

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN KAHOOT GEMBIRA SOLUSI PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Lucia Prabawati Prasetyaningsih ✉, SDN 1 Kulu Kabupaten Pekalongan

✉ luciaprabawati@gmail.com

Abstract: The prolonged pandemic period requires students to accept the fact that they cannot attend school for face-to-face learning as usual. The implementation of distance learning (PJJ), although on the one hand it is considered to have advantages, because it is able to provide solutions to the world of education during this pandemic, it has many weaknesses. The more time students participate in Distance Learning, the more it is felt that the feeling of boredom is increasingly felt by students. Learning also feels less effective. Facing this situation, SDN 01 Kulu Pekalongan Regency, is trying to find a new breakthrough as a solution in Distance Learning which is named "KAHOOT GEMBIRA". This assessment program is presented in the form of technology-based games which are very popular with children. The data collected shows that the enthusiasm of students to engage in learning, which was initially only 91 children or 69% involved, increased to 114 children or 86%, then decreased to 110 children or 83%. The original highest point was 9844, then decreased slightly to 9841, and finally increased back to 9843. The level of absorption of education units, which was originally 48%, increased to 52% and again increased to 56%. This innovative program, with game nuances but still containing elements of this learning, is proven to be able to overcome various problems faced in Distance Learning at SDN 01 Kulu, Pekalongan Regency.

Keywords: Distance learning, Kahoot, Learning technology

Abstrak: Masa pandemi yang berkepanjangan mengharuskan para siswa harus menerima kenyataan bahwa mereka tidak dapat hadir di sekolah untuk mengikuti pembelajaran tatap muka seperti biasanya. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini, meski di satu sisi dianggap memiliki kelebihan, karena mampu memberi solusi bagi dunia pendidikan di masa pandemi ini, namun ternyata memiliki banyak kelemahan. Sekian waktu siswa mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh, semakin dirasakan bahwa rasa jenuh semakin dirasakan oleh siswa. Pembelajaran pun semakin terasa kurang efektif. Menghadapi situasi ini, SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan, mencoba mencari terobosan baru sebagai solusi dalam Pembelajaran Jarak Jauh yang diberi nama "KAHOOT GEMBIRA". Program yang bersifat assessment ini, disajikan dalam bentuk permainan berbasis teknologi yang sangat disukai oleh anak-anak. Data yang terkumpul menunjukkan bahwa semangat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang semula hanya 91 anak atau 69% yang terlibat, meningkat menjadi 114 anak atau 86%, kemudian menurun menjadi 110 anak atau 83%. Point tertinggi semula adalah 9844, kemudian sedikit menurun menjadi 9841, dan akhirnya meningkat kembali menjadi 9843. Taraf serap satuan pendidikan yang semula 48%, meningkat menjadi 52% dan kembali meningkat menjadi 56%. Program yang inovatif, bernuansa permainan namun tetap memuat unsur pembelajaran ini, terbukti bisa mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan.

Kata kunci: Pembelajaran Jarak Jauh, Kahoot, Teknologi pembelajaran



PENDAHULUAN

Masa pandemi COVID 19 yang berkepanjangan mengharuskan para siswa menerima kenyataan bahwa mereka tidak dapat hadir di sekolah untuk mengikuti pembelajaran tatap muka seperti biasanya. Pada masa pandemi ini, keselamatan seluruh warga sekolah menjadi prioritas utama. Maka sebagai solusinya, pemerintah mewajibkan setiap sekolah untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Ada yang menggunakan teknik daring (dalam jaringan) seperti zoom *meeting*, whatsapp grup, dan sebagainya, namun ada pula yang menggunakan teknik luring (luar jaringan) seperti kunjungan guru, sistem modul, dan sebagainya. Bahkan ada pula yang menerapkan campuran keduanya. Semuanya disesuaikan dengan situasi dan kondisi wilayah masing-masing.

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ini, meski di satu sisi dianggap memiliki kelebihan, karena mampu memberi solusi bagi dunia pendidikan di masa pandemi ini, namun ternyata memiliki banyak kelemahan. Yang pasti, setelah sekian waktu siswa mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh, semakin dirasakan bahwa rasa jenuh semakin menghinggapai para siswa. Pembelajaran pun semakin terasa kurang efektif. Bahkan orangtua yang berubah peran menjadi sang guru bagi anak-anak mereka pun, sudah semakin merasa capek. Semangat untuk mensukseskan pendidikan anak-anak pun terasa semakin surut. Bahkan yang lebih parah lagi, emosi siswa dan orangtua semakin mudah tersulut. Siswa menganggap bahwa pendampingan yang dilakukan para orangtua, jauh berbeda dengan yang dilakukan para guru. Para orangtua pun merasakan bahwa mendampingi anak-anak mereka dalam belajar sungguh sesuatu yang berat dan tidak mudah untuk dilakukan.

Menghadapi situasi ini, pihak sekolah khususnya SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan, mencoba mencari terobosan baru sebagai solusi dalam Pembelajaran Jarak Jauh yang diberi nama "KAHOOT GEMBIRA". Program yang bersifat assessment ini, disajikan dalam bentuk permainan berbasis teknologi yang sangat disukai oleh anak-anak pada umumnya. Nuansa permainan namun mengandung muatan pembelajaran sesuai kurikulum dalam Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira ini, diharapkan dapat memberikan suasana baru yang menantang, menggembirakan, sekaligus membangkitkan semangat untuk terus belajar. Program teknologi pembelajaran Kahoot Gembira ini, akan menjadi sebuah solusi segar bagi Pembelajaran Jarak Jauh di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan di masa pandemi ini.

Sebagai bentuk teknologi baru, "Kahoot Gembira" membutuhkan sarana prasarana pendukung berupa gawai modern. Juga dibutuhkan kemampuan khusus bagi para pengguna untuk mengoperasikannya. Padahal, tidak semua siswa usia Sekolah Dasar memiliki gawai sendiri. Juga tidak semua siswa dapat mengoperasikannya, seperti yang banyak terjadi pada siswa kelas kecil. Maka kerjasama antara SDN 01 Kulu dan orangtua yang selama ini sudah berjalan baik dan intensif, wajib semakin ditingkatkan, agar Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira yang sangat baik ini, dapat terlaksana dengan lancar dan membuahkan hasil sesuai harapan.

SD Negeri 01 Kulu terletak di Jalan Raya Kulu No. 144 Desa Kulu Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Sekolah ini terletak di pusat pemerintahan Desa Kulu, dan lokasinya bersebelahan dengan Kantor Desa Kulu, Musholah Al Fatah milik pedukuhan Cokrah, serta Paud Nusa Indah dan TK Mekar Sari milik Desa Kulu. Bahkan sebuah lapangan utama desa yang sering digunakan untuk berbagai kegiatan besar tingkat desa, kecamatan, dan kabupaten, berada tepat di belakang sekolah ini. Jarak sekolah ke pusat Kabupaten Pekalongan kurang lebih 3 km. Banyak kendala dihadapi dari sudut kurikulum yang terlalu kompleks untuk situasi pandemi, kesiapan personal dari pihak sekolah maupun orangtua, sarana prasarana, waktu, juga dari siswa sendiri.

Mengingat berbagai permasalahan terjadi di lapangan, maka SDN 01 Kulu mencoba menerapkan pembelajaran jarak jauh secara kombinasi antara daring dan luring. Melalui

WA grup, Youtube, radio pendidikan, tayangan BDR melalui TVRI, menggunakan buku-buku paket yang dipinjamkan kepada siswa, LKS, guru kunjung, kelompok belajar, dll. Namun semuanya tetap memiliki kendala. Yang paling dirasakan dalam hal ini adalah tingkat kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh membuat semangat dan kegembiraan mereka dalam mengikuti pembelajaran semakin menurun. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin berkurang. Dan tentunya taraf serap pun menjadi kurang optimal. Maka untuk mengatasi semuanya, sekolah melakukan terobosan baru dengan menciptakan program teknologi pembelajaran Kahoot Gembira yang bernuansa permainan. Program ini diberi judul : "Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira".

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Kahoot berbentuk kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna dan dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi Kahoot. Kahoot bisa digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau sebagai pengistirahatan dari kelas biasa. Kahoot didirikan pada tahun 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Norwegian University of Science and Technology (Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019 : 5).

Kahoot dirancang untuk pembelajaran social dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif proyektor atau monitor computer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi layar Skype atau Google Hangouts. Desain permainan sedemikian rupa sehingga para pemain diharuskan untuk sering melihat dari perangkat mereka. Cara bermainnya sederhana. Semua pemain terhubung menggunakan PIN permainan yang dihasilkan dan ditampilkan di layar umum, serta menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru, pemimpin bisnis atau orang lain. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diubah menjadi point penghargaan. Pemain dapat memilih apakah pemain bisa mendapatkan 0 point, hingga 1000 atau 2000. Point yang didapat pemain dapat dihitung hingga berapa banyak yang bisa didapat pemain dan berapa lama yang dibutuhkan pemain untuk menjawab. Semakin cepat pemain menjawab, semakin banyak point yang mereka dapatkan jika pemain menjawab dengan benar.

Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi masa kini. Pengajar dapat membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik (Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019 : 6).

Teknologi Pembelajaran merupakan suatu bidang studi tersendiri dan merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang terpisah. Selama bertahun-tahun bidang Teknologi Pembelajaran menjalankan fungsinya sebagai profesi dan telah menghasilkan sejumlah teori tersendiri. Perkembangan bidang Teknologi Pembelajaran telah diakui secara luas. Meski masih terdapat isu berkaitan dengan 'kematangan disiplin Teknologi Pembelajaran' ini. Banyak asumsi yang mengatakan bahwa dalam kawasan teknologi pembelajaran.

Kajiannya teknologi pembelajaran menjadi lebih menarik ketika kita tahu apa yang membedakan antara teknologi pendidikan dengan teknologi pembelajaran. Alangkah baiknya jika kita mengenal terlebih dahulu beberapa definisi teknologi pembelajaran yang dikemukakan beberapa ahli, selain tentu saja yang dikeluarkan AECT. The Commission on Instructional Technology mendefinisikan teknologi pembelajaran dalam dua cara: yaitu 1) sebagai media yang lahir dari hasil revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran misalnya buku teks dan papan tulis. 2) sebagai cara perancangan yang sistematis dalam menyampaikan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar secara total dalam pola tujuan pembelajaran khusus, berdasarkan pada penelitian belajar dan komunikasi manusia, dan juga kombinasi antara sumber belajar manusia dan bukan manusia yang akan membawa pada pembelajaran lebih efektif (Miarso, 2005: 43)

Teknologi pembelajaran adalah "sebuah usaha dengan atau tanpa mesin, yang tersedia atau yang dimanfaatkan, untuk memanipulasi lingkungan individu sehingga

diharapkan dapat terjadi perubahan perilaku atau hasil belajar yang lain. (Knezevich & Eye, dalam Anglin 2001). Dari beberapa pengertian yang dikemukakan tentang teknologi Teknologi pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Contoh dari konsep teknologi pendidikan adalah mencakup ke dalam pemecahan masalah di setiap aspek yang berhubungan dengan masalah belajar manusia. Sedangkan konsep teknologi pembelajaran mencakup pada pemecahan masalah dimana belajar merupakan hal yang memiliki tujuan dan sifatnya terkontrol.

Menurut Dogmen dalam (Rahmawati, 2020: 414) pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*). Belajar mandiri diorganisasikan secara sistematis dalam menyajikan materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada pembelajar, dan pengawasan untuk keberhasilan belajar pembelajar. Menurut Munir (2012:16) pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak terjadinya kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Komunikasi berlangsung dua arah yang dijumpai dengan media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video dan sebagainya.

Kearsly, Moore dalam (Yerusalem, dkk, 2020: 483) mengemukakan : Pembelajaran jarak jauh adalah belajar yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar. Oleh karena itu, diperlukan teknik-teknik khusus dalam mendesain materi pembelajaran, teknik-teknik khusus pembelajaran, metodologi khusus komunikasi melalui berbagai media, dan penataan organisasi serta administrasi yang khusus pula. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar dan ketika proses pembelajaran tidak terjadi tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Sehingga pembelajaran menekankan pada pembelajaran mandiri (*self study*), dan menggunakan teknik-teknik khusus dalam mendesain materi pembelajaran seperti penataan organisasi, administrasi dan metodologi khusus komunikasi melalui berbagai media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video dan sebagainya.

METODE

Metode penulisan yang digunakan adalah *best practice*. *Best practice* mengandung arti pengalaman terbaik dari keberhasilan seseorang dalam melaksanakan tugas, termasuk dalam mengatasi berbagai masalah dalam lingkungan tertentu. Penulis sebagai kepala sekolah mendeskripsikan pengalaman terbaik yang dimiliki dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Permasalahan yang dihadapi adalah dibutuhkannya inovasi pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SDN 1 Kulu Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif yang menjabarkan pelaksanaan inovasi beserta dampak yang ditimbulkan dari penerapannya.

Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira merupakan sebuah program yang memanfaatkan Kahoot sebagai sarana utamanya. Program yang dirancang oleh SDN 01 Kulu ini, sengaja dihadirkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid 19 ini. Tingkat kejenuhan yang semakin memuncak dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh, baik dari pihak siswa maupun para orangtua, tentunya tidak bisa dibiarkan begitu saja. Sekecil apapun, masalah tetaplah sebuah boomerang yang mengancam dan harus segera dikikis habis. Nuansa permainan yang disajikan dalam program ini, diharapkan mampu menghadirkan kegembiraan tersendiri bagi para siswa yang memang masih cenderung senang bermain. Suasana kegembiraan yang dihadirkan dalam program ini, diharapkan mampu pula mengikis kejenuhan yang muncul dalam diri siswa, tanpa mengurangi esensi pembelajaran. Bahkan melalui tantangan demi tantangan yang dihadirkan, diharapkan siswa semakin bersemangat untuk belajar dan terus belajar dalam suasana kegembiraan, sehingga pada akhirnya dapat meraih prestasi yang terbaik.

Sebelum Pelaksanaan Kegiatan Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira, ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh SDN 01 Kulu, antara lain (1) rapat koordinasi

dengan pendidik dan tenaga kependidikan di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan, (2) Rapat Koordinasi dengan Orangtua Siswa, Komite Sekolah, Kepala Desa, dan Pakar IT Desa Kulu Kabupaten Pekalongan.

Kegiatan ini sangat diperlukan, agar terjadi kerjasama yang baik antara sekolah dan pihak-pihak yang terkait, sehingga semua yang direncanakan dapat terlaksana dengan lancar dan membuahkan hasil yang terbaik. Rapat Koordinasi dengan Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan tentang Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira melalui manajemen kerjasama sekolah dan orangtua, Kegiatan ini dihadiri oleh 8 orang Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 01 Kulu, yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 2 orang guru PNS, 3 orang guru honorer, 1 orang pustakawan, dan 1 orang penjaga sekolah. Dalam rapat koordinasi tersebut, kepala sekolah menyampaikan hasil praktik baik tentang Manajemen Kerjasama Sekolah dan Orangtua yang telah dilakukan oleh SDN 01 Kulu, khususnya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi covid 19 ini. Selanjutnya Kepala Sekolah mengajak Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SDN 01 Kulu untuk mempersiapkan program kerjasama serupa, namun disesuaikan dengan situasi dan kondisi SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan.



GAMBAR 1. Koordinasi Guru SDN 1 Kulu



GAMBAR 2. Koordinasi orangtua, komite sekolah, kepala desa, pakar IT Desa Kulu

Kegiatan Penyusunan Perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira dilaksanakan di SDN 01 Kulu pada hari Selasa, 17 November 2020. Program pembelajaran berbasis teknologi yang satu ini, memang pada awalnya belum begitu familiar di kalangan Pendidik dan Tenaga Pendidik SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan ini. Namun bimbingan secara step by step oleh Kepala Sekolah kepada para PTK, dorongan yang kuat untuk memunculkan sebuah inovasi baru di sekolah, serta keinginan yang menggebu dari segenap pendidik dan tenaga kependidikan untuk membuat terobosan baru dalam mengatasi permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan

ini, telah memacu semangat seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah ini untuk bersama-sama belajar. Dan semangat serta ketekunan yang luar biasa ini, ternyata membuahkan hasil yang positif. Ada kemauan pasti ada jalan. Itulah peribahasa yang paling tepat untuk situasi di sekolah ini. Meski harus berkali-kali *trial and error*, akhirnya perjuangan ini membuahkan hasil sesuai harapan. Hampir semua pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah ini mampu menyusun sendiri perangkat teknologi pembelajaran ini.



GAMBAR 3. Penyusunan perangkat program kahoot

Setelah perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira yang dirancang oleh para Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SDN 01 Kulu telah tersedia, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan pendampingan dalam sosialisasi perangkat program teknologi pembelajaran Kahoot Gembira tersebut oleh para guru kepada perwakilan orangtua siswa di tiap kelas.



GAMBAR 4. Sosialisasi perangkat program kahoot kepada orang tua

Setelah semua orangtua menguasai teknik memainkan Kahoot Gembira, mereka bertanggungjawab untuk melakukan pendampingan kepada putra-putri mereka masing-masing di rumah dalam Uji Coba Perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira. Setelah masing-masing siswa menguasai teknik tersebut, mereka diarahkan untuk melakukan uji coba perangkat teknologi pembelajaran ini secara mandiri. Hal ini bertujuan agar pada saat pelaksanaan kegiatan yang sesungguhnya, para siswa sudah lancar dalam menerapkan teknologi ini. Gambaran tentang suasana pendampingan orangtua kepada para putra-putri mereka dalam uji coba perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira, serta kegiatan uji coba secara mandiri yang dilakukan oleh para siswa, tersaji dalam gambar berikut ini.



GAMBAR 4. Pelaksanaan pendampingan orang tua**GAMBAR 5.** Pelaksanaan penggunaan perangkat program kahoot

HASIL PENELITIAN

Tahap terakhir pelaksanaan *best practice* adalah analisis hasil pelaksanaan program teknologi pembelajaran Kahoot Gembira. Pada kegiatan ini, setiap guru kelas dibantu pustakawan, kembali menganalisis bagaimana keterlibatan dan semangat siswa di tiap kelas dalam kegiatan ini. Guru juga menganalisis perolehan hasil prestasi masing-masing siswanya. Analisis hasil prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan program Kahoot Gembira tersaji pada tabel 1 dan 2 berikut ini

Tabel 1. Analisis data awal keterlibatan dan prestasi belajar siswa

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	KETERLIBATAN		PRESTASI		
			YA	TIDAK	MAX	MIN	RERATA
1	I	19	13	6	9597	0	5790
2	II	24	17	7	9650	0	4885
3	III	16	12	4	8728	0	4728
4	IV	26	12	14	9844	0	3207
5	V	22	22	0	9655	1938	6753
6	VI	25	15	10	6734	0	3298
	JUMLAH	132	91	41	54208	1938	28661
	PROSENTASE		69%	31%			
	MAX				9841		
	MIN					0	
	RERATA						4777

Tabel 2 Analisis setelah diterapkan Kahoot Gembira

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	KETERLIBATAN		PRESTASI		
			YA	TIDAK	MAX	MIN	RERATA
1	I	19	19	0	8677	0	4703
2	II	24	21	3	9733	0	6519
3	III	16	11	5	9614	0	4962
4	IV	26	19	7	9841	0	5008
5	V	22	21	1	9802	0	5055
6	VI	25	23	2	8677	0	4703
	JUMLAH	132	114	18	56344	0	30950
	PROSENTASE		86%	14%			
	MAX				9844		
	MIN					0	
	RERATA						5158

Keterlibatan siswa pada pelaksanaan Kahoot Gembira, jika dibandingkan dengan kondisi awal mengalami peningkatan. Dari 132 siswa dalam 1 sekolah, yang semula hanya 91 anak atau 69% yang terlibat, meningkat menjadi 114 anak. Berdasar hasil analisis situasi, Berdasar hasil wawancara dengan orangtua, anak-anak yang meraih nilai bawah merasa tertantang untuk bermain dan bermain lagi. Mereka merasa penasaran dan berusaha meningkatkan belajarnya. Bahkan sebagian orangtua bercerita kalau anak-anak mulai aktif belajar dengan inisiatif sendiri, tidak perlu orangtua menyuruh atau mengingatkan.

Dari 132 siswa, point tertinggi semula adalah 9841, kemudian mengalami kenaikan menjadi 9844. Berdasar hasil wawancara kepada para siswa, pada umumnya mereka berpacu dengan waktu. Karena menghadapi semacam game yang menantang, mereka cenderung ingin segera memenangkan pertandingan, yang kadang membuat ketelitian menjadi berkurang. Dan point terendah tetap yaitu 0. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh bentuk kuis yang lebih memberi kejutan, karena bersifat random. Anak belum terbiasa dengan situasi yang berubah secara cepat. Maka program ini sangat bagus untuk terus dilakukan, untuk melahirkan budaya-budaya baru yang lebih positif di kalangan para siswa. Taraf serap satuan pendidikan pada kondisi awal adalah 48%, setelah dilaksanakan atau digunakannya kahoot menjadi 52%.

PEMBAHASAN

Sesudah melaksanakan Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira, dan menganalisis hasil tiap siswa di tiap tahap, tampak bahwa program ini memang memiliki banyak keunggulan untuk mengatasi permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di sekolah pada umumnya dan di SDN 01 Kulu pada khususnya. Keunggulan tersebut antara lain berdasarkan bentuknya, program ini disajikan dalam nuansa permainan, sehingga sangat disukai para siswa usia Sekolah Dasar yang memang masih senang bermain. Terbukti bahwa para siswa menjadi sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Kegiatan yang seharusnya diikuti hanya 1 kali oleh setiap siswa dalam setiap tahap, namun ternyata banyak para siswa yang meminta untuk mengikuti ulang. Bahkan dari unduhan perolehan hasil tampak bahwa banyak di antara mereka yang menggunakan nama lain supaya bisa masuk kembali dalam *link* yang sama karena merasakan adanya tantangan yang harus dipecahkan.

Siswa termotivasi untuk belajar. Terbukti bahwa mereka yang semula memiliki nilai bawah pada pembelajaran di kelas, pada kesempatan ini justru melejit lebih baik dibanding mereka yang terbiasa meraih peringkat atas dalam kelas. Hal ini tentu mengusik para peraih peringkat prestasi atas dalam kelas, untuk kembali membuka buku

dan meningkatkan kuantitas serta kualitas belajarnya. Kini belajar terasa sebagai kebutuhan, bukan kewajiban.

Program ini memperkenalkan para siswa pada dunia baru, dunia digital. Era yang semakin maju, mewajibkan para siswa sebagai generasi muda untuk mau membuka diri terhadap perkembangan teknologi. Sebab jika tidak mau terlibat dalam mengenal dan menggunakan teknologi, generasi muda kita akan tertinggal dan tergerus oleh laju perkembangan zaman.

Pelaksanaan Kahoot Gembira menjadi penghubung dan pengikat tali silaturahmi antara sekolah dan orangtua. Seringkali yang terjadi di negara kita selama ini adalah bahwa pendidikan dianggap sebagai tanggung jawab pihak sekolah sepenuhnya. Orangtua hanya berserah sepenuhnya, dan menuntut hasil terbaik pada sekolah. Jika ada kekurangan, sekolah menjadi tumpuan kesalahan yang bisa berujung pada jeruji besi. Namun program ini kiranya mulai membuka wawasan, bahwa pendidikan adalah tanggungjawab bersama antara sekolah dan orangtua, selain itu pelaksanaan program ini meningkatkan kecerdasan siswa. Meski hasil prestasi akhir tidak langsung dicapai, namun proses berpikir cepat, bekerja cermat, mengatasi situasi baru yang berubah-ubah, dapat dilatih melalui program ini. Program ini menerapkan dan mendukung program pemerintah menyelamatkan para siswa dari pandemic covid 19. Sebab pembelajaran cukup dilaksanakan di rumah saja.

SIMPULAN

Pembelajaran Jarak Jauh yang dianggap sebagai solusi terbaik untuk tetap menghadirkan pendidikan yang berkualitas, ternyata memunculkan banyak permasalahan baru. Aspek kurikulum, pendidik, siswa, orangtua, sarana prasarana, waktu, dan berbagai permasalahan lainnya, mulai bermunculan satu demi satu. Proses pembelajaran lambat laun mulai terasa membosankan. Padahal, meski Pembelajaran Jarak Jauh sudah berlangsung berbulan-bulan, Covid 19 sumber malapetaka tetap belum mau enyah dari bumi Indonesia tercinta. Jika hal ini dibiarkan, kualitas pendidikan akan semakin menurun. Maka sekolah harus berusaha mencari terobosan baru dengan memunculkan program pembelajaran berbasis teknologi yang lebih memikat hati para siswa, yang disebut dengan Kahoot Gembira. Data yang terkumpul menunjukkan bahwa semangat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang semula hanya 91 anak atau 69% yang terlibat, meningkat menjadi 114 anak atau 86%, kemudian menurun menjadi 110 anak atau 83%. Point tertinggi semula adalah 9844, kemudian sedikit menurun menjadi 9841, dan akhirnya meningkat kembali menjadi 9843. Taraf serap satuan pendidikan yang semula 48%, meningkat menjadi 52% dan kembali meningkat menjadi 56%. Meski baru sebentar dilaksanakan, program yang inovatif, bernuansa permainan namun tetap memuat unsur pembelajaran ini, terbukti bisa mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anglin, J. G. (1991). *Instructional Technology, Past Present and Future*. Coloardo: Libraries Unlimited Inc
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L.D. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak: Sukabumi.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, I. (2020). Pelatihan Dan Pengembangan Pendidikan Jarak Jauh berbasis Digital Class Platform Edmodo. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*.
- Yerusalem, M. R dkk. (2020). Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 3(4): 481-492.