

AMPLIFIKASI *KAHOOT* SEBAGAI KUIS TANYA-JAWAB ONLINE PILIHAN PENDIDIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN *GAME- BASED LEARNING*

Afrilya Puji Prayoga

Program Studi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
afrilyapujiprayoga@gmail.com

ABSTRAK

Kahoot merupakan *platform* kuis tanya jawab *online* yang digunakan dalam model pembelajaran *game-based learning*. *Platform* Kahoot dapat dikatakan sebagai bagian dari budaya siber karena wujudnya berupa artefak di dalam jaringan internet. Pertanyaan yang mengemuka adalah terkait latar belakang dan alasan mengapa Kahoot menjadi pilihan dalam sebuah proses pembelajaran. Penelitian dilakukan untuk mengetahui amplifikasi *platform* Kahoot dalam sebuah model pembelajaran *game-based learning*. Metode yang digunakan untuk menguraikan dan menganalisis adalah metode etnografi virtual dengan pendekatan Analisis Media Siber (AMS). Analisis dilakukan di level mikro terhadap unit teks (konten) pada *platform* Kahoot, dan di level makro terhadap unit konteksnya, yaitu melalui wawancara dari sisi pendidik sebagai narasumber. Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa terjadi amplifikasi *platform* Kahoot di tiap level mikro maupun makro. Amplifikasi tersebut menjadi latar belakang pendidik memilih dan menggunakan Kahoot dalam model pembelajaran *game-based learning*.

Kata kunci: etnografi virtual, *game-based learning*, kahoot

ABSTRACT

Kahoot amplification as a Q&A quiz online choice in game-based learning model. Kahoot is an online question and answer quiz platform that is used in the game-based learning model. The Kahoot platform can be classified as part of cyber culture because it is an artifact on the internet network. The questions that arise are related to the background and reasons why Kahoot is the choice in a learning process. The study was conducted to determine the amplification of the Kahoot platform in a game-based learning model. The method used to describe and analyze is the virtual ethnographic method with the Cyber Media Analysis (AMS) approach. The analysis is carried out at the micro level to the text unit (content) on the Kahoot platform, and at the macro level to the context unit, namely through interviews from the side of educators as resource persons. Based on the results of the analysis, it was concluded that there was amplification of the Kahoot platform at each micro and macro level. This amplification is the background for educators to choose and use Kahoot in the game-based learning model.

Keywords: virtual ethnografi, *game-based learning*, kahoot

1. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran merupakan proses transfer pengetahuan melalui interaksi timbal balik antara guru (pendidik) kepada siswa (peserta didik) untuk mencapai tujuan belajar. Kegiatan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi yang terdiri dari empat komponen yaitu pendidik sebagai komunikator, peserta didik sebagai komunikan, media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi serta ruang sebagai medium interaksi.

Keberadaan empat komponen tersebut menjadi penting dan tidak dapat dipisahkan agar transfer keilmuan dapat berjalan dengan baik dan kondusif. Berkat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, kegiatan pembelajaran saat ini tidak terbatas pada ruang nyata saja, akan tetapi juga berkembang dalam ruang maya (virtual). Keberhasilan transfer ilmu baik dalam ruang nyata ataupun ruang virtual pada akhirnya ditentukan dari kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia.

Menurut Ishak dikutip dari laman Tribunnews.com (2020) salah satu kendala transfer ilmu yakni peserta didik merasa jenuh, bosan, tidak mau memperhatikan, proses pembelajaran terasa hambar dan kurang menyenangkan. Cara ajar pendidik yang monoton dalam menyampaikan materi menuntut inovasi kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kejenuhan dan kebosanan sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara optimal (Sutirna, 2018: 1).

Dalam rangka mencapai tujuan belajar, terdapat banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik agar tercipta kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Terlebih di momen pandemi COVID-19 saat ini, para pendidik juga dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran tatap muka di ruang virtual seperti melalui aplikasi video *conference*. Pembelajaran tatap muka di ruang virtual menjadi sebuah tantangan bagi pendidik agar kesan belajar mengajar yang didapat peserta didik

setidaknya mampu mendekati pembelajaran tatap muka di ruang kelas.

Merujuk pada penjelasan dalam buku panduan penerapan model pembelajaran inovatif di ruang virtual dari Pusat Data Informasi dan Teknologi (Pusdatin) Kemendikbud RI, setidaknya terdapat 5 model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi oleh pendidik guna menjawab tantangan tersebut. Salah satu model yang disebutkan adalah model pembelajaran berbasis *game*. Pendekatan model pembelajaran berbasis *game* umumnya disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Pusdatin, 2020: 55). Perolehan skor hasil kuis tersebut kemudian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terkait level keterserapan informasi pada siswa.

Sejauh ini terdapat banyak sekali media kuis yang dapat digunakan untuk mengakomodasi model pembelajaran berbasis *game* di internet, baik dalam bentuk aplikasi, *website*, maupun *software*. Salah satu media kuis yang dapat digunakan adalah *platform* media kuis bernama Kahoot. Media kuis Kahoot merupakan seperangkat *game-based learning* yang di dalamnya memuat visual interaktif untuk dapat dimainkan oleh penggunanya dengan aturan, cara, dan tujuan tertentu. Secara *output*, tujuan media kuis tersebut jika dibandingkan dengan *quiz/exam-based paper* sama-sama mengevaluasi hasil belajar peserta didik berdasarkan *scoring*, akan tetapi jika dipandang dari segi *input* dan proses pengerjaan jelas sekali perbedaannya.

Perbedaan yang dapat dipandang sebagai kelebihan media kuis Kahoot adalah kehadiran visual interaktif disertai *instant feedback* yang dapat dimainkan secara langsung, agar dapat menimbulkan kesan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tentunya hal tersebut tidak akan ditemukan pada bentuk kuis/ujian konvensional yang masih menggunakan kertas. Dengan demikian, hadirnya *platform* media kuis Kahoot adalah sebuah fenomena virtual yang dapat diamati dan diidentifikasi penggunaannya.

Berdasar sudut pandang budaya siber, budaya dapat dimaknai sebagai praktek sosial, realitas,

nilai, makna yang dipertukarkan diantara komunitas (anggota kelompok tertentu) dan artefak budaya merupakan perwujudan dari nilai-nilai tersebut (Nasrullah, 2018: 18). Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa *platform Kahoot* adalah wujud artefak budaya yang diproduksi, didistribusikan, dan dapat dimainkan di antara penggunanya. Tentu ada alasan yang melatarbelakangi sebab media kuis Kahoot dipertukarkan oleh penggunanya, dalam hal ini antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah model pembelajaran *game-based learning*.

Berdasarkan hal tersebut melalui etnografi virtual menggunakan metode AMS (Analisis Media Siber), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui amplifikasi media kuis Kahoot yang dipertukarkan oleh pendidik dan peserta didik dalam sebuah model pembelajaran *game-based learning*. Hasil analisis etnografi virtual terhadap wujud artefak tersebut diharapkan dapat menjadi bahan inspirasi, evaluasi dan refleksi bagi pendidik agar mampu mengakomodasi lebih banyak lagi model pembelajaran *game-based learning* yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Model Pembelajaran *Game-Based Learning* memiliki tiga *term* istilah dari frasa “model pembelajaran *Game-Based Learning*”, yang dapat diidentifikasi menjadi sebuah uraian definisi, yakni model pembelajaran, *game*, dan proses belajar. Selanjutnya, terkait dengan definisi atau arti “pembelajaran” sebenarnya dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Pada intinya pembelajaran menurut Nurdyansyah (2016: 1-2) merupakan proses interaksi (tatap muka) peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar agar peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuan baru (level kognitif), penguasaan keterampilan (level psikomotorik), dan memiliki sikap yang berubah lebih baik dari sebelumnya (level afektif). Definisi model pembelajaran adalah strategi atau upaya transfer pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien (Afandi, dkk, 2013: 15-16). Pembelajaran yang

efektif tidak terlepas dari peranan pendidik, keterlibatan peserta didik, ketersediaan ruang dan sumber belajar dalam sebuah proses komunikasi (interaksi).

Pada prosesnya peserta didik mampu menyerap materi pembelajaran secara efektif jika pelajaran yang diajarkan dapat dialami dalam kondisi nyata oleh peserta didik. Terdapat lima prinsip menurut Nurdyansyah (2016: 24) agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif yakni penerapan prinsip integrasi, aktivasi, aplikasi, demonstrasi dan sesuai kebutuhan. Prinsip integrasi adalah belajar akan efektif jika peserta didik melakukan integrasi pengetahuan atau keterampilan yang diperolehnya dalam kehidupan. Prinsip kedua, yaitu aktivasi adalah belajar akan efektif jika peserta didik mampu mengaktifkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Prinsip ketiga, yaitu aplikasi adalah belajar akan efektif jika peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan dan atau keterampilan yang telah diperoleh. Prinsip keempat, yaitu demonstrasi adalah belajar akan efektif jika peserta didik melihat demonstrasi keterampilan (pengetahuan) yang akan dipelajari. Prinsip kelima, yaitu prinsip sesuai kebutuhan adalah belajar akan efektif jika siswa membutuhkan pengetahuan. Prinsip di atas dapat diadaptasi dalam model pembelajaran apapun dalam serangkaian proses belajar meliputi *input* (mempersiapkan materi ajar), proses (menyampaikan materi ajar), *output* (memberikan kuis/ujian terkait materi ajar).

Selanjutnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran efektif agar peserta didik menikmati proses pembelajaran di atas, pendidik bisa mengadaptasi salah satu model pembelajaran dalam buku panduan yang diterbitkan oleh Pusdatin Kemendikbud RI yakni *game-based learning*. Konsep model pembelajaran tersebut dapat mengakomodasi dan diterapkan dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di ruang virtual menggunakan fasilitas *video conference* saat pandemi COVID-19 ataupun tatap muka langsung di ruang kelas.

Model pembelajaran *game-based learning*

tentunya tidak terlepas dari definisi *game* itu sendiri. Definisi *game* merujuk pada pendapatnya Esposito (2005: 2) adalah seperangkat audio dan/atau visual interaktif yang dikonsepsi dari komponen penyusunnya meliputi meliputi cara, aturan, *feedback*, tujuan tertentu agar dapat dimainkan oleh penggunaannya (Esposito, 2005: 2). *Game* memiliki beragam bentuk jika dilihat dari sudut pandang *output* dan tipenya.

Selanjutnya, berdasar dari sisi *output*, ragam *game* yang masuk diantaranya ada dua jenis, yaitu *game* yang *output*-nya berada dalam realitas virtual baik itu *online* ataupun *offline* (dalam aplikasi, *website*, *software*, *computer*, *virtual reality*) dan *game* yang *output*-nya *game* dapat dilihat, dan dirasakan secara fisik misalnya *board game*. Selanjutnya jika dipandang dari sisi tipenya, ragam jenis *game* yang masuk diantaranya *game arcade* (*racing*), *adventure*, *action*, *fighting*, *first-person shooter* (FPS), *real-time strategy* (RTS), *turn-based strategy*, *role playing games* (RPGs), *massively multiplayer online role-playing game* (MMRPGs), *simulation*, *stealth*, *survival horror*, *sports*, *rhythm (music)*, *puzzle*, *traditional*, dan *educational* (Hanna, 2020).

Seperangkat *game* yang dimainkan baik itu yang *teroutput* dalam realitas virtual maupun nyata menurut Pusdatin (2020: 56-57) ternyata mampu mendatangkan manfaat positif bagi penggunaannya. Manfaat positif yang dapat diperoleh dengan bermain *game* adalah memberikan daya tarik, peningkatan daya ingat dan retensi, pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan pemberian umpan balik instan (langsung). Terdapatnya manfaat atau sisi positif menjadikan *game* diadaptasi dalam sebuah model pembelajaran agar dalam prosesnya tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Secara umum pembelajaran berbasis *game* dapat memuat kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran saat proses belajar berlangsung, atau berkaitan dengan materi umum lainnya. Kajian-kajian empirik terhadap keefektifan KBM menggunakan model pembelajaran berbasis *game* jika dibandingkan

dengan media model konvensional lainnya membuktikan bahwa *game* juga mampu memberikan manfaat positif terhadap pada peserta didik.

Hal yang dapat dilakukan agar sebuah *game* dapat berperan untuk menciptakan proses belajar yang efektif menurut Hidayat (2018: 77-78) dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama adalah memilih informasi yang relevan dari materi pelajaran yang akan atau telah diajarkan, untuk dimasukkan ke dalam *game*. Kedua adalah melakukan pengorganisasian secara aktif atas informasi yang disajikan, sehingga berintegrasi dengan pengetahuan yang sudah lebih dahulu dimiliki (*prior knowledge*).

Pada pelaksanaannya pembelajaran berbasis *game* memerlukan proses *immersion*, yakni keterlibatan peserta didik agar dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem yang ada di dalam rancang bangun *game*. Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi agar sebuah *game* bisa memicu proses pembelajaran *immersive* menurut Hidayat (2018: 73-74) yaitu (a) terdapat unsur tantangan yang menggairahkan bagi individu untuk berpartisipasi di dalam permainan; (b) terdapat tujuan-tujuan individu dan kelompok yang selaras satu dengan yang lain, dan memungkinkan untuk diraih (*feasible & congruent goals*); (c) terdapat relasi antar individu baik di dalam sebuah kelompok, maupun dan antar kelompok, yang terjadi di lingkungan permainan, baik yang bersifat kompetitif maupun non-kompetitif; (d) terdapat relasi yang bersifat positif dan menyenangkan; (e) terdapat unsur-unsur yang menggairahkan individu untuk belajar di dalam, dan melalui proses permainan; rancangan permainan harus mampu memenuhi kebutuhan belajar setiap partisipan; (f) terdapat mekanisme yang mampu memantau proses dan hasil pembelajaran setiap individu, dan memberikan *feedback* untuk memacu pencapaian pembelajaran yang lebih tinggi; (g) terdapat stimulasi untuk meningkatkan rasa tanggung jawab diri sendiri (*self-regulation*) dan kemampuan diri dalam mencapai tujuan pribadi, sehingga dapat terwujud perasaan positif atas capaian pribadi di dalam

proses pembelajaran.

Budaya pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi dan pengalaman individu dan/atau antar-individu dalam menggunakan artefak (media). Nilai-nilai tersebut diakui baik secara langsung maupun tidak seiring berjalannya waktu. Nilai ini kadang berlangsung di dalam alam bawah sadar individu, diwariskan pada generasi berikutnya, atau dapat disebutkan bahwa budaya merupakan warisan sosial. Pendekatan etnografi mengartikan budaya sebagai konstruksi sosial maupun historis yang mentransmisikan pola-pola tertentu melalui simbol, pemaknaan, premis, bahkan tertuang dalam aturan.

Berdasar berbagai macam perspektif tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya adalah sebuah nilai atau praktik sosial yang berlaku dan dipertukarkan dalam hubungan antarmanusia, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Nasrullah, 2014: 139-141). Istilah budaya dapat mengacu pada perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis dari seorang individu, suatu kelompok, atau masyarakat. Istilah budaya juga mencoba memetakan khazanah kegiatan intelektual dan artistik sekaligus produk dan dihasilkan. Selain itu istilah budaya juga menggambarkan keseluruhan cara hidup, berkegiatan, keyakinan, dan adat istiadat sejumlah orang, kelompok, atau masyarakat.

Komunikasi dan budaya memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan, karena salah satu fungsi yang penting dalam komunikasi adalah transmisi budaya. Transmisi budaya tidak dapat dihindari dan akan selalu hadir dalam proses komunikasi, yang pada akhirnya akan mempengaruhi penerimaan individu. Peran komunikasi dapat memberikan pengaruh terhadap budaya dan juga interaksi, baik selaku individu maupun dalam kelompok.

Seiring berjalannya waktu pola komunikasi berkembang sejak kemunculan internet sebagai fenomena budaya baru. Berbeda dengan interaksi langsung yang tidak hanya melibatkan teks sebagai simbol atau tanda, interaksi yang komunikasi termediasi komputer (*computer*

mediated communication) dalam internet terjadi hanya berdasarkan teks semata bahkan emosipun ditunjukkan melalui teks, yakni simbol-simbol dalam *emoticon* (Rohayati, 2017: 184).

Internet sebagai sebuah budaya menurut Hine dalam Nasrullah (2018: 17-18) mengandung dua konsep. Pertama, dengan *term* budaya (*culture*) istilah internet tidak hanya sebatas pada pengertian teknologi yang menghubungkan antar komputer semata, tetapi juga terkadang di dalam istilah tersebut terkandung fenomena sosial sebagaimana yang terjadi pada interaksi tatap muka antar individu, meski pada beberapa kasus, internet memberikan kerumitan dan perbedaan yang mencolok dibandingkan fenomena sosial pada umumnya. Kedua, artefak kebudayaan memberikan pemahaman bahwa internet dapat dimaknai sebagai seperangkat program komputer yang memungkinkan para pengguna untuk melakukan interaksi, memunculkan berbagai macam bentuk komunikasi serta untuk bertukar informasi.

Selain itu, internet merupakan fenomena sosial baik itu melalui pembacaan terhadap sejarah perkembangan internet maupun kebermaknaan dan kebergunaan internet, dari medium yang digunakan pihak militer hingga ke medium interaksi sosial. Bentuk sosial dari objek internet berimplikasi pada bagaimana teknologi internet menjadi sebagai bagian akhir dari negosiasi atas proses sosial dimana setiap grup yang mengakses internet memiliki pandangan yang berbeda.

Berdasar penjelasan tersebut bisa disimpulkan makna dari budaya siber adalah praktik sosial maupun nilai-nilai dari komunikasi dan interaksi antar pengguna yang muncul di ruang siber (virtual) berdasar hubungan antara manusia dengan teknologi maupun antar manusia dengan perantara teknologi. Budaya itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui jaringan internet serta jaringan yang terbentuk diantara pengguna.

Kahoot merupakan *platform game-based learning* berbentuk kuis *online* yang dapat dimainkan via *website* maupun dapat diunduh via

aplikasi. Perangkat tersebut memiliki tampilan visual interaktif bagi pengguna yang ingin mengikuti kuis Kahoot yang telah dibuat sebelumnya. Kuis dalam Kahoot disajikan dalam format pilihan ganda atau PG (*multiple choice*) yang terdiri dari sebuah pertanyaan, dengan empat pilihan jawaban. Cara menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dalam kuis Kahoot cukup mudah, yaitu pemain cukup menekan pilihan jawaban yang dirasa benar pada layar gawai atau PC masing-masing. Setiap pemain hanya diberikan waktu terbatas untuk menjawab setiap pertanyaan dan akan mendapatkan akumulasi skor paling tinggi untuk setiap pilihan jawaban benar dengan waktu paling cepat.

Terdapat juga fitur bantuan yang dapat digunakan oleh setiap pemain untuk mendongkrak agar mendapatkan skor maksimal. Kahoot merupakan *platform* hasil kolaborasi *joint project* antara *Norwegian University of Technology and Science* dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator (Putri, 2019: 219). Kahoot memiliki dua alamat *website* yakni *kahoot.it* ditujukan untuk pengguna yang akan mengikuti kuis sebagai *user participant*, dan *kahoot.com* ditujukan untuk pembuat kuis sebagai *user admin*. Dikutip dari situs *bbc.com*, sejak diluncurkan tahun 2013 yang lalu, *platform* tersebut sudah dimainkan lebih dari 50 juta orang di 180 negara. Sebagai *platform* yang sering digunakan dalam *game-based learning* di dunia pendidikan, setiap pembuat kuis yang akan memanfaatkannya disediakan fitur pilihan *basic* dengan konten yang terbatas (gratis), maupun fitur *pro* atau *premium* (berbayar) bagi yang ingin menikmati konten lebih banyak, yang tidak ditemukan dalam pilihan *basic*.

Langkah pertama mendekati definisi metode penelitian etnografi virtual, adalah menguraikan pengertian etnografi itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, etnografi bisa diartikan sebagai (1) deskripsi tentang kebudayaan suku-suku bangsa; (2) ilmu tentang pelukisan kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup tersebar di muka bumi. Secara sederhana etnografi adalah artefak (peninggalan budaya)

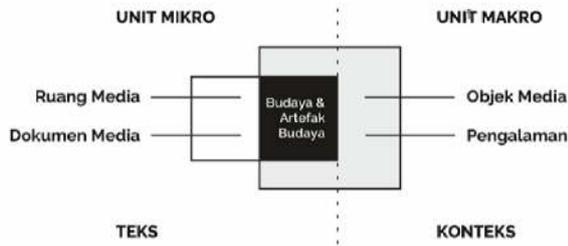
yang berasal dari suatu masyarakat. Metode etnografi bukan sekadar mengeksplorasi catatan-catatan tentang artefak kebudayaan semata, melainkan juga meneliti lebih mendalam bagaimana artefak itu bisa ada dan berlaku di sebuah kelompok.

Sebuah artefak tidak hanya dapat ditemui dalam ruang nyata, tetapi juga terdapat dalam ruang virtual. Ruang virtual sebagaimana ruang nyata terbentuk dari interaksi-kultur-struktur yang ada di antara entitas yang terlibat dalam sebuah jaringan internet. Etnografi dalam hal ini adalah melukiskan kembali realitas sosial yang ada di tengah entitas baik dalam ruang nyata ataupun ruang virtual.

Berdasar penjelasan di atas dapat ditarik titik utama pembahasan etnografi virtual, yaitu “sebagai sebuah teknik penelitian” dan “komunitas virtual”. Frasa pertama menjelaskan mengenai metode yang digunakan untuk meneliti sekaligus menganalisis fenomena, sedangkan frasa kedua menjelaskan fokus atau entitas riset yang dilakukan dengan medium (*field*) di internet.

Secara sederhana etnografi virtual merupakan metode etnografi yang digunakan untuk mengungkap realitas, baik yang tampak maupun tidak, dari komunikasi yang termediasi komputer di antara entitas (anggota) komunitas virtual di internet (Nasrullah, 2018: 1-10).

Platform media kuis Kahoot yang merupakan artefak di ruang virtual, akan diteliti menggunakan metode etnografi virtual. Metode etnografi virtual akan diuraikan dan dianalisis dengan menggunakan Analisis Media Siber (AMS). AMS dipandang dapat memberikan gambaran terkait komunitas virtual yang ada di internet pada level mikro (teks) dan makro (konteks). Pada satu sisi, AMS dapat mengelaborasi *offline* dan *online* ke dalam penelitian, namun pada sisi lain setiap bagian level analisis dapat berdiri sendiri secara independen menjadi level tertentu sesuai dengan fokus etnografer. Terdapat dua level, yaitu level mikro yang terdiri dari ruang media dan dokumen media, sedangkan level makro terdiri dari objek media, dan pengalaman.



Gambar 1. Bagan Analisis Media Siber (AMS)
(sumber: Nasrullah, 2018: 281)

Setiap unit dari masing-masing level tersebut memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Pada level mikro unit ruang media berhubungan dengan struktur perangkat media dan penampilan, terkait dengan prosedur perangkat atau aplikasi yang bersifat teknis. Adapun unit dokumen media berhubungan dengan isi, aspek pemaknaan teks/grafis sebagai artefak budaya. Pada level makro unit objek media berhubungan dengan interaksi yang terjadi di media siber, komunikasi yang terjadi antara anggota komunitas. Adapun unit pengalaman berhubungan dengan motif, efek, manfaat, atau realitas yang terhubung secara *offline* maupun *online* termasuk mitos (Nasrullah, 2018: 43-45).

Media kuis Kahoot dengan menggunakan AMS akan dianalisis pada level mikro-makro. Subjek penelitian yang digunakan adalah pendidik yang mengajar di sekolah menengah (SMP dan SMA) berjumlah 6 orang. Hasil AMS terhadap objek-subjek penelitian, ditetapkan untuk menjawab tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui amplifikasi media kuis Kahoot yang dipertukarkan oleh penggunaanya, dalam hal ini antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah model pembelajaran *game-based learning*.

2. Pembahasan

Level Mikro (Ruang Media dan Dokumen Media)

Platform Kahoot tersedia dan dapat diakses dalam 2 format, yaitu via *website* berbasis PC dan via aplikasi berbasis *smartphone*. Meski secara tampilan grafis antarmuka yang tertampak pada layar monitor diantara keduanya via PC dan

smartphone memiliki perbedaan, akan tetapi tidak mengurusi esensi dari fitur utamanya yaitu sebagai media kuis *online*. Berdasarkan hal tersebut yang akan dibahas pada penelitian ini adalah *platform* Kahoot yang diakses via *website*.

Pembahasan unit ruang media dan dokumen media di level mikro jika dikaitkan dengan *game* sebagai artefak erat kaitannya dengan komponen penyusun *game*. Adapun komponen penyusunnya yaitu adanya cara main, aturan main, *feedback* yang akan diperoleh, tujuan permainan, serta (*user*) pengguna sebagai pemain. Komponen tersebut disusun sedemikian rupa menjadi sebuah konsep *game* audio dan/atau visual interaktif yang dapat dimainkan oleh penggunaanya.

Selanjutnya berbicara tentang ruang media dan dokumen media dalam *platform* Kahoot berarti berbicara tentang konsep visual interaktif dimana komponen-komponen tersebut disusun dan dimainkan. Komponen penyusun *game* yang menjadi pembahasan pertama untuk menguraikan unit ruang media dalam *platform* Kahoot adalah terkait dengan cara bermain. Terkait dengan konsep cara main *platform* tersebut, dalam sudut pandang penulis terbagi menjadi dua bagian, yaitu cara main dari sisi *user* admin sebagai pembuat *game* dan cara main dari sisi *user participant* sebagai pemain *game*.

Secara lebih rinci tahapan cara main untuk *user* admin terbagi dalam tiga tahap yaitu pra-main, main, dan pasca-main.

Tahap pra-main adalah tahapan yang harus disiapkan *user* admin untuk merancang kuis tanya jawab sebagai sebuah permainan. Tentu berbeda jika dibandingkan dengan *game* pada umumnya yang rancangan permainannya sudah terkonsep (tidak memerlukan *user* admin), dan langsung dapat dimainkan oleh *user participant*-nya. Hal tersebut kemudian menjadi perbedaan mendasar dengan *game* lain, bahwa Kahoot yang orientasinya sebagai *game-based learning* memerlukan *user* admin yang berperan sebagai penyedia informasi (komunikator) dalam sebuah proses komunikasi pembelajaran.

Tahapan pra-main dimulai dari *user* admin mengakses *website* kahoot.com untuk *login* akun

terlebih dahulu menggunakan alamat *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.



Gambar 2. Tampilan muka *website* Kahoot tahap pra-main untuk *user* admin.
(sumber: dokumentasi penulis, 2020)



Gambar 3. Tampilan laman untuk mengkonsep kuis tanya jawab bagi *user* admin.
(sumber: dokumentasi penulis, 2020)

Apabila *user* admin adalah pengguna baru, tersedia fasilitas *sign up* untuk mendaftar dan mendapatkan akun baru di *platform* Kahoot. Setelah *ter-login* untuk membuat permainan, dapat menekan tombol *create* yang terletak pada sudut kanan atas tampilan layar monitor seperti pada contoh Gambar 2. Selanjutnya, *user* admin akan diarahkan pada laman untuk membuat permainan kuis tanya jawab berbentuk PG pada Gambar 3.

Pada tampilan layar utama di bagian tengah, kolom atas yang berwarna putih disediakan untuk *user* admin membuat pertanyaan kuis yang dibatasi maksimal 120 karakter. Selanjutnya pada bagian tengah-kiri, terdapat menu pilihan batasan waktu untuk menjawab; pilihan jumlah skor yang akan diperoleh *user participant*; pilihan jawaban bagi *user participant*; serta pilihan fasilitas unggah gambar; yang kesemuanya dapat diatur oleh *user*

admin.

Pada bagian tengah-bawah, terdapat 4 kolom dengan warna (merah, kuning, biru, hijau) dan bentuk geometris berbeda (segitiga, lingkaran, belah ketupat, persegi), yang dapat diisi oleh *user* admin berupa jawaban dari pertanyaan yang telah dituliskan sebelumnya. Disediakan pula penanda untuk sebuah jawaban yang benar berbentuk lingkaran berwarna hijau, yang didalamnya terdapat tanda *contreng* berwarna putih.

Selanjutnya pada kolom *menubar* memanjang vertikal di sebelah kiri, tersedia menu navigasi yang dapat digunakan oleh *user* admin untuk menambahkan pertanyaan baru dengan cara menekan tombol *add question* atau *duplicate question*. Sedangkan pada baris *menubar* memanjang horizontal pada bagian paling atas yang berwarna ungu, *user* admin dapat meng-*input* judul kuis untuk membedakan dengan kuis lainnya. Apabila semua pertanyaan kuis telah selesai dibuat, *user* admin dapat menekan tombol *preview* untuk memastikan bahwa rancangan kuis telah terkonsep dengan baik; menekan tombol *exit* apabila pertanyaan kuis yang dibuat ingin ditunda dan ingin menyelesaikannya di lain waktu, serta menekan tombol *done* apabila pertanyaan kuis telah selesai dan yakin untuk dimainkan.

Berikutnya memasuki tahapan kedua yaitu saat permainan, ketika *user* admin telah selesai mengklik tombol *done*, laman *website* Kahoot kemudian akan mengarahkan pada tampilan *gameplay*. Untuk memainkannya dibutuhkan 2 perangkat yang sama-sama harus terkoneksi dengan jaringan internet. Perangkat 1 yang dioperasikan oleh *user* admin berguna untuk menampilkan pertanyaan kepada *user participant*, sedangkan perangkat 2 yang dioperasikan oleh *user participant* digunakan sebagai sarana untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan oleh *user* admin. Dua perangkat tersebut harus terkoneksi satu sama lain secara langsung dan bersamaan agar *gameplay* dapat dimainkan dengan baik.

Jika *setting* tempat antara *user* admin dan *user participant* berada dalam ruang kelas, Kahoot bisa

dimainkan dengan pengaturan perangkat 1 yang menampilkan pertanyaan kuis diproyeksikan melalui proyektor dari *user admin*. Kemudian perangkat 2 dari *user participant* yang telah terkoneksi pada *gameplay* yang tertampil di layar proyektor, digunakan sebagai alat untuk menjawab pertanyaan. Jika *setting* tempat berada di ruang virtual, agar *user participant* dapat melihat pertanyaan kuis, *user admin* dapat memproyeksikannya dengan fitur *share screen* dalam *video conference*. Adapun skema permainannya dapat dijelaskan pada tampilan Gambar 4.

Saat kedua perangkat sudah siap untuk memulai *game*, langkah pertama adalah *user admin* membagikan PIN permainan pada *user participant*, pada gambar A kode PIN yang terbuat adalah 6997835. Langkah Kedua *user participant* menginput PIN tersebut dan nama sebagai *user identity* pada perangkat masing-masing di laman *Kahoot.it* sebagai syarat agar bisa terhubung pada *gameplay* seperti pada gambar B. Setelah terhubung, langkah ketiga akan muncul notifikasi *you're in* yang menunjukkan bahwa *user participant* sudah terhubung pada *gameplay* (pada gambar C. Langkah keempat *user admin* juga dapat melihat *user participant* yang telah terhubung ke dalam permainan (pada gambar D. Ketika dirasa semua *user participant* sudah terhubung ke dalam *gameplay*, *user admin* kemudian dapat menekan tombol *start* untuk memulai permainan.

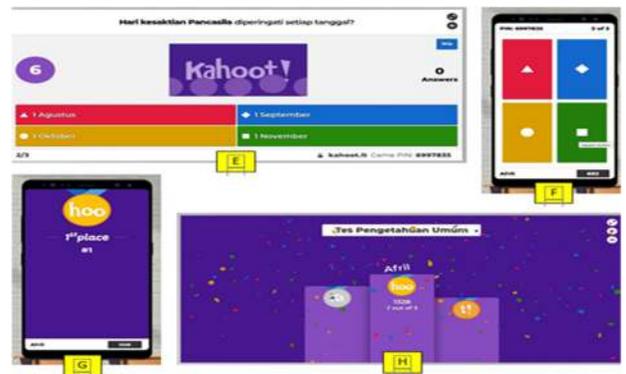
Langkah kelima, *user participant* melihat pertanyaan yang ditampilkan oleh *user admin* pada gambar E, dapat langsung menekan tombol untuk memilih jawaban mana yang benar pada perangkatnya (gambar F). Pada contoh *user participant* dapat menekan tombol berwarna kuning (bidang geometris berbentuk lingkaran) pada perangkatnya sebagai jawaban benar, untuk menjawab pertanyaan pada tampilan layar gambar E. *User partisipant* yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dengan waktu tercepat akan mendapatkan akumulasi skor paling tinggi.

Langkah keenam saat *game* selesai, pada gambar G, perangkat *user participant* akan

muncul *feedback* berupa urutan peringkat dari akumulasi skor yang telah diraih. Begitu pula pada perangkat *user admin* pada gambar H, *user participant* juga dapat melihat secara langsung urutan peringkatnya pada tayangan proyektor atau fitur *share screen*. Hasil *feedback* berupa penampilan skor dan urutan peringkat merupakan proses yang masuk pada tahapan akhir yaitu pasca-main. Selanjutnya pembahasan kedua pada unit ruang media di level mikro adalah terkait dengan aturan permainan. Aturan permainan ini berlaku pada tahapan pra-main, dan saat permainan berlangsung. Pada tahapan pra-main, aturan yang berlaku bagi *user admin* misalnya terdapat batasan jumlah kata dalam pertanyaan tidak boleh melebihi sebanyak 120 karakter; serta wajib memberitahukan PIN *game* kepada *user participant* agar dapat dimainkan.



Gambar 4. Skema permainan Kahoot antara *user admin* dengan *user participant* (1) (sumber: dokumentasi penulis, 2020)



Gambar 5. Skema permainan Kahoot antara *user admin* dengan *user participant* (2) (sumber: dokumentasi penulis, 2020)

Aturan yang berlaku bagi *user participant* misalnya, untuk mendapatkan jumlah akumulasi skor tertinggi harus bisa menjawab benar pertanyaan dengan durasi waktu tercepat. Terdapat juga aturan main yang berlaku terhadap keduanya misalnya, *game* membutuhkan 2 perangkat yang sama-sama harus terkoneksi dengan jaringan internet agar *gameplay* tersebut dapat dimainkan dengan baik.

Berikutnya pembahasan unit ruang media yang ketiga, adalah *feedback* permainan yang dihasilkan yaitu berupa tayangan urutan peringkat *user participant* yang memperoleh akumulasi skor tertinggi yang dapat dilihat secara langsung. Selanjutnya karena konsep *game* ini adalah permainan tanya-jawab, tujuan *game* ini diciptakan menurut penulis adalah sebagai sarana untuk *sharing* informasi dan pengetahuan antara *user* admin kepada *user participant*. Secara garis besar tujuan *game* tersebut dapat diadaptasi dalam sebuah proses pembelajaran di dunia pendidikan. Konsep kuis tanya jawab yang diakomodasi dalam *game* tersebut secara langsung melibatkan proses transfer keilmuan dari *user* admin (pendidik) selalu yang membuat pertanyaan, kepada *user participant*-nya (peserta didik) selaku yang menjawab pertanyaan.

Menginjak pembahasan pada unit dokumen media di level mikro, konsep kuis *online* tanya jawab Kahoot adalah adaptasi pengembangan bentuk soal kuis/ujian di ruang kelas. Adapun jenis soal yang diadopsi ke dalam *game online* interaktif tersebut berbentuk PG berupa pertanyaan dan empat pilihan jawaban. Jika dilihat persamaan diantara dua kuis tersebut, keduanya sama-sama membutuhkan pendidik untuk membuat soal, peserta didik selaku yang mengerjakan soal, media untuk mengerjakan, dan *setting* ruang. Berdasarkan hal tersebut terdapat hal menarik yang dapat diamati, pertama adalah terkait dengan jumlah kata dalam sebuah pertanyaan. Pada Kahoot jumlah kata pertanyaan dibatasi maksimal hanya 120 karakter, sedangkan soal dalam ujian tulis tidak ada batasan minimal karakter, asal soal yang dibuat mudah untuk dipahami.

Kedua adalah peralihan bentuk pilihan jawaban soal PG di *platform* Kahoot. Peralihan itu ditandai dengan perubahan pilihan jawaban yang umumnya berupa A;B;C;D, kemudian diganti dan diubah menjadi kode warna dan bentuk geometris tertentu. Hadirnya penanda pilihan jawaban berbentuk geometris (segitiga, lingkaran, belah ketupat, dan persegi) tersebut berguna dan membantu penyandang disabilitas yang memiliki keterbatasan untuk mengenali warna-warna tertentu (buta warna). Pilihan jawaban berbentuk geometris akan memudahkan mereka untuk mengenali pilihan jawaban benar berdasarkan perbedaan bentuk, karena keterbatasannya untuk mengidentifikasi warna. Hal ini dapat dikatakan bahwa *game* tersebut ramah dengan penyandang disabilitas.

Selanjutnya ketiga adalah adanya fitur batasan waktu yang relatif singkat (hitung mundur dalam detik) pada setiap soal dalam Kahoot akan membuat *user participant* merasa tertantang, termotivasi untuk menjawab soal dengan cepat dan benar agar perolehan nilainya yang tinggi. Batasan waktu akan melatih mereka agar dapat menjadi fokus dan berkonsentrasi.

Level Makro (Objek Media dan Pengalaman)

Kuis tanya jawab *online* Kahoot dalam perkembangannya, tidak hanya berperan sebagai media belajar dalam *game-based learning* saja. Pada unit objek media di level makro, Kahoot berkembang sebagai media hiburan dalam berbagai acara komunitas tertentu dan sebagai media penyedia informasi (berita). *Game* kuis Kahoot tidak hanya dimainkan di lingkungan sekolah, akan tetapi juga dimainkan pada berbagai macam acara seperti seminar, *workshop*, rapat dari komunitas tertentu sebagai media hiburan atau *ice breaking* untuk mencairkan suasana. Sebagai media penyedia informasi (berita) Kahoot juga merilis program bernama Kahoot *Academy*. Kahoot *Academy* merupakan program untuk memberikan sebuah *platform sharing* pengetahuan kepada anggota premium (berbayar) yang telah tergabung dalam komunitas *online*.

Program tersebut dirancang dengan tujuan agar pendidik dapat mengakses bahan ajar berkualitas yang dibuat oleh pendidik terverifikasi maupun dari mitra premium yang telah bekerja sama dengan Kahoot. Pendidik terverifikasi dan mitra kerjasama akan berbagi terkait sumber belajar di halaman profil Kahoot mereka. Tentunya fitur dimaksud hanya dapat dinikmati oleh pengguna premium (akun). Hal tersebut tidak akan didapatkan oleh pengguna gratis, karena pengguna gratis hanya dibatasi pada fitur untuk membuat kuis saja.

Sebagai bagian dari artefak budaya Kahoot di unit pengalaman level makro, tidak hanya dapat dipahami dari konten (apa yang terlihat secara fisik), akan tetapi juga konteks-nya (makna dan nilai). Kehadiran Kahoot yang banyak digunakan dalam pembelajaran *game-based learning* ataupun sebagai hiburan tentu akan melahirkan motif, efek, manfaat atau realitas tertentu yang terhubung di dunia nyata pada penggunaanya.

Bertujuan untuk mengetahui dan memahami hal tersebut, penulis akan memaparkan hasil etnografi virtual yang mendalami kondisi di atas, utamanya hubungannya dengan pembelajaran, yang diperoleh dari hasil tanya jawab terhadap narasumber. Terdapat enam narasumber yang berprofesi sebagai guru diwawancarai terkait pengalaman dalam menggunakan *platform* tersebut.

Adapun profil narasumber dijelaskan pada Tabel 1. Secara lebih rinci, narasumber wanita sebanyak empat orang (67%) dan narasumber pria sebanyak dua orang (33%). Berdasar tingkat sekolah tempat mengajar, diketahui sebanyak lima orang (83%) mengajar pada tingkat sekolah menengah atas, dan satu orang (17%) mengajar di tingkat sekolah menengah pertama. Berdasarkan lokasi mengajarnya, diketahui sebanyak lima orang (83%) mengajar di daerah Provinsi Jawa Tengah, sedangkan satu orang (17%) di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berdasar pertanyaan awal yaitu apakah mereka tahu dan pernah menggunakan Kahoot? Sebanyak enam orang (100%) menjawab tahu, dan lima orang (83%) menjawab pernah menggunakannya. Lebih lanjut berdasarkan hasil wawancara terdapat dua alasan utama yang menjadi latar belakang narasumber menggunakan Kahoot adalah terkait dengan konsep kuis dan tes awal peserta didik. Alasan pertama, konsep kuis *online* dalam Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan atraktif; fitur *feedback* berupa skor yang langsung (*realtime*); serta menjadi alternatif solusi pembelajaran dikala KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) saat pandemi COVID-19. Alasan kedua menyatakan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai tes awal, latihan terkait pemahaman peserta didik terhadap materi.

Tabel 1. Profil Narasumber

Narasumber	Jenis Kelamin	Sekolah tempat Mengajar	Lokasi Mengajar	Tahu Kahoot?	Pernah menggunakan Kahoot?
1	Wanita	SMA	Klaten, Jawa Tengah	Tahu	Pernah
2	Wanita	MA	Magelang, Jawa Tengah	Tahu	Pernah
3	Wanita	SMP	Kendal, Jawa Tengah	Tahu	Pernah
4	Wanita	SMA	Yogyakarta, D.I. Yogyakarta	Tahu	Pernah
5	Pria	MA	Batang, Jawa Tengah	Tahu	Tidak Pernah
6	Pria	SMA	Semarang, Jawa Tengah	Tahu	Pernah

Berkaitan dengan pandemi COVID-19, narasumber menilai bahwa Kahoot dapat menjadi media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di ruang virtual. Hal yang menjadi kendala adalah masalah sinyal (jaringan). Narasumber menyarankan agar kendala tersebut diatasi dengan mengakses jaringan Wifi, pinjam HP orang tua, mencari *provider* yang sinyalnya bagus agar memperoleh koneksi yang stabil. Selanjutnya sejauh pemahaman narasumber, Kahoot sebagai media pembelajaran *game-based learning* terbukti lebih menarik, membawa manfaat dan menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut narasumber, Kahoot disukai peserta didik karena tampilannya menarik, peserta didik merasa tidak sedang mengerjakan kuis/ujian yang notabene selalu serius dan menegangkan karena seperti sedang bermain *game*. Selanjutnya terkait manfaat atau nilai-nilai lain yang bisa diperoleh adalah nilai kejujuran, kedisiplinan, menumbuhkan jiwa kompetisi (*fastabiqul khairat*), konsentrasi dan manajemen waktu.

Hal yang menjadi kelemahan Kahoot menurut narasumber adalah adanya batasan jumlah kata dalam pertanyaan sebanyak 120 karakter, sehingga tidak dapat menggantikan bahan evaluasi dalam UTS (Ujian Tengah Semester) atau UAS (Ujian Akhir Semester), hanya cocok sebagai tes awal, atau tes pengetahuan umum saja. Adanya pembatasan karakter tersebut juga membuat Kahoot tidak cocok digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil fakta di lapangan jika dibandingkan dengan landasan teoritis yang telah dijelaskan pada sub bab studi literatur, dapat dikatakan bahwa *platform* Kahoot sebagai model pembelajaran *game-based learning* mampu menciptakan KBM yang efektif dan *immersive* (menarik dan menyenangkan). Prinsip KBM efektif yang diterapkan dalam Kahoot adalah prinsip aktivasi. Pemahaman peserta didik terkait ilmu yang telah didapatkan baik di dalam maupun di luar kelas, dapat di *recall* kembali menggunakan kuis tanya jawab *online* Kahoot. Hal tersebut dapat diartikan bahwa *platform*

Kahoot membantu peserta didik untuk mengaktifkan pengetahuan mereka sendiri.

Selanjutnya Kahoot sebagai model pembelajaran *game-based learning* mampu memenuhi syarat pembelajaran *immersive* karena:

i. Terdapat unsur tantangan yang menggairahkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan, yaitu berupa batasan waktu yang relatif singkat dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan.

ii. Terdapat tujuan-tujuan individu dan kelompok yang selaras satu dengan yang lain, dan memungkinkan untuk diraih (*feasible & congruent goals*) yaitu usaha untuk memperoleh skor akumulasi tertinggi agar mendapatkan urutan peringkat yang terbaik.

iii. Terdapat relasi antar individu baik di dalam sebuah kelompok, maupun dan antar kelompok, yang terjadi di lingkungan permainan, baik yang bersifat kompetitif maupun non-kompetitif. Relasi tersebut dapat ditandai karena terbentuk dari suatu kelompok antar individu dalam ruang kelas ataupun dalam suatu acara tertentu.

iv. Terdapat relasi positif dan menyenangkan yaitu mampu menumbuhkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, menumbuhkan jiwa kompetisi (*fastabiqul khairat*), konsentrasi dan manajemen waktu diantara pemainnya dalam sebuah kelompok.

v. Terdapat mekanisme yang mampu memantau proses dan hasil pembelajaran setiap individu, dan memberikan *feedback* untuk memacu pencapaian pembelajaran yang lebih tinggi, yaitu berupa *feedback* skor yang dapat dilihat dan dipantau secara langsung.

3. Kesimpulan

Sebagai sebuah *game online* yang membutuhkan koneksi jaringan internet, Kahoot lebih dari (teramplifikasi) sekedar media kuis tanya jawab dalam model pembelajaran *game-based learning*. Kahoot telah menjadi sebagai bagian dari artefak budaya yang diproduksi, didistribusikan dan dikonsumsi melalui jaringan internet di dunia pendidikan. Kahoot yang telah

menjadi bagian dari artefak budaya mempunyai realitas, nilai, makna yang dipertukarkan oleh pengguna (pendidik selaku *user admin* dan peserta didik selaku *user participant*). Realitas, nilai, makna yang dipertukarkan tersebut termuat dalam level mikro (unit ruang media dan dokumen media), serta level makro (unit objek media dan pengalaman).

Amplifikasi pertama (di unit ruang media), Kahoot merupakan bentuk pengembangan kuis konvensional ke dalam sebuah realitas *game* yang dapat dimainkan di jaringan internet dengan konsep permainan yang membutuhkan 2 pengguna yakni pendidik sebagai *user admin* dan peserta didik *user participant*, baik untuk *setting* tempat di ruang nyata ataupun di ruang virtual. Kahoot teridentifikasi sebagai sebuah realitas *game* karena di dalamnya memuat komponen penyusun *game* yakni adanya sebuah cara main, aturan main, *feedback* yang didapatkan, tujuan permainan, serta (*user*) pengguna sebagai pemain yang telah dikonsepsi sedemikian rupa.

Amplifikasi kedua (di unit dokumen media), Kahoot dalam realitasnya adalah *game online* yang ramah dengan penyandang disabilitas buta warna. Hadirnya penanda pilihan jawaban berbentuk geometris akan memudahkan penyandang buta warna untuk mengenali pilihan jawaban benar berdasarkan perbedaan bentuk, karena keterbatasannya mengidentifikasi warna-warna tertentu.

Amplifikasi ketiga (di unit objek media), *platform* Kahoot tidak hanya berperan sebagai media belajar dalam *game-based learning* saja. Kahoot berkembang sebagai media hiburan dalam berbagai acara komunitas tertentu serta sebagai media penyedia informasi (berita).

Amplifikasi keempat (di unit pengalaman) berdasarkan hasil wawancara terhadap narasumber yang berprofesi sebagai pendidik, kuis tanya jawab *online* Kahoot mampu memberikan nilai-nilai, pemaknaan yang positif kepada peserta didik. Nilai dan makna yang dipertukarkan adalah kemampuan untuk menciptakan KBM yang efektif dan *immersive* (menarik dan menyenangkan).

Nilai dan makna inilah yang menjadi latar belakang pendidik menggunakan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran, meskipun tidak dipungkiri masih terdapat beberapa kelemahan dan keterbatasan. Kelebihan dan kekurangan Kahoot sebagai media *game-based learning* dapat disikapi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kelebihan dan kekurangan tersebut juga dapat menjadi pertimbangan, referensi, bagi pendidik guna memilih model pembelajaran yang tepat.

Daftar Pustaka

- Afandi, Muhamad, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press
- BBC News Indonesia. (2018). *Pelajar Indonesia Jadi Salah Satu Pengguna Teknologi Tertinggi di Dunia*.
<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-46500293>. diakses 13 November 2020
- Esposito, Nicolas. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Proceeding of DiGRA 2005 Conference: Changing Views- Worlds in Play*, p. 2,
- Hanna, Philip. (2020). *Video Game Technologies*. Belfast, Irlandia: Queen's University
- Hidayat, Rahmat. (2018). *Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Buletin Psikologi UGM Yogyakarta*, Volume 26, pp. 73-78
- Ishak. (2020). *Tipologi Kebosanan Saat Belajar di Kelas dan Dampak Buruknya bagi guru*.
<https://pontianak.tribunnews.com/2018/09/16/tipologi-kebosanan-saat-belajar-di-kelas-dan-dampak-buruknya-bagi-siswa>. diakses 11 November 2020
- Kahoot Academy. (2020).
<https://kahoot.com/academy/what-is-kahoot-academy/#What-is-Kahoot-Academy->. diakses 16 November 2020
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Kencana
- Nasrullah, Rulli. (2018). *Etnografi Virtual*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Nasrullah, Rulli. (2018). *Riset Khalayak Digital*:

- Perspektif Khalayak Media dan Realitas Virtual di Media Sosial. *Jurnal Sosioteknologi ITB Bandung, Volume 17, p. 281*
- Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Pusdatin. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang memanfaatkan rumah belajar*. Jakarta: Pusat Data Informasi dan Teknologi (Pusdatin) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Putri, Aprilia Riyana, Muhammad Alie Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial UMK Kudus*.
- Rohayati. (2017). Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber) Suatu Proses Interaksi Simbolik. *Jurnal Sosial Budaya UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Volume 14, p.184*
- Sutirna, dan Suntoko. (2018). Persepsi Guru terhadap Inovasi Pembelajaran Media Berbasis Informasi Teknologi. *Jurnal Wahana Karya*