karakter tingkah laku seseorang yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan tekun mencapai tujuan. Dan konsentrasi merupakan kekuatan fokus untuk mendorong produktivitas seseorang untuk memiliki kebiasaan berfokus, sehingga apa yang dijadikan titik fokus dapat dipahaminya. Dikaitkan dengan pelajaran bahasa Indonesia tentu seorang siswa harus memiliki perhatian dan bisa memerhatikan dengan baik, sebab di dalam pelajaran bahasa Indonesia seorang siswa akan diajarkan untuk menanamkan semangat cinta tanah air, cinta berbahasa dan mengetahui oenggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pentingnya siswa mempelajari pelajaran bahasa Indonesia sebagai wujud pengimplementasian warga negara yang baik dan menjunjung salah satu identitas nasional bangsa Indonesia yaitu bahasa Indonesia. Motivasi dan konsentrasi merupakan faktor utama yang mesti ditumbuhkan di dalam diri masing-masing peserta didik SMA ketika mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat pelajaran bahasa Indonesia memuat banyak materi dan penjelasan secara deskriptif, sehingga peserta didik khususnya di tingkat SMA rentan merasa jenuh dan bosan untuk mempelajari pelajaran bahasa Indonesia. Dengan berkonsentrasi akan menimbulkan antusias yang tinggi pada siswa yang akan memudahkan dalam menerima dan memahami pelajaran, terutama pada mata pelajaran bahasa Inonesia. Pentingnya konsentrasi belajar siswa akan sangat berpengaruh terhadap fokus siswa dalam menerima materi. Keberhasilan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dipengaruhi oleh motivasi dan konsentrasi belajar. Sehingga rasa motivasi dan konsentrasi dibutuhkan, sangat efektif serta relevan jika bisa ditumbuhkan di diri setiap peserta didik SMA melalui metode pembelajaran yang menarik, salah satunya game Kahoot.

Metode *game* “Kahoot” merupakan gagasan yang dimunculkan penulis melihat kondisi metode pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA yang kurang interaktif dan menciptakan suasana kelas yang jenuh atau membosankan. Dikatakan membosankan, karena berdasarkan hasil observasi di lapangan, yang dilakukan oleh sekelompok Mhasiswa skripsi Universitas Malang menemukan hasil sebanyak 78% peserta didik SMA merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Tanggapan mengenai penggunaan game dalam proses pembelajaran juga disampaikan serupa oleh Kimpraswil (dalam As’adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Dalam teori yang diungkapkan oleh Kimpraswil tersebut menyatakan jika permainan dapat meningkatkan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi. Hal ini tentu akan seiring dengan konsentrasi siswa yang mengikuti pelajaran. Ketika seorang siswa tertarik, menyukai atau termotivasi dengan metode pembelajaran menggunakan game, konsentrasi dalam diri siswa tentu akan seiring dengan motivasi siswa itu sendiri. Semakin suka dan motivasi yang tinggi dalam belajar karena metode pembelajaran, maka akan semakin meningkat pula konsentrasi yang dimiliki siswa tersebut untuk mengikuti pelajaran. Sehingga ketika 20 siswa sudah ada motivasi dan konsentrasi yang menyertai dalam pembelajaran yang awalnya siswa tidak senang, akan menjadi berbanding terbalik apabila metode pembelajaran menggunakan game “Kahoot” ini bisa diterapkan dan siswa tidak akan merasa bosan lagi dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Guru Pengampu kini hanya perlu mempertimbangkan kembali bagaimana sistem dan cara membuat soal-soal singkat di game “Kahoot”. Di game “Kahoot” ini guru bisa membuat kuis sebagai review pemahaman siswa namun berbasis yang menyenangkan bagi siswa-siswanya. Fitur yang terdapat di dalam game “Kahoot” dapat dikatakan cukup lengkap dan tampilan beranda yang menarik semakin membuat game terasa lebih seru dilengkapi juga dengan suara yang membuat peserta didik akan terpacu menjawab soal-soal kuis. Guru hanya perlu menyiapkan laptop dan proyektor untuk bisa menerapkan game “Kahoot”, dan siswa menyiapkan handphone atau gadget mereka masing-masing sebagai sarana untuk menjawab kuis di layar proyektor yang sudah ditampilkan. Untuk mengetahui sejauh mana pencapaian para siswa dalam menjawab kuis, di akhir permainan akan di rekapitulasi hasil dan siapa yang menjawab tepat dan tercepat. Sehingga darisana guru dapat mengetahui seberapa kemampuan siswanya dalam penguasaan materi. Tidak hanya memudahkan guru dalam mengajar, dengan metode game “Kahoot” ini para peserta didik akan merasa lebih termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia karena keseruan dan juga membuat siswa lebih konsentrasi ketika menjawab soal-soal yang diberikan sehingga mudah diingat poin-poin penting dalam mempelajari pelajaran bahasa Indonesia.

PENUTUP

Gagasan strategi pembelajaran bahasa Indonesia dengan pemanfaatan game Kahoot guna meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa SMA besar harapan dapat memberikan dampak yang besar. Tidak hanya untuk peradaban tetapi untuk generasi yang akan terus silih berganti. Tanpa ada perubahan yang dilakukan sekarang, maka seseorang pembawa perubahan tidak akan muncul di permukaan. Gagasan selanjutnya apabila ini memberikan peningkatan yang signifikan, tentu dapat lebih meluas diterapkan ke beberapa peserta didik SMA di daerah. Kemudian menambahkan atau bahkan sekolah membuat website serupadengan kahoot lalu menyesuaikan kekurangannya untuk penyediaan di layanan kuis online sekolah agar lebih baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Maulimul. 2012. Indikator Motivasi Belajar. Diakses pada tanggal 8 April 2022
- Keller, Gary. 2018. Membedah Buku *The One Thing*. Gallery Mind: Jakarta. Diakses pada tanggal 14 April 2022.
- Mulyana, Aina. 2019. *Motivasi Belajar Siswa, Pengertian Bentuk dan Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*. Diakses pada tanggal 9 April 2022.
- Setyawan, Doni. 2015. *Pengertian Pembelajaran bahasa Indonesia*. Diakses pada tanggal 10 April 2022
- Yon. 2010. *Pengertian dan Ciri-ciri Konsentrasi Belajar*. Diakses pada tanggal 3 April 2022.
- Zeny, 2014. *Kahoot itu apa?*. Diakses tanggal 10 April 2022