
Sosialisasi Kahoot! dalam Peningkatan *Reading Skill dan Vocabulary Mastery* untuk Tutor di English Corner

Elyza Martiarini
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Asti Ramadhani Endah Lestari
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Ferawaty Puspitorini
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Abstract

The aim of this program is to provide socialization of Kahoot! in order to improve reading skills and vocabulary mastery for tutors at the English Corner. Teachers in non-formal English institutions (tutors) have the same duties and responsibilities as teaching staff on formal institutions (teachers). Therefore, teachers are also required to always update the methods, materials, and media for teaching and learning activity in the classroom. This program provides great benefits for the participants. Since the target audiences of this program are members of English Corner, which is the association of English tutor in a number of English Courses in South Jakarta, the result showed that this program not only improves the ability of the participants but also supports the process of learning English in English language course in South Jakarta.

Keywords: English, Kahoot!, Tutor

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan sosialisasi Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* untuk tutor di English Corner. Tenaga pengajar pada lembaga bahasa Inggris nonformal (tutor) memiliki tugas dan tanggung jawab yang sama besarnya dengan tenaga pengajar pada lembaga formal (guru). Oleh karena itu, tutor juga dituntut untuk selalu memperbarui metode, materi, dan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Kegiatan sosialisasi ini memberikan manfaat yang besar bagi para peserta. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta, tetapi juga secara tidak langsung dapat membantu proses pembelajaran bahasa Inggris pada lembaga bimbingan belajar bahasa Inggris di kawasan Jakarta Selatan menjadi lebih efektif karena mayoritas tutor di English Corner adalah pengajar pada beberapa lembaga bimbingan belajar bahasa Inggris di kawasan Jakarta Selatan.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Kahoot!, Tutor

1. Pendahuluan

Di Indonesia saat ini sedang digalakkan gerakan literasi nasional (GSN). Gerakan literasi merupakan sebuah program yang dicanangkan oleh pemerintah, baik pada tingkat pusat maupun daerah untuk menumbuhkan budi pekerti masyarakat Indonesia. Terdapat berbagai macam gerakan literasi yang dicanangkan oleh pemerintah, mulai dari gerakan literasi sekolah, gerakan literasi masyarakat, dan gerakan literasi keluarga. Masing-masing area memiliki enam dimensi literasi, yaitu literasi baca-tulis, numerasi, sains, digital, finansial, budaya, dan kewargaan (Kemendikbud, 2016).

Agar masyarakat Indonesia dapat bersaing di dunia global, kemampuan literasi sebaiknya juga didukung oleh kemampuan berbahasa asing yang baik, salah satunya bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang paling banyak digunakan di dunia. Hal ini diperlukan karena kemampuan literasi sangat erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa, terutama keterampilan membaca. Meskipun keterampilan membaca merupakan salah satu

kemampuan yang paling penting dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, membaca merupakan hal yang kurang diminati oleh siswa terutama dalam kemampuan bahasa Inggris.

Salah satu hal yang menjadi faktor penghambat siswa dalam menguasai keterampilan membaca dengan baik adalah kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa. Penguasaan kosakata dan keterampilan membaca merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan.

Hal ini juga diungkapkan di dalam wawancara sederhana yang dilakukan terhadap dua belas orang perwakilan tutor dari English Corner. English Corner merupakan sebuah organisasi tutor atau tenaga pengajar bahasa Inggris yang berasal dari berbagai macam lembaga pembelajaran bahasa Inggris nonformal dari berbagai macam tingkatan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa para tutor mengalami kesulitan dalam menemukan metode pembelajaran dan media yang tepat untuk menarik minat siswa dalam mengajarkan kemampuan kosakata dan keterampilan membaca siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, tim merasa tergerak untuk melakukan sosialisasi Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* untuk tutor atau tenaga pengajar di English Corner.

Motivasi merupakan salah satu unsur pembelajaran yang sangat penting. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan lebih mudah mengikuti instruksi dan menyerap materi yang diberikan selama pelajaran berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar adalah melalui permainan.

Pada era globalisasi ini, proses pembelajaran tidak dapat lepas dari teknologi. Agar seseorang dapat menjadi seorang guru yang profesional, ia harus terus meng-*upgrade* diri, khususnya dalam hal penggunaan teknologi yang tepat guna. Penelitian yang dilakukan oleh Huang (2015) menunjukkan bahwa siswa yang mempelajari kosakata dengan menggunakan teknologi mendapat nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kosakata dan membaca adalah dengan menggunakan permainan elektronik saat proses pembelajaran di kelas. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Domínguez dkk. (2013) menunjukkan bahwa penggunaan permainan elektronik dapat memiliki dampak emosional dan sosial yang besar pada siswa. Permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dengan melibatkan semangat kompetitif dengan cara yang inovatif dan menyenangkan. Dalam permainan Kahoot!, siswa dapat melihat papan nilai (*score board*) yang diproses oleh sistem berdasarkan ketepatan dan kecepatan siswa dalam memilih jawaban. Papan nilai ini berfungsi sebagai sumber motivasi karena siswa melihat pekerjaan mereka diakui secara publik dan langsung. Selain itu, mereka juga dapat membandingkan kemajuan mereka dengan teman sekelas lainnya.

Kahoot! adalah salah satu media permainan berbasis teknologi yang dapat digunakan para tutor di dalam kelas bahasa Inggris. Kahoot! merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pendidikan berbasis permainan elektronik yang memiliki fitur-fitur unggulan yang dapat memungkinkan seorang guru untuk membuat angket, melakukan diskusi, dan menyelenggarakan ujian daring (Johns, 2015; Sera & Wheeler, 2017). Fitur-fitur ini memungkinkan guru untuk dapat melibatkan seluruh siswa agar aktif turut serta dalam seluruh proses pembelajaran di dalam kelas.

Bicen & Kocakoyun (2018) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa di Turki tentang penggunaan Kahoot! dalam proses pembelajaran. Kahoot! dijadikan objek penelitian karena merupakan salah satu permainan berbasis teknologi yang paling banyak digunakan di Istanbul, Turki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan secara tidak langsung juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Plump & LaRosa (2017). Dalam penelitiannya, dikatakan bahwa Kahoot! sudah digunakan oleh lebih dari 30 juta pengguna di seluruh dunia.

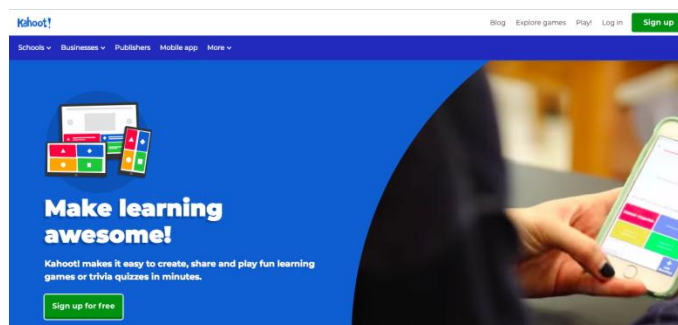
Kahoot! menjadi permainan berbasis teknologi yang populer karena dapat diakses secara gratis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! dapat secara efektif menghidupkan suasana pembelajaran di dalam kelas dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan sedikit bantuan dan instruksi dari guru.

Penelitian lain yang dilakukan dengan tujuan mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot! dalam peningkatan kosakata ilmiah dilakukan oleh Pede (2017). Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan Kahoot! terhadap siswa yang memiliki kesulitan dalam mempelajari kosakata ilmiah di dalam pembelajaran fisika pada tingkatan sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! di dalam kelas memberikan efek positif untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Hasil survei juga menunjukkan bahwa siswa merasa puas dan sangat menikmati kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan Kahoot!

Permainan Kahoot! tidak hanya memotivasi siswa tetapi juga para guru. Untuk dapat menggunakan Kahoot! di dalam kelas, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam bidang teknologi. Fitur-fitur yang dimiliki Kahoot! sangat ramah pengguna. Sebuah permainan Kahoot! dapat digunakan berulang kali di dalam kelas sehingga hal ini memungkinkan Kahoot! menjadi dinding kata (*word wall*) seperti yang banyak digunakan di dalam kelas bahasa Inggris dengan metode tradisional. Fitur ini juga dapat membantu guru untuk membuat penilaian formatif terhadap perkembangan kemampuan penguasaan kosakata siswa (Dellos, 2015).

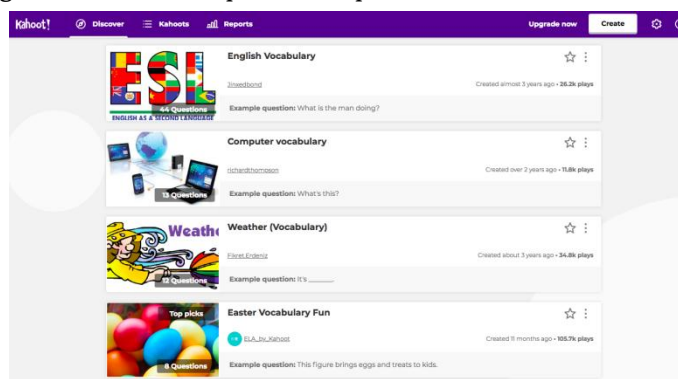
Berikut dijabarkan cara menggunakan Kahoot! di dalam kelas.

- a. Guru dapat mengunjungi situs Kahoot! pada alamat <https://kahoot.com>. Akun bisa dibuat dengan menekan tombol *Sign up* atau memilih tombol *Log in* apabila akun telah berhasil dibuat. Cara paling mudah dalam pembuatan akun adalah dengan memilih opsi *Log in with Google*. Agar lebih jelas, pembuatan akun dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Halaman muka Kahoot.com

- b. Guru dapat membuat *quiz* sendiri atau memilih *quiz* yang sudah tersedia yang sesuai dengan topik yang sedang dipelajari oleh siswa dengan memilih bagian Discover permainan. Cara memilih *quiz* yang sudah tersedia dapat dilihat pada Gambar 2.



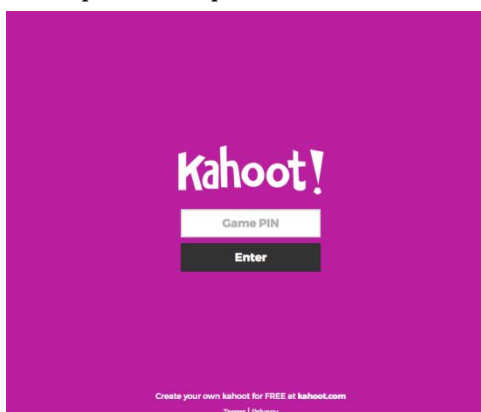
Gambar 2. Cara Memilih Quiz yang Tersedia

- c. Setelah guru memilih *quiz* yang sesuai, guru menghubungkan komputer dengan layar yang tersedia di kelas dan menunjukkan *Game PIN* yang dibuat secara acak oleh Kahoot.com. Guru dapat memilih mode sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas. Pada kelas kecil, guru disarankan memilih mode *classic*. Jika kelas besar, guru disarankan memilih mode *team*. Agar lebih jelas, pemilihan mode dapat dilihat pada Gambar 3.



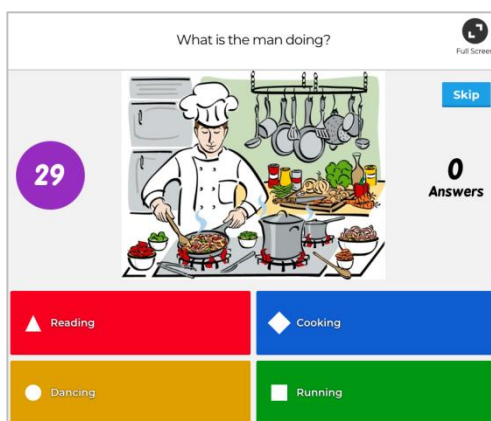
Gambar 3. Mode yang Dapat Dipilih oleh Guru

- d. Setelah memilih mode, guru meminta siswa untuk mengakses Kahoot.it pada telepon genggamnya dan memasukkan *Game PIN* sebagaimana yang tertera pada layar. Halaman muka yang diakses oleh siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Muka Kahoot.it yang Dilihat oleh Siswa

- e. Setelah memasukkan PIN, siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan memilih jawaban yang tersedia. Caranya yaitu dengan menekan simbol sesuai dengan simbol yang muncul pada layar. Contoh tampilan *quiz* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Contoh Tampilan Quiz di Layar

- f. Terakhir, siswa dan guru dapat melihat hasil akhir yang sudah dikalkulasi oleh sistem sesuai dengan ketepatan dan kecepatan masing-masing siswa dalam menjawab setiap pertanyaan.

Untuk menjawab permasalahan mitra, yang menjadi prioritas utama adalah mengupayakan sosialisasi Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* untuk tutor di English Corner.

2. Metode Pelaksanaan

Materi yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah materi-materi yang berkaitan dengan media pembelajaran Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery*, khususnya untuk materi pembelajaran bahasa Inggris. Prosedur pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah sebagai berikut.

- Memberikan motivasi guna membangun pribadi para tutor bahasa Inggris agar menjadi lebih optimis, mandiri, kreatif, dan kompetitif.
- Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai prosedur atau langkah-langkah penggunaan media Kahoot! dalam upaya peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery*.
- Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai klasifikasi capaian aspek yang ditekankan.
- Membimbing dan mendampingi para peserta sosialisasi dalam melakukan simulasi atau praktik penggunaan media Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery*.
- Melakukan sesi tanya-jawab mengenai sosialisasi Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah rangkaian keseluruhan kegiatan sosialisasi Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* untuk tutor di English Corner.

3.1 Awal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tim bersama tutor English Corner melakukan diskusi secara bersama tentang kebutuhan para tutor English Corner agar dapat difasilitasi oleh tim abdimas. Setelah sepakat, tim menentukan bahwa judul untuk pengabdian masyarakat adalah *Sosialisasi Kahoot! dalam Peningkatan Reading Skill dan Vocabulary Mastery untuk Tutor di English Corner*. Kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diskusi Tim dan Tutor English Corner Tentang Rencana Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3.2 Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung mulai tanggal 26 Maret 2019 sampai dengan 20 Juni 2019. Kegiatan dilakukan setiap hari Sabtu di sekretariat English Corner di daerah Kebagusan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Minggu Pertama, tim memberikan motivasi guna membangun pribadi para tutor bahasa Inggris agar menjadi lebih optimis, mandiri, kreatif, dan kompetitif. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tim Memberikan Motivasi kepada Tutor Bahasa Inggris

- b. Selanjutnya, tim melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai prosedur atau langkah-langkah penggunaan media Kahoot! dalam upaya peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery*. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Suasana Presentasi Materi Sosialisasi

- c. Tim Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai klasifikasi capaian aspek yang ditekankan. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Suasana Presentasi Materi Kegiatan

- d. Tim membimbing dan mendampingi para peserta sosialisasi dalam melakukan simulasi atau praktik penggunaan media Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery*. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 10 dan 11.



Gambar 10. Suasana Simulasi Penggunaan Kahoot! di Dalam Kelas



Gambar 11. Sesi Foto Bersama Tutor English Corner Setelah Kegiatan Pengabdian Masyarakat Dilaksanakan

Keberhasilan kegiatan sosialisasi penggunaan Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* dapat dilihat dari respon peserta mengenai kebermanfaatan materi yang diberikan. Setelah kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan, tim memberikan survei kepada para peserta untuk memilih empat kategori respon, yaitu sangat bermanfaat, bermanfaat, kurang bermanfaat, dan tidak bermanfaat. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 35 orang. 30 orang peserta memberikan respon bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat sementara 5 peserta lainnya memberikan respon bahwa kegiatan sosialisasi ini bermanfaat. Respon peserta secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Respon Peserta Mengenai Kebermanfaatan Kegiatan Abdimas

No.	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat bermanfaat	86
2	Bermanfaat	14
3	Kurang bermanfaat	0
4	Tidak bermanfaat	0

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas peserta sosialisasi mengatakan bahwa kegiatan sosialisasi sangat bermanfaat dan 14% peserta lainnya mengatakan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat. Kegiatan sosialisasi ini memberikan pengetahuan kepada peserta bahwa kegiatan peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* dapat dilakukan melalui permainan interaktif.

Dalam permainan interaktif Kahoot! terdapat ribuan pilihan permainan tentang bahasa Inggris. Para tutor tinggal memilih permainan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Faktor lain yang juga perlu diperhatikan dalam memilih permainan yang sesuai adalah tingkat kemahiran siswa sehingga siswa tidak merasa *quiz* yang diberikan terlalu mudah

atau terlalu sulit. Dengan demikian, peserta akan antusias mengikuti permainan yang dipilih oleh guru.

Para peserta sosialisasi mengatakan bahwa dengan bantuan media Kahoot! proses pembelajaran semakin interaktif. Permainan interaktif Kahoot! ini dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa sangat antusias dalam mempelajari kosakata dan secara tidak langsung juga dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Siswa juga merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi dan menjadi juara di kelas.

Peserta juga mengatakan bahwa tim abdimas memberikan materi secara jelas sehingga peserta dapat memahami materi yang diberikan dengan sangat baik. Selain itu, peserta juga merasa sangat terbantu dengan adanya proses pendampingan yang diberikan dalam simulasi penggunaan Kahoot! dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Peserta dapat langsung berkonsultasi dengan tim saat menemukan masalah dalam proses simulasi penggunaan Kahoot!

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa program sosialisasi penggunaan Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* memberikan manfaat yang besar bagi para peserta. Informasi yang diberikan tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta, tetapi secara tidak langsung juga dapat membantu proses pembelajaran bahasa Inggris di lembaga bimbingan belajar bahasa Inggris di kawasan Jakarta Selatan menjadi lebih efektif. Hal ini mengingat mayoritas tutor di English Corner adalah pengajar pada beberapa lembaga bimbingan belajar bahasa Inggris di kawasan Jakarta Selatan.

4. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh tim, dapat disimpulkan bahwa:

- a. sosialisasi penggunaan Kahoot! dalam peningkatan *reading skill* dan *vocabulary mastery* memberikan pengaruh yang positif pada tutor atau tenaga pengajar di English Corner yang berlokasi di Kebagusan, Jakarta Selatan; dan
- b. secara keseluruhan, sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan *reading skill* dan *vocabulary mastery*, namun juga secara umum dalam hal mempersiapkan media pembelajaran yang menarik.

Ucapan Terima Kasih

Melalui artikel ini, tim menyampaikan rasa terima kasih yang besar kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta atas bantuan DIPA seperti yang tercatat pada surat perjanjian pelaksanaan tugas dengan nomor 0317/SP3M/KPM/LPPM/UNINDRA/III/2019 sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 72–93.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Huang, S. (2015). Mixed-method research on learning vocabulary through technology reveals vocabulary growth in second-grade students. *Reading Psychology*, 36(1), 1–30.

- Johns, K. (2015). Engaging and assessing students with technology: A review of Kahoot! *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 81(4), 89.
- Kemendikbud. (2016). *Tentang GLN | Gerakan Literasi Nasional*. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/tentang-gln>
- Pede, J. (2017). The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition. *Theses and Dissertations*. <https://rdw.rowan.edu/etd/2405>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Sera, L., & Wheeler, E. (2017). Game on: The gamification of the pharmacy classroom. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 9(1), 155–159.

Afiliasi:

Elyza Martiarini, Asti Ramadhani Endah Lestari^(✉), Ferawaty Puspitorini
Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
E-mail : elyza.martiarini@unindra.ac.id, asti.ramadhani@unindra.ac.id^(✉),
ferawaty.puspitorini@unindra.ac.id