



Pelaksanaan Quiz Beserta Umpan Balik Menggunakan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 4 Kerinci

Shocia Septipa^{1*}, Marzam Marzam²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: shociasiulak@gmail.com*

Abstract. *This study aims to determine the implementation of Dance Arts learning activities as well as supporting and inhibiting factors in the implementation of Dance Arts learning activities by using the Kahoot Application to increase the learning motivation of Class XI MIPA students at SMA Negeri 4 Kerinci. This type of research is qualitative research with a descriptive method. The research instrument is the researcher himself and is assisted by supporting instruments such as stationery and cameras. Data were collected through literature studies, observations, interviews and documentation. The steps to analyze data are data collection, data reduction, data display and data inference. The results of the study show that the use of Kahoot application media in Dance Arts learning is aimed at increasing students' learning motivation. There is an additional value so that this motivates students to learn so that they can play the Kahoot application well. In addition, this game can also help students to strengthen their memory of the material that has been delivered by the teacher. By using the Kahoot App, students can actively participate in answering questions. The Kahoot app motivates and activates student learning as it can test their knowledge, repeat important concepts, create class discussions and student-to-student interactions. The supporting factor for the use of Kahoot application media in learning Dance Arts is the availability of adequate facilities and infrastructure such as Wi-Fi, lcd projectors, and so on. Then there is also the enthusiasm of students when playing games on the Kahoot application so that it gives a positive response and can facilitate the learning process. Meanwhile, the inhibiting factor for the use of Kahoot application media in Dance Arts learning is a poor signal connection that causes learning to be hampered.*

Keywords: *Implementation. Quiz, Kahoot, Dance*

Abstrak. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Kerinci, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kegiatan belajar mengajar tari di kelas serta faktor pendorong dan penghalang dalam penerapan kegiatan pembelajaran tari memanfaatkan aplikasi Kahoot. Penelitian kualitatif semacam ini menggunakan metodologi deskriptif. Peneliti merupakan instrumen penelitian utama, dengan bantuan alat bantu seperti kamera dan alat tulis. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Tahapan yang terlibat dalam analisis data adalah pengumpulan data, reduksi data, visualisasi data, dan penarikan data. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media aplikasi Kahoot dalam pendidikan tari adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa didorong untuk belajar agar bisa berprestasi di aplikasi Kahoot karena ada nilai tambah. Selain itu, dengan memainkan permainan ini, siswa dapat meningkatkan daya ingatnya terhadap informasi yang disampaikan guru. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Karena memungkinkan siswa menguji pengetahuannya, mengulangi konsep-konsep kunci, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan berkomunikasi dengan siswa lain, aplikasi Kahoot menginspirasi dan merangsang pembelajaran siswa. Salah satu argumen utama yang mendukung penggunaan media aplikasi Kahoot untuk pendidikan tari adalah ketersediaan infrastruktur dan peralatan yang memadai, seperti proyektor LCD dan Wi-Fi.

Kata kunci: Pelaksanaan. Quiz, Kahoot, Seni Tari

1. LATAR BELAKANG

Kehidupan tercermin dalam pendidikan (Samba, 2007:24). Melalui pengajaran, pelatihan, teknik pembuatan, dan sarana pengajaran lainnya, pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dengan tujuan mendewasakan manusia. Karena pendidikan berfungsi sebagai tolok ukur kemajuan dan peradaban suatu negara, maka pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling penting. Derajat pendidikan suatu

negara dapat digunakan untuk mengukur kemajuannya (Yusuf, 2018: 9). Oleh karena itu, negara mengatur pendidikan semaksimal mungkin.

Proses kegiatan Belajar adalah bagian dari pendidikan. Individu terlibat dalam proses belajar guna mendatangkan perubahan perilaku baru sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya (Hamdu & Agustina, 2017: 91).

Apabila siswa memperoleh materi dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari maka proses pembelajaran dianggap berhasil (Gazali, 2016: 186). Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik mempersiapkan materi yang akan dibahas sesuai dengan RPP (Rencana Penyelenggaraan Pembelajaran), dengan mengerahkan segenap kemampuannya.

Saat kita memasuki revolusi industri keempat dan belajar lebih banyak tentang gagasan pembelajaran mandiri, semua lembaga pendidikan harus mampu membangun kolaborasi melalui sarana dan fasilitas digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar supaya tidak mengalami ketertinggalan. Sistem pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif guna meningkatkan gairah belajar siswa dengan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berdaya cipta dan kreatif, serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi (Yamin dan Syahrir, 2020).

Dengan demikian ketika abad kedua puluh satu memasuki era digital, setiap industri termasuk pendidikan telah menyesuaikan diri dengan teknologi. Segala sesuatu dapat diakses dengan mudah dalam genggaman Anda ketika Anda memiliki smartphone yang terkoneksi internet, termasuk pendidikan. Bidang pendidikan khususnya guru sebagai pelaksana pembelajaran dalam hal ini menghadapi kendala yang cukup berat. Siswa saat ini memiliki tuntutan yang berbeda dari masa lalu. Menurut Nuel Mister (2014), siswa saat ini sangat antusias dengan hal-hal digital dan teknologi.

Diera digital Seorang guru harus menggunakan profesionalisme dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari digitalisasi, artinya harus mampu mengembangkan, beradaptasi, dan mempelajari banyak keterampilan baru seiring dengan era digital, khususnya yang berkaitan dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi. Contoh keterampilan tersebut antara lain kemampuan membuat dan mengelola berbagai media pembelajaran (Ahmadi Farid, 2017). Tentu saja, agar tetap mengikuti perkembangan terkini dan memenuhi kebutuhan siswa, guru generasi ini harus terus meningkatkan tingkat keahliannya. Keempat kompetensi guru, yaitu kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial, ditetapkan dalam undang-undang nomor 14 tahun 2005 yang mengatur tentang guru dan dosen. (Hartono, R.2019)

Pembelajaran berbasis digital mengacu pada pendidik yang memanfaatkan teknologi secara efisien untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswanya (Efendi, 2018: 173). Hal

ini sangat ditekankan dalam memberikan siswa pendidikan terbaik, konten yang sulit, umpan balik penilaian formatif, dan peluang untuk belajar kapan saja dan dari lokasi mana saja. Pembelajaran digital mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi berupa dunia maya untuk tujuan pendidikan. Upaya untuk mengubah informasi tentang proses pendidikan di sekolah ke dalam versi digital yang dapat diakses melalui teknologi internet lebih tepat yang dimaksud dengan ungkapan “pembelajaran digital”. Menurut Amarullah (2019:67), pembelajaran digital adalah suatu sistem yang dapat membantu Anda belajar lebih luas, berlimpah, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang diteliti lebih beragam, meliputi teks, gambar, musik, dan gerak selain bahasa lisan (Kitao, 1998).

Salah satu teknologi digital yang bisa memberikan keunggulan dalam pembelajaran Anda dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses tersebut dengan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mampu menarik semangat belajar siswa dengan menampilkan konten-konten menarik melalui media pembelajaran berupa media Kahoot.

Kahoot adalah media yang sederhana namun menyenangkan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, seperti memberikan tugas belajar di rumah, berfungsi sebagai alat evaluasi, atau hanya untuk bersenang-senang selama proses belajar mengajar. Belajar menari adalah salah satu dari banyak mata pelajaran di mana Kahoot dapat digunakan. Kahoot dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, sehingga mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Salah satu dari sekian banyak pilihan media pembelajaran interaktif adalah Kahoot, yang mengedepankan gaya belajar yang melibatkan siswa berpartisipasi aktif bersama teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran saat ini atau yang sedang berlangsung. Hal ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan baik bagi pendidik maupun siswa. Dia telah meneliti (Harlin & Ahmad, 2017).

Aplikasi Kahoot mempunyai manfaat sebagai metode atau aplikasi dalam konteks pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai solusi teoritis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan tujuan pembelajaran. siswa lebih bersemangat dan termotivasi ketika belajar. Berikut beberapa kelebihan Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran menurut (Ningrum Kusuma, 2018), sebagai berikut:

1. Tampilan yang menyenangkan dan beragam.
2. Terdapat fitur yang komprehensif dan eksploratif.
3. Lebih bermanfaat karena berbasis teknologi dan dapat dimainkan di smartpone.
4. Instruktur mempunyai pilihan untuk memilih pertanyaan yang ingin mereka ajukan, asalkan materinya selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai.
5. Hasil evaluasi memberikan siswa akses langsung terhadap jawaban dan kritik.
6. Guru dapat dengan cepat mengawasi dan mengawasi respon siswa.

7. Interaktif guna memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi selama proses pembelajaran.

Berikut beberapa kelemahan penggunaan media Kahoot di dalam kelas menurut Barus & Soedewo (2018):

1. Terkadang terjadi ketidakstabilan pada koneksi jaringan internet.
2. Ketika koneksi internet terputus, tidak mungkin untuk kembali ke dalam game.

Namun kenyataannya, guru tidak menggunakan berbagai sumber belajar digital dalam proses belajar mengajar di sekolah. Guru hanya menggunakan PPT (Power Point) itu pun bisa dikata kan tidak terlalu sering di gunakan dalam media pembelajaran di kelas. Dalam PPT tersebut, tidak membantu siswa berpikir historis dan interaktif. Sedangkan menggunakan media pembelajaran digital peserta didik lebih aktif dan bersemangat oleh karena itu sebagai pendidik harus bisa membangun gairah belajar siswa dengan beragam media digital diantaranya adalah penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Seni Tari.

Peneliti tertarik untuk mempelajari bagaimana media Kahoot dapat digunakan untuk memberikan umpan balik pembelajaran karena kondisi tersebut di atas. Penelitian yang berfokus pada siswa tentang pelaksanaan quiz beserta umpan balik menggunakan aplikasi kahoot saat belajar seni tari di SMA Negeri 4 Kerinci. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya serupa dalam hal penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran. Menurut penelitian Rafika Andriani, penggunaan game sebagai media pembelajaran terkait dengan hasil belajar siswa yang lebih baik. Ada kemungkinan bahwa materi pembelajaran yang menggunakan game pembelajaran atau kahoot memiliki hasil yang lebih baik (34,6%) dibandingkan dengan materi pembelajaran yang menggunakan PowerPoint (Andriani, 2020). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh M Ardiansyah membahas pembelajaran yang berbeda dan tidak berulang dengan menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini menemukan presentase belakang sebesar 90% dengan tolak ukur yang sangat baik. Hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan Kahoot membuat proses belajar menjadi kreatif dan menyenangkan (Ardiansyah 2020). Persamaan terletak pada penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini ialah memfokuskan pada pelaksanaan quiz beserta umpan balik menggunakan aplikasi Kahoot pada pelajaran seni tari untuk peningkatan motivasi, fokus siswa serta membangun semangat belajar siswa di kelas.

Setelah melakukan observasi di sekolah SMA Negeri 4 Kerinci yang berada di Tutung Bungkuk, Kecamatan Siulak, Kabupaten Kerinci, Jambi. Ternyata SMA Negeri 4 Kerinci sekarang sudah sangat berkembang pesat berkat adanya fasilitas internet yang telah mulai memadai. SMA Negeri 4 Kerinci sudah menerapkan Kurikulum Merdeka belajar yang mana

guru-guru nya sudah menggunakan platform dan media digital dalam memberikan materi walaupun belum optimal dalam penggunaan media berbasis digital.

Survei kedua penulis meminta izin ke kepala sekolah dan guru-guru SMA Negeri 4 Kerinci untuk observasi pelaksanaan pembelajaran berbasis digital ternyata guru-guru di sana tertarik dan antusias guru-guru dan siswa memberikan respon baik terhadap pembelajaran berbasis digital ini. Setelah itu penulis menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan yaitu Laptop dan proyektor. Dimana pelaksanaan pembelajaran berbasis digital di laksanakan di ruang kelas XI MIPA yang anggota nya siswa-siswi dari kelas XI MIPA. Kenapa pelaksanaan nya di ruangan kelas kenapa tidak di laboratorium komputer? Nah mungkin ini menjadi pertanyaan untuk penulis karena ada nya sedikit kendala yang tidak memungkinkan pelaksanaan nya di laboratorium. Di ruang kelas XI MIPA siswa-siswi yang telah di kumpulkan berjumlah 29 orang, dimana laki-laki berjumlah 14 siswa dan perempuan berjumlah 15 siswi.

Penulis meliha siswa sangat bersemangat untuk belajar, namun sebagian besar siswa menjadi bosan dan mengantuk ketika diberikan bahan cetakan karena terlalu sering menggunakan bahan tersebut sehingga kehilangan fokus. Berbeda dengan penulis yang menawarkan pengajaran berbasis digital, siswa di sini lebih terlibat dan berkomitmen terhadap studi mereka. Siswa perempuan merasa mudah memahami pelajaran yang penulis tawarkan. Meskipun periode pembelajarannya singkat, peluang untuk mengubah pembelajaran lebih kecil karena kayanya konten, terutama bila menggunakan kegiatan eksperimen. Oleh karena itu, mengingat sifat masalahnya, penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengetahui tujuan pembelajaran siswa setelah mereka memanfaatkan model pembelajaran digital melalui aplikasi Kahoot. Karena belum ada bukti empiris bahwa penggunaan media berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif Higher Order Cognitive Skills (HOTS) siswa, maka penelitian mengenai feedback dalam pembelajaran digital menjadi sangat penting.

Pendidikan merupakan lembaga yang dikelola oleh negara yang dijadikan sebuah wadah bagi pendidik sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan potensi semua pendidik. Dengan demikian dalam kehidupan, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting, karena dengan adanya pendidikan dapat mencerdaskan bangsa. Pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan harkat dan martabat manusia. Menurut (Friatma & Syeilendra, 2023: 187) Pendidikan memegang peranan penting bagi setiap individu serta berperan penting dalam pengembangan dan aktualisasi diri dalam rangka membangun bangsa dan negara.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran

Slameto (2003) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media Pembelajaran

Asyar (2012: 8). Asyar mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan “aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka”(Sumarsono, 2019: 9)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian jenis ini menggunakan metodologi deskriptif dan bersifat kualitatif. Penelitian ini menggunakan metodologi studi kasus deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan eksploratif berbasis pemahaman dalam penelitian dengan menggunakan variabel. (Bungin, Burhan (2013): 49). Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini, dengan bantuan alat bantu seperti kamera dan alat tulis. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Pengumpulan data, reduksi data, tampilan data, dan peringkasan data adalah proses yang terlibat dalam analisis data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot

Perencanaan

Sebelum melaksanakan tugas apa pun, langkah perencanaan digunakan untuk mengatur dan mempersiapkan apa yang diperlukan. Pada fase ini, instruktur mencari dan mengembangkan RPP, membuat soal di aplikasi Kahoot, kemudian mencari dan menyiapkan bahan ajar. Sesuai dengan pernyataan Wendra,S.Sn selaku guru Seni Budaya Kelas XI MIPA yang diuraikan prosesnya sebagai berikut: “Pertama, kumpulkan bahan; selanjutnya, buat RPP; terakhir, buat soal Kahoot! Bu Dalam (percakapan, 16 Mei 2024).

Guru menyiapkan 25 pertanyaan untuk setiap permainan di aplikasi Kahoot berdasarkan observasi yang diberikan peneliti. Terdapat 10 soal total 25 soal 5 soal pilihan ganda dan 15 soal benar-salah.

Pelaksanaan

Pertemuan pertama, Dengan menggunakan slide Power Point, instruktur mengajarkan materi pembelajaran seni dan budaya. Sekarang konten sudah terkirim, luncurkan aplikasi Kahoot. Instruktur menginstruksikan kelas untuk mengeluarkan ponsel mereka dan bersiap untuk ujian. Siswa tampak bersemangat. Berikut ini adalah bagaimana kuis dimulai:

- a. Guru mengakses Kahoot! awalnya melalui <https://create.kahoot.it> atau kahoot.com. Selanjutnya, masukkan kata sandi dan detail akun.
- b. Selanjutnya Klik Perpustakaan dan pilih kuis yang telah disiapkan. Klik mulai untuk memulai permainan setelah meluncurkan kuis.
- c. Layar yang mirip dengan di bawah ini muncul, dan karena permainan ini ditujukan untuk pemain tunggal, instruktur memilih mode klasik.
- d. Selanjutnya setiap siswa akan mendapatkan PIN yang akan dikeluarkan. Setelah itu, klik "mulai", dan pertanyaan akan mulai ditampilkan.
- e. Siswa, sementara itu, kunjungi website kahoot.it, login dengan PIN yang diberikan, lalu masukkan nama mereka. Setelah memasukkan namanya, siswa melihatnya di layar laptop atau smartphone mereka.
- f. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian tersedia untuk dijawab setelah guru mengklik "mulai" untuk memulai permainan. Saat game pertama kali diluncurkan, seperti inilah tampilan layar laptop guru. Pertanyaan dan isi disediakan.
- g. Sedangkan layar siswa memiliki tampilan tersendiri yang hanya diberi kode saja. Siswa harus melihat soal pada layar yang diproyeksikan guru menggunakan proyektor LCD untuk dapat menjawabnya.
- h. Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar atau salah ditampilkan di layar guru setiap kali Anda menyelesaikannya.
- i. Selanjutnya, skor masing-masing siswa juga ditampilkan. Ketepatan dan kecepatan jawaban menentukan berapa banyak poin yang diberikan.
- j. Setelah itu, pemenang permainan tersebut adalah Skor untuk game 1, 2, dan 3 akan ditampilkan.

Dengan menggunakan Power Point, instruktur terlebih dahulu membahas materi pada pertemuan kedua. Kelas dibagi menjadi tiga kelompok oleh guru. Tugas yang melibatkan unsur Istiqomah, Amanah, dan Kejujuran diberikan kepada masing-masing kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk berbicara dan bertanya sebelum menyampaikan kesimpulan diskusinya.

Jam istirahat kedua dimulai pada pukul 11.30 WIB yang menandakan materi telah diberikan. Guru keluar kelas sementara siswa bersantai. Kemudian pembelajaran dilanjutkan pada pukul 12.30 WIB. Bersama-sama, pendidik dan siswa menggunakan aplikasi Kahoot. Aturan permainannya tetap sama seperti pada pertemuan pertama. Guru login menggunakan

kahoot.com, sedangkan anak-anak menggunakan kahoot.it untuk memulai. Setelah itu, PIN diberikan oleh guru, dan siswa menggunakannya untuk masuk ke dalam permainan dan memasukkan nama mereka. Karena permainan ini dimaksudkan untuk dimainkan sendiri, guru memilih mode klasik setelah setiap siswa login. Kemudian, mereka mengklik "mulai", yang menyebabkan munculnya pertanyaan. Untuk merespons, siswa melihat menggunakan proyektor LCD untuk menampilkan layar laptop, dan menggunakan smartphone sendiri untuk memilih kode. Selain itu, ada dua puluh lima soal, sepuluh di antaranya benar atau salah dan lima belas di antaranya pilihan ganda. Koneksi sinyal yang buruk adalah masalah yang muncul saat menggunakan program Kahoot.

Guru mengawali pertemuan ketiga dengan memutar film kecil tentang iman. Selanjutnya, sejumlah siswa diundang untuk mendiskusikan apa yang dapat mereka ambil dari film tersebut. Instruktur kemudian membahas konten tersebut bersama kelas. Guru kemudian menugaskan anak-anak ke dalam tiga kelompok, masing-masing dengan hitungan satu sampai sembilan. Tugas yang berkaitan dengan topik yang dibahas hari itu diberikan kepada masing-masing kelompok. Siswa berbincang dalam kelompoknya hingga pukul 11.30 WIB, saat istirahat kedua terjadi.

Siswa kembali ke kelas pada pukul 12.30. Sekarang saatnya bereksperimen dengan aplikasi Kahoot. Sambil mempersiapkan laptop, guru menginstruksikan siswa untuk menyiapkan teleponnya. Ada beberapa perbedaan dalam proses bermain. Untuk permainan individu pada pertemuan pertama, instruktur memilih mode klasik. Karena anak-anak bermain berkelompok, kali ini guru memilih mode tim. Pengelompokannya tetap sama seperti sebelum dipecah.

Masing-masing kelompok hanya diwakili oleh satu ponsel yang login ke dalam permainan. Jadi, ada tiga nama yang terpampang di layar laptop guru semuanya. Ada sepuluh soal benar atau salah dan total lima belas soal pilihan ganda. Koneksi sinyal yang buruk adalah masalah yang muncul saat menggunakan program Kahoot.

Pada pertemuan keempat instruktur memaparkan informasi pembelajaran tari dengan menggunakan slide Power Point. Guru mengajak siswa mempelajari materi selama sepuluh menit di tengah pemaparannya sebelum melanjutkan ke penjelasan lain oleh guru tari. Instruktur kemudian menginstruksikan kelas untuk mencari sumber pendidikan di ponselnya hingga bel istirahat kedua berbunyi pada pukul 11.30 WIB.

Para siswa kembali ke kelas sekitar pukul 12.30 WIB. Guru menyiapkan laptop dan menginstruksikan siswa untuk menyiapkan ponselnya untuk Kahoot! permainan. Aturan permainannya tetap sama seperti pada pertemuan pertama. Guru login menggunakan kahoot.com, sedangkan anak-anak menggunakan kahoot.it untuk memulai.

Setelah itu, PIN diberikan oleh guru, dan siswa menggunakannya untuk masuk ke dalam permainan dan memasukkan nama mereka. Karena permainan ini dimaksudkan untuk dimainkan sendiri, guru memulai dengan memilih mode klasik setelah setiap siswa login. Dia kemudian mengklik "mulai", yang menyebabkan munculnya pertanyaan. Siswa menggunakan ponsel pintar untuk memilih kode setelah melihat layar laptop yang diproyeksikan oleh proyektor LCD. Ada sepuluh soal benar atau salah dan total lima belas soal pilihan ganda. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa saat bermain Kahoot! adalah koneksi sinyal lemah.

Faktor-faktor yang Mendorong dan Mencegah Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Belajar Menari

Infrastruktur yang memadai seperti tersedianya Wi-Fi sekolah sebagai alat bantu pembelajaran menjadi aspek pendukung penggunaan aplikasi Kahoot untuk mengajar tari. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Program Kahoot di layar laptop kemudian dapat dilihat dengan bantuan proyektor LCD di dalam kelas. Siswa adalah fitur lain yang mendukung penggunaan program Kahoot untuk pendidikan tari. Saat pertama kali program Kahoot diluncurkan, para siswa cukup antusias. Penggunaan ponsel menjadi salah satu faktornya. Daripada hanya menggunakan kertas dan bahan sejenisnya, siswa semakin tertarik untuk belajar melalui media internet. Fitur-fitur gim ini sangat bagus, sehingga dapat menarik siswa.

Sinyal yang buruk menjadi penghalang bagi masyarakat untuk memanfaatkan program Kahoot untuk belajar menari. Wi-Fi disediakan, namun jika setiap siswa menggunakannya, kekuatan sinyal akan turun.

Pembahasan

Permainan kuis seru digunakan oleh aplikasi Kahoot untuk memberikan evaluasi pembelajaran, menawarkan alternatif pembelajaran online. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Karena dapat membantu siswa mengingat materi, memperkuat konsep-konsep kunci, dan menguji pengetahuan mereka, aplikasi Kahoot mendorong dan mengaktifkan pembelajaran siswa. Selain itu, hal ini memberikan para pendidik kapasitas untuk meningkatkan dialog kelas, pertukaran siswa-siswa, dan keterlibatan guru-siswa..

Guru perlu menggunakan profesionalismenya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di era digital ini. Artinya, para pendidik harus mempelajari banyak keterampilan baru untuk mengikuti pesatnya kemajuan teknologi dan informasi. Misalnya, guru harus mampu membuat dan mengelola berbagai media pembelajaran, termasuk penggunaan media. Penerapan Kahoot dalam proses pembelajaran tentang seni dan budaya. (Farid, Ahmad, 2017)

Pemberian materi oleh guru seni budaya dilakukan sebelum instalasi aplikasi Kahoot yang mengakhiri proses pembelajaran seni budaya. Hal ini juga dilakukan untuk membantu siswa memahami topik dengan lebih baik karena aplikasi Kahoot digunakan untuk melengkapi materi yang telah diajarkan. Respon siswa memberikan gambaran pemahamannya, dilanjutkan dengan jawaban kuis sebelumnya. Oleh karena itu, instruktur menilai karena kegigihan siswa dalam memanfaatkan program, terjadi peningkatan tingkat pemahaman siswa.

Pembelajaran Seni Tari di di SMA Negeri 4 Kerinci dengan menggunakan Aplikasi Kahoot terdapat factor pendukung dan factor penghambatnya, factor-faktor tersebut adalah:

1. Unsur Pelengkap

Berikut beberapa unsur yang memungkinkan penggunaan media aplikasi Kahoot untuk pendidikan tari:

- a. Sejak berdirinya sekolah, sarana dan prasarana sudah memadai, termasuk Wi-Fi. Selain itu, permainan pada aplikasi Kahoot dapat ditampilkan pada LCD proyektor di dalam kelas yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar dari layar laptop guru.
- b. Siswa antusias belajar di aplikasi Kahoot karena menggunakan ponsel sambil bermain sehingga membuat mereka lebih senang dan tertarik dibandingkan saat belajar di kertas atau sejenisnya. Selain itu, fitur-fitur baik yang terdapat pada permainan pada aplikasi Kahoot inilah yang membuat siswa semangat dalam belajar.

2. Elemen Pembatas

Koneksi sinyal yang lemah adalah hambatan paling umum dalam menggunakan program Kahoot untuk bermain game. Meski tersedia Wi-Fi di sekolah, niscaya kecepatan sinyal akan turun jika setiap anak menggunakannya. Ketika menyadari hal ini, instruktur mencoba sesuatu, seperti menyalakan hotspotnya sendiri dan mengundang beberapa siswa untuk memanfaatkannya. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi hambatan belajar tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tujuan penggunaan media aplikasi Kahoot dalam pendidikan tari adalah agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Siswa didorong untuk belajar agar bisa berprestasi di aplikasi Kahoot karena ada nilai tambah. Selain itu, dengan memainkan permainan ini, siswa dapat meningkatkan daya ingatnya terhadap informasi yang disampaikan guru. Dengan menggunakan Aplikasi Kahoot, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Aplikasi Kahoot memotivasi dan mengaktifkan belajar siswa karena dapat menguji

pengetahuannya, mengulangi konsep-konsep penting, menciptakan diskusi kelas dan interaksi siswa-ke-siswa.

Salah satu argumen utama yang mendukung penggunaan media aplikasi Kahoot untuk pendidikan tari adanya prasarana dan sarana yang lengkap, yaitu LCD proyektor dan Wi-Fi. Kegembiraan siswa terhadap permainan yang mereka mainkan di aplikasi Kahoot merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap respons positif mereka dan membantu mempercepat proses pembelajaran. Sedangkan koneksi sinyal yang lemah menghambat pembelajaran dan membuat pengguna tidak dapat menggunakan media aplikasi Kahoot untuk mempelajari Seni Tari.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka disarankan agar guru seni tari agar mempelajari dan menggunakan media aplikasi Kahoot sebagai inovasi dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan sekolah agar lebih memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah sehingga dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar

DAFTAR REFERENSI

- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Permainan Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Format pada Mata Kuliah Teori Musik, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung. Persada (GP)
- Bungin, M. Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Grup.
- G., D., dan K. Ningrum (2018). “Kajian Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vox Edukasi*, 9(1)
- Hamdu, G & Agustian, L. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan* , 12(1)
- Harlina, N,Z,M & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke 21
- Hartono, R. (2019). Mendeteksi Guru Bergairah di Era Milenial (Iconsap Acuan Dalam Meningkatkan Gairah Mengajar) Tv Pilar Nusantara
- Meylani, V., Surahman, E., dan Amarullah, A. (2019). Pemikiran Mahasiswa Tentang Pendidikan Online, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1)

- Moradi, H., Feizi-Derakhshi, MR, dan Ahmadi, F. (2017). Metode hibrid untuk pengenalan entitas bernama dalam bahasa Persia. *Transaksi A: Sains*, 41, 215-222, *Jurnal Sains dan Teknologi Iran*.
- N. dan M. Efendi (2018). *Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Interpologi*, 2(2), “Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital: Pemanfaatan Animasi Digital pada Startup Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Pembelajaran Aktif”
- R. dan Y. Gazali (2016). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), Pengembangan Bahan Ajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Berdasarkan Teori Pembelajaran Alfabet Pythagoras.
- Samba. (2007). *Lebih Baik Tidak Sekolah*, Yogyakarta: Lkis
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarsono. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro*. Yogyakarta : Deepublish, Cet I.
- Syahri & Yamin M. (2020). *Jurnal Sains Pendidikan Mandala*, 6(1), “Perkembangan Pendidikan Belajar Mandiri 9 Tinjauan Metode Pembelajaran.”