



PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS MAHASISWA

Reni Melawati

Institut Agama Islam Negeri Curup, Indonesia

renimelawati098@gmail.com

Abstract

The main purpose of this study is to find out the benefits of Kahoot learning media in increasing student creativity. This is because the world has entered the 4.0 era by having various types of technological advances. In this case, library research will be carried out, the literature review is obtained through literature review and documentation data. This study is not only in the form of theoretical concepts but also criticizes the study of existing theories to strengthen this literature review. Kahoot is considered a good medium to be used in supporting learning activities at both the school and college levels. Kahoot can increase the creativity of each student by providing an opportunity to process their own use both in terms of questions, answers or methods provided by the kahoot itself. The implementation of the kahoot application itself provides positive reciprocity for lecturers and especially for students. In its implementation, students easily learn from this application, especially in the development of questions that can later be used by students if they become an educator.

Keywords: *Kahoot; Application; Creative.*

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dikarenakan mendunia telah memasuki era 4.0 dengan berbagai jenis kemajuan-kemajuan teknologi. Dalam hal ini akan dilakukan penelitian yang bersifat pustaka atau library research) kajian pustaka tersebut diperoleh melalui kajian literatur dan data dokumentasi. Kajian ini tidak hanya berupa konsep teori tetapi juga mengkritisi kajian teori – teori yang ada untuk memperkuat kajian literatur ini. Kahoot dinilai media yang baik digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran baik tingkat sekolah ataupun perguruan tinggi. Kahoot dapat meningkatkan kreativitas setiap mahasiswa dengan memberikan kesempatan untuk memproses sendiri penggunaan baik dalam segi soal, jawaban ataupun metode yang disediakan oleh kahoot itu sendiri. Implementasi dari aplikasi kahoot ini sendiri memberikan timbal balik yang positif bagi dosen dan terutama kepada mahasiswa. dalam pelaksanaannya mahasiswa dengan mudah untuk belajar dari aplikasi ini terutama dalam pengembangan soal-soal yang di kemudian hari dapat digunakan oleh mahasiswa ketika menjadi seorang pendidik.

Kata Kunci: *Kahoot; Aplikasi; Berpikir Kreatif.*

A. Pendahuluan

Perkembangan abad sekarang ini yang telah berubah menjadi revolusi 4.0 dengan penguatan literasi serta beberapa keterampilan berpikir yang baru. Adapun revolusi yang dimaksud ialah literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Pendidikan tinggi merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam menghadapi perkembangan revolusi industri 4.0 ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan lembaga pendidikan tinggi yang lebih fleksibel dan siap menghadapi tantangan baru sehingga

setiap kelas masyarakat di perguruan tinggi tidak akan ditinggalkan pada era globalisasi dan digital. Tuntutan revolusi industri 4.0 dapat dilihat dari 3 aspek perspektif, yaitu perspektif pada level mikro, meso dan makro.

Berkembangnya industri saat ini menimbulkan dampak yang tidak sedikit mengenai peluar dalam dunia kerja yang akan diterapkan oleh para lulusan sekolah serta perguruan tinggi.¹ Namun dengan hadirnya revolusi ini, yang menjadikan segala jenis pekerjaan yang biasanya membutuhkan tenaga kerja manusia yang banyak telah berganti dengan robot, akan tetapi peran dari sebuah perguruan tinggi atau pendidikan umum lain tetap menjadi sebuah penyelenggara utama dalam memanusiakan manusia dan melaksanakan pendidikan sepanjang hayat ini, karena harus tetap dilakukan oleh tenaga profesional bukan sebuah robot.²

Dalam arus gelombang yang dikemukakan oleh Alvin Toffler salah satunya terdapat gelombang informasi yang kiranya dimulai pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21. Terdapat alat-alat komunikasi yang serba canggih yang belum pernah dibayangkan oleh manusia yang hidup pada tahun dan zaman sebelumnya. Dalam revolusi ini membuat dunia seakan-akan tidak ada batasannya serta munculnya istilah *global village*.³ Tantangan dan peluang industri 4.0 mendorong adanya kreasi dari pendidikan. Pemerintah tentu perlu meninjau relevansi mahasiswa serta kebutuhan dunia kerja sehingga bisa mengisi peluang di era industri 4.0 ini. Karena kemajuan dari teknologi memungkinkan akan terjadinya otomatisasi dari segala aspek. Kemajuan ini menghubungkan anrata, dunia fisik, digital serta biologi yang akan mengubah perubahan sosial pola hidup antar manusia.⁴

¹Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Pertama (Tangerang: Tira Smart, 2019), 9.

²Sitanggang, Nathanael, and Abdul Hamid, *Strategi Meningkatkan Kualitas Lulusan Melalui Ketepatan Manajemen*, Pertama (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 3.

³Sutrisno and Suyatno, *Pendidikan Islam Di Era Peradaban Modern*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2015), 80

⁴MA Ghufron, "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia

Pendidikan adalah bagian dari kehidupan yang sangat penting serta harus berjalan sejalan dengan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan bekal yang dibutuhkan manusia dalam menjalani kehidupan dengan berbagai macam tantangan zaman yang terus berganti. Sesuai dengan konsep Islam bahwa menuntut ilmu itu semumur hidup, selain menuntut ilmu maka perlu diamalkan. Zaman saat ini telah sebakin canggih dengan segala kemajuan teknologi yang semakin tinggi.⁵

Jika dikaitkan dengan pendidikan maka mutu pendidikan akan berbicara mengenai jaminan dari kualitas (*quality assurance*) yang ada dalam satuan pendidikan. Sebuah pendidikan dikatakan bermutu bila satuan pendidikan tersebut membuat jaminan kualitas (*quality assurance*) yang akan dicapai pada akhir atau pertengahan. Untuk itu banyaknya jaminan tidak diperlukan karena tidak penting, melainkan seberapa besarnya jaminan itu terealisasi. Dengan demikian mutu jelas menjadi esensi yang menjamin perkembangan satuan pendidikan dalam *positioning* terbaik di tengah-tengah persaingan dunia pendidikan.⁶

Knowledge management atau manajemen pengetahuan merupakan sebuah konsep pembelajaran yang baru. Hal ini berkembang mulai dari berkembangnya teknologi informasi. Meski sudah lama dipraktikkan oleh perusahaan, sebuah perguruan tinggi harus mampu berdampingan dengan teknologi yang semakin canggih agar tidak kalah dan tergantikan oleh robot, sehingga peradaban dunia bisa dikontrol oleh manusia bukan robot.⁷ Dengan berkembangnya dunia pendidikan ke arah teknologi dan lebih canggih, maka

Pendidikan,” *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* 1, no. 1 (2018): 332–37.

⁵Nurhayani Siregar, Rafidatun Sahirah, and Arsikal Amsal Harahap, “Konsep Kampus Merdeka Belajar Di Era,” *Fitrah: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020): 141–57.

⁶Erwin Firdaus et al., *Manajemen Mutu Pendidikan*, ed. Jammer Simarmata, Pertama (Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

⁷A. E. Ted Wall, *Manajemen Perguruan Tinggi: Beberapa Catatan*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2008).

seorang guru dituntut untuk menguasai dan lebih mengeksplorasi kemampuan diri dalam mencerdaskan anak bangsa ini melalui penggunaan IPTEK.⁸

Inti dari proses pembelajaran adalah media, baik dari mahasiswa ataupun dosen sama-sama memerlukan alat sebagai pendukung dalam proses pembelajaran agar segala kebutuhan yang berbagai macam dalam sebuah kurikulum dapat terpenuhi dengan pencapaian yang ditetapkan. Mengenai media, telah memegang banyak dibicarakan selama ini seperti Wilkinson yang memperoleh hasil bahwa media adalah alat belajar mengajar.⁹ Penggunaan media saat pembelajaran dapat mempermudah mahasiswa dapat memahami segala materi dalam kegiatan perkuliahan sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Selain itu, dengan menggunakan media dalam pembelajaran maka mahasiswa tidak hanya terpaku pada dosen yang menyampaikan materi perkuliahan, melainkan dengan media mahasiswa akan terpaku pada media yang menarik dan menimbulkan semangat dalam belajar.¹⁰ Peran media dalam pengajaran dan pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media sering digunakan sesuai dengan jenis materi dan situasi yang tepat. Dipandang dari sudut kebutuhan mahasiswa dalam setiap perkuliahan digunakan dalam rangka peningkatan kualitas dari mahasiswa dengan demikian perlu diperhatikan beberapa prinsip dan kondisi dalam memilih penggunaan media pembelajaran.¹¹

⁸Ni Luh and Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa," Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, no. March (2021): 1–16, <https://www.researchgate.net/profile/PutuEkayani/publication/315105651..>

⁹Asrorul Mais, Produksi Media, and Pembelajaran Sederhana, "Pentingnya Media Dalam," n.d.

¹⁰Rizki Wahyuningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 23–27, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

¹¹Asni Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77, <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

Dari berbagai macam penjelasan yang telah dipaparkan bahwa dengan semakin majunya peradaban dunia maka dalam pendidikan tidak boleh tertinggal. Untuk itu dalam pendidikan dibutuhkan berbagai macam media yang dapat mendukung mahasiswa untuk berperan aktif serta menghasilkan ide-ide yang mereka kembangkan untuk menggunakan media.

Berpikir kreatif merupakan proses dalam berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide yang unik dan macam-macam kemungkinan jawaban.¹² pentingnya melaksanakan pengembangan kreativitas mahasiswa serta kemampuan melalui sebuah aktivitas - aktivitas pembelajaran dalam perkuliahan.¹³ Peningkatan kreativitas mahasiswa dapat terus dikembangkan dan diolah. Mahasiswa adalah aset penting dalam menghasilkan kualitas lulusan dalam sebuah institusi. Untuk itu kreativitas sangat dibutuhkan dan harus dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi dengan judul Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas x menunjukkan bahwa aplikasi yang digunakan mendapat rata-rata persentase sebesar 77% dengan kriteria menarik, respon penilaian akhir yang didapat dari peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik.¹⁴ Penelitian yang dilakukan Feblina Daryanes dan Deci Ririen dengan judul “efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa” rata-rata efektivitas aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada indikator motivasi yaitu sebesar 82,6% dan rerata efektivitas aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada indikator atensi yaitu sebesar 80,6%. Keterlibatan siswa dalam aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi akan memotivasi siswa untuk melakukan proses

¹²Mais, Media, and Sederhana, “Pentingnya Media.”

¹³Hisdamayanti Djupanda, Yusuf Kendek, and I Wayan Darmadi, “Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sma Dalam Memecahkan Masalah Fisika,” *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 3, no. 2 (2015): 29, <https://doi.org/10.22487/j25805924.2015.v3.i2.5111>.

¹⁴Cahya Kurnia Dewi, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X,” *Doctoral Dissertation UIN Raden Intan Lampung*, 2018, 144.

pembelajaran secara aktif kepada siswa dalam pembelajaran.¹⁵

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kajian pustaka (*library research*) kajian pustaka tersebut diperoleh melalui kajian literatur dan data dokumentasi. Kajian ini tidak hanya berupa konsep teori tetapi juga mengkritisi kajian teori – teori yang ada untuk memperkuat kajian literatur ini.

B. Pembahasan

1. Creative Thinking

Berpikir kreatif adalah berpikir yang diarahkan pada inovasi. Kreatif telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat sesuatu dari nol itu telah digambarkan sebagai pemikiran ide umum dengan cara yang tidak biasa ini. Ini melibatkan kemampuan untuk mengambil konsep, tugas, ide atau produk dan memindahkannya ke arah baru.¹⁶ Ken Robinson mendefinisikan *creative thinking* merupakan aktivitas imajinatif yang dibuat sedemikian rupa untuk menghasilkan hasil yang orisinal dan bernilai.¹⁷

*Creative thinking is a thinking that produces new methods, new concepts, new understanding, new inventions and new works of art*¹⁸. *Creative thinking* (berpikir kreatif) adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban untuk suatu masalah, yang mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan dan keberagaman

¹⁵Febblina Daryes and Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 184.

¹⁶Robert Di Yanni, *Critical and Creative Thinking*, pertama (Inggris: Wiley Blackwell, 2016).

¹⁷Hiroko Futomo et al., *Young Children's Creative Thinking*, Pertama (London: Sage Publication, 2012).

¹⁸Digumarti Bhaskara Rao and Sarvepalli Sivaram Prasad, *Creative Thinking of School Students* (darya Ganj: New Delhi: Discovery Publishing House PVT. LTD, 2009). h. 1

jawaban.¹⁹ Berpikir kreatif bertujuan untuk memperoleh wawasan, pendekatan, atau cara baru untuk memahami sesuatu. Berpikir kreatif menyatakan pelatihan pemikiran dengan melihat naluri, memicu fantasi menciptakan peluang baru, mengembangkan perspektif yang mengagumkan.²⁰

Kemampuan ini merupakan kemampuan berpikir/nalar yang tinggi setelah fundamental dan kritis dengan demikian memerlukan keterampilan berpikir mahasiswa. Dari penjelasan diatas diketahui bahwa kegiatan dalam proses pembelajaran dengan maksud mendorong mahasiswa dalam memahami masalah,meningkatkan kemampuan berpikir kreatif,membuat rencana penyelesaian, serta secara aktif melibatkan mahasiswa dalam mencari pemecahan masalahnya sendiri.²¹

Berpikir kreatif ialah sebuah kemahiran dalam menghasilkan atau mengembangkan sesuatu hal unik, baru yang belum pernah dimiliki oleh orang lain. Berpikir kreatif adalah cara berpikir yang menghasilkan konsep baru, pemahaman, penemuan atau karya seni. Komponen dari berpikir kreatif yakni: kefasihan yang menghasilkan ide, jawaban, solusi, atau pertanyaan, mengusulkan strategi, mempertimbangkan lebih dari satu strategi dan hasilnya, fleksibilitas yang mencakup menghasilkan ide, jawaban, atau pertanyaan untuk memahami masalah dari berbagai sudut pandang, mencari alternatif, mengubah pendekatan atau cara pemikiran; orisinilitas termasuk membawa ide-ide baru yang unik, mempertimbangkan cara yang tidak biasa; elaborasi itu terdiri dari memperluas dan meningkatkan ide atau produk, memperbesar atau menentukan suatu objek, ide,

¹⁹B Suyidno, Nur, M., Yuanita, L., Prahani, B. K., & Jatmiko, "Effectiveness Of Creative Responsibility Based Teaching (Crbt) Model On Basic Physics Learning To Increase Student's Scientific Creativity And Responsibility," *Journal Of Baltic Science Education* 17, no. 1 (2018): 136–151.

²⁰W. Hidayat, "Adversity Quotient Dan Penalaran Kreatif Matematis Mahasiswa Sma Dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry Pada Materi Turunan Fungsi," *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2017): 15–28, <https://doi.org/10.22236/>.

²¹T. Y Siswono, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajaran Masalah," *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains (JMPS)* 10, no. 1 (2005): 1–9.

atau situasi sehingga menjadi menarik.²²

Pada saat ini tentu tidak asing dengan istilah berpikir kreatif atau *creative thinking*. Dalam pembelajaran sehari-hari baik dari tingkat sekolah atau sampai pada perguruan tinggi seseorang harus dituntut untuk bisa dan terbiasa menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya. Adapun alasan ini dikarenakan dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif seseorang mampu menjadikan dirinya sebagai insan yang berguna baik dari diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Bukan menjadi hal yang tabu bahwa kemampuan *creative thinking* ini selalu dibahas dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini kemampuan yang disebut sebagai kemampuan berpikir kreatif mampu membuat seseorang untuk mengembangkan segala ide-ide yang bersifat unik yang belum dimiliki oleh orang lain atau yang bersifat umum. *Creative thinking*, merupakan salah satu kemampuan yang disebutkan dalam abad 21 ini, dengan demikian perguruan tinggi atau sekolah harus menyiapkan kualitas lulusan yang dapat ikut bersaing secara global. Hal ini mengingat bahwa zaman akan terus maju, jika sebuah institusi tidak berproses menjadi lembaga pendidikan yang baik yang meningkatkan kualitasnya, maka bisa jadi lembaga pendidikan tersebut tidak akan berfungsi lagi.

a. Karakteristik *Creative Thinking*

Menurut Nazareth karakteristik dalam berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Keaslian, orisinalitas berhubungan dengan keadaan umum pengetahuan yang ada. Seseorang mungkin memiliki ide yang unik mungkin sangat umum dengan

²²L. Nuraini, D. R., Kusmayadi, T. A., & Fitriana, "Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Siswa Menengah Atas," *Journal Fisika: Seri Konferensi*, no. 1 (2019): 1318, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012093>.

pemikiran manusia pada umumnya.

- 2) Integrasitas, mengintegrasikan ide-ide menjadi satu kesatuan yang lebih besar melalui penemuan kesamaan diantara mereka.
- 3) Unik, karakter penting lainnya dari kreativitas adalah bahwa produk kreatif itu merupakan bentuk ekspresi yang unik dari setiap kepribadian pencipta dan itu adalah hasil mengekspresikan diri.²³

Sedangkan menurut Marzano (M. Iqbal) seseorang yang berpikir kreatif harus:

- 1) Bekerja di ujung kompetensinya bukan di tengahnya, bekerja dengan kompetensi tinggi yang membuat seseorang tertantang untuk menyelesaikan suatu permasalahan meskipun dia belum memiliki kompetensi dalam bidang itu.
- 2) Tinjau ulang ide, gagasan yang ada dalam pikiran seseorang perlu ditinjau dari sudut yang lain sehingga memunculkan gagasan yang lebih baik untuk dikembangkan.
- 3) Melakukan sesuatu karena dorongan internal yang menjadikan seseorang proaktif sehingga pikirannya mampu berkelana menembus batas-batas.
- 4) Pola pikir divergen, memikirkan satu hal dari aspek yang berbeda atau memberikan jawaban sebanyak mungkin.
- 5) Pola pikir lateral (imajinatif), seseorang berpikir tidak hanya pada bagian yang tampak dan kasat mata, tetapi juga pada bagian yang tidak terbayangkan.²⁴

Dari berbagai karakteristik yang dikemukakan telah diketahui bahwa *creative thinking* secara garis besar harus

²³Brigadir J. Nazareth, *Creative Thinking in Warfare* (New Delhi: Lancer, 2013).

²⁴Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa* (Bandung: Panca Tera Firma, 2019).

menghasilkan ide-ide unik dan terbaru yang bersifat tidak umum yang dihasilkan dari pengetahuan-pengetahuan yang diproses dengan seksama.

b. Indikator Creative Thinking

Terdapat empat indikator berpikir kreatif yaitu:²⁵

- 1) *Smoothness*/Kelancaran
- 2) *Flexibility*/Kelenturan
- 3) *Authenticity*/Keaslian
- 4) *Elaboration*/Elaborasi

Adapun seseorang memiliki beberapa tingkatan dalam berpikir kreatif. Tingkat masalah tergantung pada pekerjaan yang dibuat. Oleh karena itu digunakanlah TKBK (tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa). Tahapan yang dimaksud adalah:²⁶

1) Tingkat 4 (sangat kreatif)

Peserta didik mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan masalah

2) Tingkat 3 (kreatif)

Peserta didik mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah

²⁵R Hanipah, N., Yuliani, A., & Maya, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTs Pada Materi Lingkaran," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2018): 80–86.

²⁶Iswanti. P. . A Jurnal Elektronik Pembelajaran and Hal Matematika. Vol.4, No.6, "Nalisis Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memecahkan Masalah Gemoetri Ditinjau Dari Gaya Belajar. Kelas X Matematika Ilmu Alam. (MIA) 4 SMA Negeri 2 Sragen. Tahun Pelajaran 2014/2015." 4, no. 6 (2016): 632640.

- 3) Tingkat 2 (cukup kreatif)
Peserta didik mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
- 4) Tingkat 1 (kurang kreatif)
Peserta didik mampu menunjukkan kefasihan dalam memecahkan masalah
- 5) Tingkat 0 (tidak kreatif)
Peserta didik tidak mampu menunjukkan ketiga aspek dalam memecahkan masalah.

Indikator penilaian kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Lancar, kemampuan mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, bekerja lebih cepat dari teman lain, dan dengan cepat melihat kesalahan serta kelemahan dari suatu objek atau situasi.
- 2) Luwes, kemampuan memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah; menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda;
- 3) Memberikan pertimbangan atau mendiskusikan sesuatu selalu memiliki posisi yang berbeda atau bertentangan dengan mayoritas kelompok; Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya.
- 4) Orisinal, kemampuan memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak pernah terpikirkan orang lain; mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru; memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah; setelah mendengar atau membaca gagasan kemudian bekerja untuk mendapatkan penyelesaian yang baru.

- 5) Elaboratif, kemampuan mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci; mengem- bangkan/memperkaya gagasan orang lain; cenderung memberi jawaban yang luas dan memuaskan; dan mampu membangun keterkaitan antar konsep.
- 6) Evaluatif, kemampuan memberi pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri; menganalisis masalah/ penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?”; mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan; menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.²⁷

2. Kahoot

a. Teknologi Pembelajaran

Pada tahun 1986 pemerintah Amerika Serikat membentuk unit untuk mengetahui seberapa jauh arti penerapan teknologi instruksional (sebagai suatu sub-set teknologi pendidikan) bagi pendidikan, dan untuk itu dibentuk suatu komisi pengkajian. Analisis empirik yang dilakukan oleh komisi itu menghasilkan hal-hal berikut ini sebagai manfaat penerapan teknologi instruksional:²⁸

- 1) Meningkatkan produktifitas pendidikan dengan jalan;
 - a) Mengembangkan tahapan belajar
 - b) Membantu pendidik untuk menggunakan waktunya secara lebih baik

²⁷Daniel G/Tsadik et al., “Panduan Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Dalam Kurikulum Program Studi Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam,” *International Journal of Hypertension* 1, no. 1 (2020): 1–171., 72.

²⁸Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Pertama Ce (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004). 601

- c) Mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi, sehingga pendidik dapat lebih banyak membina dan mengembangkan kegiatan pengajaran mahasiswa
- 2) Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan:
 - a) Mengurangi kontrol pendidik yang kaku dan tradisional.
 - b) Memberikan kesempatan mahasiswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan
- 3) Memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah dengan jalan:
 - a) Perencanaan program pembelajaran secara bersistem
 - b) Pengembangan bahan ajaran yang dilandasi penelitian
- 4) Meningkatkan kemampuan pembelajaran dengan memperluas jangkauan penyajian, disamping itu penyajian pesan dapat lebih konkret
- 5) Memungkinkan belajar lebih akrab, karena dapat:
 - a) Mengurangi jurang pemisah antara pelajaran di dalam dan di luar kampus
 - b) Memberikan pengalaman tangan pertama
- 6) Memungkinkan pemerataan pendidikan yang bermutu, terutama dengan:
 - a) Dimanfaatkan bersama tenaga atau kejadian langka
 - b) Didatangkannya pendidikan kepada mereka yang memerlukan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini mengalami kemajuan yang cukup

signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Di era modern ini masyarakat cenderung menggunakan teknologi gawai maupun laptop dan dalam aktivitas sehari-hari cenderung mencari informasi dengan internet. Kahoot merupakan sebuah *website* di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang renyah dan meriah sehingga membuat kelas lebih hidup karena menyenangkan. Kahoot menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan beberapa teknologi pendidikan seperti laptop, gawai sampai dengan proyektor.

b. aplikasi kahoot

Kahoot merupakan sebuah aplikasi atau berupa platform pendidikan yang berbasis internet berisikan sejumlah kuis-kuis yang menarik. Kahoot merupakan permainan berbasis permainan yang muncul di *platform* pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan. Kahoot adalah aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan mahasiswa yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.²⁹

Berikut merupakan ungkapan Chrissy Cacheo dalam agung Nugroho:

²⁹Iwamoto H Dareen, “Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoottm On Student Performance,” *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 2017, 82.

“When teacher use Kahoot! know student learning is truly important to them. Theacer who uses Kaboot demonstrate of real learning and understanding, incorporating technologi, and sense of community”.³⁰

Kahoot tersedia secara gratis, sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan *real time* yang telah mendapat penerimaan luas secara global lebih dari 30 juta penggunaan diseluruh dunia. Hal ini memungkinkan dosen membuat *game* berbasis kuis, survei dan beberapa hal lagi. Penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera, dan pemenang secara keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Papan skor di akhir permainan akan menampilkan pemenangnya. Hal baik tentang kahoot adalah hasil data analisis deskriptif dapat diekspor dan disimpan oleh pengguna untuk masa depan dan referensi.

Salah satu game yang muncul di *platform* pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah kahoot. Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

- c. cara mendaftar dan menggunakan aplikasi kahoot
 - 1) dosen atau pendidik harus memiliki akun dengan melakukan pendaftaran di <https://create.kshoot.it/>
 - 2) kemudian kita akan diarahkan ke laman pendaftaran
 - 3) Klik tombol **“SIGN UP”** yang terdapat di pojok kanan atas

³⁰Agung Nugroho Catur Saputro et al., *Pmbelajaran S.AINS*, ed. Ronal Watriathos and Janner Simamata, 1st ed. (Yayasan Kita Menulis, 2021).

- 4) Klik tombol **“As a teacher”**
- 5) Pilih metode pendaftaran yang cocok
- 6) Jika memilih akun google maka pilih akun yang akan digunakan
- 7) Isi formulir yaang telah disediakan
- 8) Klik **“Join Kahoot”**
- 9) Setelah itu kita akan masuk dalam akun kahoot
- 10) Klik menu **“Create”**
- 11) Untuk membuat klik **“Add questions”**
- 12) Jika soal sudah selesai klik **“Save”**
- 13) Petanyaan sudah siap disajikan untuk siswa³¹

Cara menggunakan kahoot bukan hal yang sulit, dikarenakan kahoot dirancang dengan fitur - fitur yang mudah diakses oleh siapapun itu. Dengan demikian berikut langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan kahoot:

- 1) Dosen mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun.
- 2) Dosen memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan dari mahasiwa
- 3) Dosen membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat dan mengakses <https://create.kahoo.it/>
- 4) Setelah ditentukan materinya pertanyaan atau soal ganda akan ditampilkan di layar utama
- 5) Mahasiswa memilih jawaban dengan durasi waktu yang ditentukan³²

³¹Devi Wahyu Daniati dkk, *No Title*, ed. Aprillia Nurul Chasanah, 1st ed. (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020).

³²Senlytiana Karliana, “Penggunaan Aplikasi Smartphone Berbantu Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Jaringan Hewan Di SMA

d. Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran

Kehadiran kahoot menjadikan mahasiswa tidak perlu untuk bersusah payah dalam mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *game based learning* untuk diintegrasikan dalam kelas.

- 1) Lebih dari 2 miliar pengguna telah bermain kahoot platform secara akumulatif sejak diluncurkan pada 2013. Kahoot memiliki 1.1 miliar pengguna yang berpartisipasi sejauh ini sampai tahun 2019.
- 2) Sejak diluncurkan, kahoot telah diputar di semua negara di dunia. Hal ini merupakan sebuah pencapaian yang sangat luar biasa.
- 3) Kahoot digunakan dalam pengaturan yang berbeda diluar ruangan kelas dan memiliki 20 juta pengguna yang berpartisipasi dalam organisasi pada tahun 2018.
- 4) 5 juta pendidik berkecimpung dengan menggunakan kahoot dalam pembelajaran
- 5) Dalam pembelajaran, khususnya evaluasi pembelajaran, kahoot sangat membantu sekali karena dapat memudahkan guru untuk membuat alat evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis, pertanyaan dan sebagainya
- 6) Dalam pembelajaran juga mudah dijangkau dan diakses dimanapun dan kapanpun
- 7) Banyak fitur gratis yang tersedia di kahoot
- 8) Terdapat peningkatan secara langsung lewat *quick count* otomatis dari skor yang dihasilkan. Sehingga hal ini mempermudah pendidik dalam membuat peringkat nilai mahasiswa secara otomatis

- 9) Sudah bisa diakses di hampir semua negara, termasuk Indonesia.³³

Adapun kekurangan dari aplikasi kahoot ialah:

- 1) Memerlukan jaringan internet yang cukup tinggi.
- 2) Tidak bisa sepenuhnya digunakan dalam ruang sekolah karena sekolah melarang penggunaan *handphone*.
- 3) Memerlukan tersedianya *overchad projector*³⁴
- 4) Terdapat batasan kata dalam membuat soal

Kahoot merupakan sebuah aplikasi yang sejenis game edukasi yang bersifat online yang didalamnya memuat sebuah pertanyaan yang dapat dijawab oleh mahasiswa dan jawaban yang benar dapat memiliki poin secara langsung dapat dilihat, kahoot sangat membantu proses pembelajaran terlihat lebih menarik, dan tidak membosankan kahoot juga dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan mahasiswa. pembelajaran berbasis game ini memiliki kemungkinan dijadikan sebagai alat yang efektif untuk merangsang komponen visual dan verbal peserta didik.³⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Jannah dengan judul “Pelatihan Desain Kuis Hots Interaktif dengan Aplikasi Kahoot dan Quizziz di Masa Pandemi: Studi Kasus Guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari Kota Banjar Baru” dengan hasil penelitian bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan ini memberikan manfaat

³³Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. Siti Nuraisiah, 2nd ed. (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020).

³⁴Aprilia Riyana Putri and Muhammad Alie Muzakki, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” in *In Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 2019, 222.

³⁵Indah Fitriani, “Penerapan Media Ajar Berbantu Aplikasi Kahoot Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,” *FKIP UNPAS: Pbd Thesis*, 2021, 19.

bagi pada Guru SD untuk mendesain kuis Hots yang interaktif menggunakan aplikasi kahoot dan Quizizz. Hal ini diharapkan dapat membantu para guru dalam kegiatan pengajaran di masa pandemi. Secara umum pelatihan memberikan dampak positif bagi para guru dalam pemanfaatan aplikasi kahoot untuk menunjang kegiatan pembelajaran.³⁶

Setiap aplikasi tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun demi tercapainya pembelajaran yang efektif maka seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat dan pada materi tepat manakah media tersebut dapat digunakan. Dengan adanya kahoot pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan mudah. Kahoot yang memiliki banyak fungsi memberikan feedback yang cukup baik dalam dunia pendidikan. Selain dijadikan sebagai bahan evaluasi kahoot juga dapat dimanfaatkan menjadi post-test untuk mengetahui sejauh mana materi yang diketahui oleh mahasiswa dan sejauh mana materi nantinya dapat dikembangkan dan dikelola dalam pembelajaran dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

C. Simpulan

Penggunaan aplikasi kahoot dalam kegiatan perkuliahan dinilai sangat efektif. Hal ini dikarenakan seorang calon pendidik yang berasal dari jurusan guru dan pendidikan tentu harus selalu *update* dan memperbaharui kemampuannya. Baik dalam segi kognitif maupun *skill*. Pendidik yang baik adalah pendidik yang mampu mengarahkan peserta didiknya untuk mampu diterima dikalangan

³⁶Fathul Jannah et al., "No Title," *JCES (Journal of Character Education Society)* 5, no. 1 (2022): 250.

masyarakat sekitar, dan memberikan keperluan peserta didik yang bisa dimulai dari kesiapan mental serta kemampuan teknologi yang bisa diberikan dalam proses pembelajaran.

Kahoot dinilai dapat meningkatkan kreativitas dikarenakan aplikasi ini memberikan kesempatan untuk para penggunanya dan belajar selalu mengenai teknologi-teknologi yang terbaru dan memilah media mana yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya pendidik untuk meningkatkan *skill* dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dareen, Iwamoto H. "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoottm On Student Performance." *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 2017, 82.
- Daryes, Febblina, and Deci Ririen. "Eftivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020).
- Devi Wahyu Daniati dkk. *No Title*. Edited by Aprillia Nurul Chasanah. 1st ed. Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020.
- Dewi, Cahya Kurnia. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X." *Doctoral Disertation UIN Raden Intan Lampung*, 2018.
- Djupanda, Hisdamayanti, Yusuf Kendek, and I Wayan Darmadi. "Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sma Dalam Memecahkan Masalah Fisika." *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 3, no. 2 (2015): 29. <https://doi.org/10.22487/j25805924.2015.v3.i2.5111>.
- Firdaus, Erwin, Ramen Putra A, Iskandar Kato, Sukaman Purba, Novita Aswan, Karwanto, and Dina Chamidah. *Manajemen Mutu Pendidikan*. Edited by Jammer Simarmata. Pertama. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

- Futomo, Hiroko, Sue Robson, Sue Greenfield, and David J. Hargreaves. *Young Children's Creative Thinking*. Pertama. London: Sage Publication, 2012.
- G/Tsodik, Daniel, Yemane Berhane, Alemayehu Worku, Dongling Luo, Yunjiu Cheng, Huayi Haifeng Zhang, Mingchuan Ba, et al. "Panduan Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Dalam Kurikulum Program Studi Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam." *International Journal of Hypertension* 1, no. 1 (2020),
- Ghufron, M.A. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan." *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* 1, no. 1 (2018).
- Hanipah, N., Yuliani, A., & Maya, R. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTs Pada Materi Lingkaran." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2018).
- Harisuddin, Muhammad Iqbal. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Panca Tera Firma, 2019.
- Hidayat, W. "Adversity Quotient Dan Penalaran Kreatif Matematis Mahasiswa Sma Dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry Pada Materi Turunan Fungsi." *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2017): 15–28. <https://doi.org/10.22236/>.
- Indah Fitriani. "Penerapan Media Ajar Berbantu Aplikasi Kahoot Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *FKIP UNPAS: PhD Thesis*, 2021.
- Jannah, Fathul, Oscar Karnalim, Aditya Permadi, DinaFitia Murad, Bayu Rima Aditya, Andriansyah, and Irawan Nurhas. "No

Title.” *JCES (Journal of Character Education Society)* 5, no. 1 (2022).

Karlina, Senlytiana. “Penggunaan Aplikasi Smartphone Berbantu Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Jaringan Hewan Di SMA Pasundan Banjaran.” *Doctoral Dissertation FKIP UNPAS*, 2019.

Luh, Ni, and Putu Ekayani. “Pentingnya Penggunaan Media Siswa.” *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_

Mais, Asrorul, Produksi Media, and Pembelajaran Sederhana. “Pentingnya Media Dalam,” n.d.

Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Pertama Ce. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004.

Nana. *Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by Siti Nuraisiah. 2nd ed. Jawa Tengah: Lakeisha, 2020.

Nazareth, Brigadir J. *Creative Thinking in Warfare*. New Delhi: Lancer, 2013.

Nuraini, D. R., Kusmayadi, T. A., & Fitriana, L. “Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Siswa Menengah Atas.” *Journal Fisika: Seri Konferensi*, no. 1 (2019): 1318. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012093>.

Pembelajaran, Iswanti. P. . *A Jurnal Elektronik*, and Hal Matematika. Vol.4, No.6. “Nalisis Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memecahkan Masalah Gemoetri Ditinjau Dari Gaya Belajar. Kelas X Matematika Ilmu Alam. (MIA) 4

- SMA Negri 2 Sragen. Tahun Pelajaran 2014/2015.” 4, no. 6 (2016): 632640.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” In *In Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 222, 2019.
- Rao, Digumarti Bhaskara, and Sarvepalli Sivaram Prasad. *Creative Thinking of School Students*. darya Ganj: New Delhi: Discovery Publishing House PVT. LTD, 2009.
- Ridwan Abdullah Sani. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Pertama. Tangerang: Tira Smart, 2019.
- Saputro, Agung Nugroho Catur, Suhelayanti, Nur Chabibah, Year Rezeki Patricia Tantu, Jessica Elfani Bemuli, Kelly Sibaga, Ahmad Fauzi, Sri Rezeki Fransiska Purba, and Suritno Fayanto. *Pmbelajaran SAINS*. Edited by Ronal Watriathos and Janner Simamata. 1st ed. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Siregar, Nurhayani, Rafidatun Sahirah, and Arsikal Amsal Harahap. “Konsep Kampus Merdeka Belajar Di Era.” *Fitrah:Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020): 141–57.
- Siswono, T. Y. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah.” *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains (JMPS)* 10, no. 1 (2005).
- Sitanggang, Nathanael, and Abdul Hamid. *Strategi Meningkatkan Kualitas Lulusan Melalui Ketepatan Manajemen*. Pertama. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Sutrisno, and Suyatno. *Pendidikan Islam Di Era Peradaban Modern*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2015.

Suyidno, Nur, M., Yuanita, L., Prahani, B. K., & Jatmiko, B. “Effectiveness Of Creative Responsibility Based Teaching (Crbt) Model On Basic Physics Learning To Increase Student’s Scientific Creativity And Responsibility.” *Journal Of Baltic Science Education* 17, no. 1 (2018).

Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. “Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

Wall, A. E. Ted. *Manajemen Perguruan Tinggi: Beberapa Catatan*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2008.

Yanni, Robert Di. *Critical and Creative Thinking*. Pertama. Inggris: Wiley Blackwel, 2016.