



# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL

### FKIP 2018

**“Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0”**  
**13 Oktober 2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS SANATA DHARMA**  
**2018**

# PROSIDING

## Seminar Nasional FKIP 2018

"Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0"

Universitas Sanata Dharma  
13 Oktober 2018

### Kontributor:

Aan Suryana, Agnes Putri Wiraswasti, Andes Sugiarto,  
Andri Anugrahana, Apri Damai Sagita Krissandi, Aria Putra, Ariadi Nugraha,  
B A Indriasari, Benediktus, Febrianto, Brigida Intan Printina, C. Teguh Dalyono,  
Caraka Putra Bhakti, Christiyanti Aprinastuti, Christophorus Putro Damringtyas,  
Diah Ervina Lailil Ulum, Dini Restiyanti Pratiwi, Dwi Agustina, Eko, Emilia Nurpirasari,  
Fileksius Gulo, Fransiskus Ivan Gunawan, Gracesila Adevia, Haniek Sri Pratini,  
Hari Kusmanto, Ignatius Bondan Suratno, Irine Kurniastuti, Kelik Agung Cahya Setiawan,  
Khansa Salsabila, Khoirul Huda, Kristiani Olivia Rasi, Kurnia Martikasari,  
Laurensia Aptik Evanjeli, Lucius Pravasta Alver Leryan, Maria Nikkita Mega Melati,  
Mario Priyo Hutomo, Miraniatman Gulo, Nicholas Adven Christiyanto,  
Nova Irawati Simatupang, Novi Triana Habsari, Nuni Nurajizah, Nurhilda Rahmadhani,  
Olivia Prisandra, Palupi Sri Wijayanti, Pungki Revianti, Retna Widyaningsih,  
Retno Handayani, Septiyana Rohmawati, Shinta Sugiarto, St Fatimah Azzahra,  
St. Suwarsono, Tresiana Sari Diah Utami, Tri Probo, Vinsentia Dini, Wike Nurani,  
Yadi Kusmayadi, Yosia Pamardi

### Editor:

Barli Bram dan Patricia Angelina



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS

# PROSIDING

## Seminar Nasional FKIP 2018

"Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0"

Universitas Sanata Dharma, 13 Oktober 2018

Copyright © 2018

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

**Editor:**

Barli Bram  
Patricia Angelina

**Reviewer:**

Paulus Suparno  
Yohanes Harsoyo  
Markus Budiraharjo  
Andy Rudhito  
Teguh Dalyono  
Yuliana Setyaningsih  
FX Ouda Teda Ena  
Hendra Kurniawan

Buku Elektronik e-Book:

**ISBN: 978-602-5607-82-0**

EAN: 9-786025-607820

Layout:

Tutur Nur Utami  
Yohana Dian R  
Anselmo Stevin L

Cetakan Pertama, 2018  
vi; 325 hlm.; 21 x 29,7 cm.

Sabtu, 13 Oktober 2018  
Universitas Sanata Dharma  
Yogyakarta

PENERBIT:



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS  
Lt. 1 Gedung Perpustakaan USD  
Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,  
Yogyakarta 55281  
Telpon: (0274) 513301, 515253;  
Ext.1527/1513; Fax (0274) 562383  
Email: [publisher@usd.ac.id](mailto:publisher@usd.ac.id)



Sanata Dharma University Press anggota APPTI  
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

**Ketua**

Juster Donal Sinaga

**Sekretaris:**

Prias Hayu Purbaning Tyas

**Bendahara:**

Brigida Intan Printina  
Elisabeth Dian Atmajati

**Divisi Acara:**

Maria Agustina Amelia  
Yuseva Ariyani Iswandari  
Mega Wulandari

**Divisi Perlengkapan:**

Nicolas Bayu Kristiawan  
Bernardinus Agus Arswimba

**Divisi Transportasi:**

Danang Satria Nugraha  
Arif Budi Prasetyo

**Divisi Publikasi & Dokumentasi**

Apri Damai Sagita Krissandi  
Agustinus Sariyanta

**Divisi Prosiding**

Barli Bram  
Patricia Angelina Lasut

**Divisi Konsumsi**

Agnes Lusya Budi Asri  
Chatarina Artiantari

SPONSOR PENYELENGGARA:

FKIP UNIVERSITAS SANATA DHARMA  
Jl. Affandi, Catur Tunggal Depok,  
Sleman, Yogyakarta  
Website: [www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan](http://www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan)

SOGANG UNIVERSITY  
35 Baekbeom-ro, Daeheung-dong, Mapo-  
gu, Seoul, South Korea  
Website: [www.sogang.ac.kr](http://www.sogang.ac.kr)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

---

Isi prosiding sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

## PENGANTAR

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) Republik Indonesia telah menyusun rekomendasi Pengembangan Iptek Dikti dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 dalam berbagai hal, misalnya kelembagaan, bidang studi, kurikulum, sumber daya, serta pengembangan cyber university, risbang dan inovasi. Senada dengan itu, Universitas Sanata Dharma telah menjadikan isu tersebut sebagai salah satu isu strategis yang tertuang dalam Renstra USD 2018-2022, yaitu sistem pendidikan yang tanggap zaman. Artinya, USD perlu meningkatkan relevansi dan keunggulan program studi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Secara khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikannya merasa penting menganggapi isu-isu tersebut.

Ada panggilan yang cukup kuat untuk menyiapkan diri menghadapi era tersebut. Perubahan paradigm harus segera dilakukan. Perubahan tersebut pertama-tama terhadap padangan akan kompetensi-kompetensi yang diperlukan oleh lapangan di era digital, manajemen pendidikan, sistem kelola pendidikan, dan metode pembelajaran. Salah satu bentuk respon FKIP USD terhadap perubahan ini adalah melakukan sharing gagasan tentang perubahan ini melalui Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (SNFKIP) 2018, yang diselenggarakan Sabtu, 13 Oktober 2018 di Auditorium Driyarkara Universitas Sanata Dharma. Prosiding SNFKIP 2018 ini memuat 28 naskah yang ditulis oleh para pemakalah.

Tim Editor

## DAFTAR ISI

PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
<b>PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL KEPALA SEKOLAH, LINGKUNGAN KERJA DAN BUDAYA SEKOLAH TERHADAP KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH ATAS KOTA WATES DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0</b>	
Andes Sugiarto dan Kurnia Martikasari .....	1
<b>PERSIAPAN GURU SEKOLAH DASAR YANG PROFESIONAL DALAM MENGHADAPI GENERASI DIGITAL</b>	
Andri Anugrahana .....	9
<b>MODUL LATIHAN DASAR ORGANISASI DAN LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN BAGI MAHASISWA</b>	
Ariadi Nugraha, Khansa Salsabila dan Wike Nurani .....	20
<b>PENENTUAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PENILAIAN KINERJA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN</b>	
B A Indriasari.....	25
<b>STRATEGI LAYANAN DASAR BERBASIS LOCAL WISDOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CRITICAL THINKING SISWA DI ERA REVOLUSI 4.0</b>	
Bayu Selo Aji, Muhammad A. N. Ghiffari dan Cucu Kurniasih .....	34
<b>"MONEM": EDUCATIONAL GAMES TO INTRODUCE BASIC ECONOMIC CONCEPTS TO ELEMENTARY STUDENTS</b>	
Benediktus Febrianto.....	44
<b>MEDIA TO EXPLORE DIPONEGORO CHARACTERS BASED ON THEORY CONE OF EDGAR DALE'S EXPERIENCE</b>	
Brigida Intan Printina .....	57
<b>IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS DI SMP MUHAMMADIYAH 1 KARTASURA</b>	
Diah Ervina Lailil Ulum dan Hari Kusmanto .....	68
<b>MODEL <i>INTERNSHIP PROGRAM</i> BERBASIS LITERASI DIGITAL BAGI CALON PENDIDIK MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0</b>	
Emilia Nurpirasari, Nuni Nurajizah dan Caraka Putra Bhakti.....	75
<b>TEORI DEKONSTRUKSI DAN DEKONSTRUKSI TEORI: STRATEGI PEMBELAJARAN ALTERNATIF PADA TEORI-TEORI SEJARAH KONTROVERSIAL PERISTIWA 1965</b>	
Fileksius Gulo .....	82

<b>PENDIDIKAN KARAKTER SECARA UMUM DAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA SANTO YOSEF PANGKALPINANG</b> Fransiskus Ivan Gunawan dan St. Suwarsono .....	97
<b>3D MEDIA IN LEARNING HISTORY AS A MEANS TO BUILD STUDENT CHARACTER</b> Gracesila Adevia, Aria Putra, Nurhilda Rahmadhani dan Brigida Intan Printina .....	122
<b>KETRAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI CALON GURU MATEMATIKA DAN UPAYA UNTUK MENSTIMULASINYA</b> Haniek Sri Pratini dan Retna Widyaningsih .....	131
<b>MENUAI KARAKTER MELALUI KATA MUTIARA DI SMP MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA</b> Hari Kusmanto dan Dini Restiyanti Pratiwi .....	137
<b>PENERAPAN <i>DIRECT INSTRUCTION</i> UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN TANGGUNG JAWAB SISWA PADA MATERI POKOK PEMBANGUNAN EKONOMI KELAS XI DI SMAN 7 YOGYAKARTA</b> Ignatius Bondan Suratno, C. Teguh Dalyono and Retno Handayani .....	145
<b>ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS CARING ECONOMIC UNTUK MENGEMBANGKAN SPIRIT OF ENTREPRENEURSHIP DAN ENTREPRENEURIAL INTENTION</b> Indra Darmawan .....	152
<b>ALASAN MAHASISWA MEMILIH PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS SANATA DHARMA</b> Irine Kurniastuti dan Laurensia Aptik Evanjeli.....	161
<b>LITERASI VISUAL: AKTUALISASI PEMBELAJARAN SASTRA MELALUI FILM</b> Kelik Agung Cahya Setiawan dan Apri Damai Sagita Krissandi .....	171
<b><i>KAHOOT</i>: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0</b> Kurnia Martikasari.....	181
<b>USE OF THE CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY</b> Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina.....	190
<b>PEMANFAATAN <i>EDRAW MIND MAP 7.9</i> UNTUK MENGGAMBARKAN SEJARAH PERGERAKAN BUDI UTOMO</b> Maria Nikkita Mega Melati, Miraniantman Gulo dan Nicholas Adven Christiyanto.....	204
<b>APPLICATION OF EXPERIMENT METHOD TO IMPROVE STUDENTS CRITICAL THINKING ABILITY IN CHEMISTRY TEACHING AND LEARNING PROCESS</b> Nova Irawati Simatupang dan Tri Probo .....	211
<b>MODEL PEMBELAJARAN VCT KAJIAN PEREMPUAN SIKEP DAN HAM UNTUK PENGUATAN NILAI KEARIFAN</b> Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda.....	219

<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS II SD MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BERBASIS METODE MONTESSORI</b> Shinta Sugiarto, Andri Anugrahana dan Christiyanti Aprinastuti.....	229
<b>PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBER HEADS TOGETHER (NHT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KIMIA SISWA KELAS X SMA DARUSSALAM KOTA TANGERANG SELATAN PADA MATERI STRUKTUR ATOM</b> St Fatimah Azzahra .....	235
<b>REPRESENTASI KEMAMPUAN LITERASI MENULIS MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS PALEMBANG</b> Tresiana Sari Diah Utami.....	242
<b>UTILIZATION OF POSTERS ON SOCIAL MEDIA IN DESCRIBING THE HISTORY OF THE BATTLE OF AMBARAWA</b> Vinsentia Dini, Olivia Prisandra, Eko dan Brigida Intan Printina .....	251
<b>PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>STUDENT TEAM'S ACHIEVMENT DIVISION</i> (STAD) BERBANTUAN MEDIA FILM SITUS ASTANA GEDE KAWALI TERHADAP KESADARAN SEJARAH SISWA</b> Yadi Kusmayadi dan Aan Suryana.....	257
<b>AKTIVITAS KETERAMPILAN TANGAN KREATIF MEMBANGUN KARAKTER ENTREPRENEURSHIP ANAK DI SD SANJAYA TRITIS</b> Yosia Pamardi, Dwi Agustina, Kristiani Olivia Rasi dan Agnes Putri Wiraswasti .....	270
<b>MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM MEMAHAMI KONSEP-KONSEP SEJARAH DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SECARA KONSTRUKTIVISTIK</b> Y.R. Subakti.....	280
<b>ANALISIS RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN BAHAN AJAR MELALUI E-LEARNING DALAM PERKULIAHAN</b> Palupi Sri Wijayanti, Septiyana Rohmawati dan Pungki Revianti .....	303
<b>MEMPERSIAPKAN KONSELOR PROFESIONAL MULTIKULTURAL DI ERA DIGITAL</b> Mesta Limbong .....	310
<b>PENGUATAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA MELALUI PEMBELAJARAN MEDIA AUDIOVISUAL SEJARAH LOKAL</b> Theresia Sumini.....	316

## **KAHOOT: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

**Kurnia Martikasari**

Universitas Sanata Dharma

[nia.martika@usd.ac.id](mailto:nia.martika@usd.ac.id)

DOI: [doi.org/10.24071/snfkip.2018.19](https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19)

Diterima 11 Oktober 2018; diterbitkan 21 Desember 2018

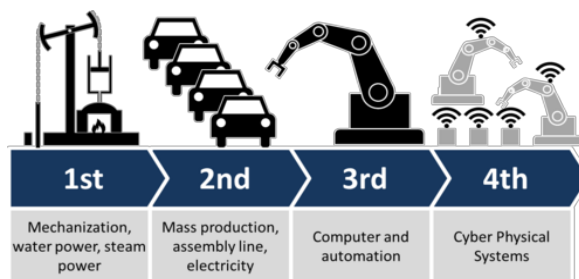
### **Abstract**

This research aims to determine the effectiveness of using Kahoot as an alternative interactive learning media in industrial revolution 4.0. This research is quantitative descriptive. This research was conducted on students of Economic Education Department of Sanata Dharma University and students of X, XI, and XII grade of SMA Negeri 1 Kalasan, Yogyakarta. Results in this research showed that using Kahoot in learning: 100% of respondents feel happy, 100% of respondents can learn something, and 100% of respondents recommend Kahoot in learning. Thus, Kahoot is effectively used in learning. Based on this results, Kahoot can be used as an alternative interactive learning media that can be used in the era of industrial revolution 4.0

Keywords: Kahoot, interactive learning media, industrial revolution 4.0

### **Latar Belakang**

Teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada era revolusi industri 4.0. Era revolusi 4.0 merupakan proses kelanjutan dari revolusi industri 3.0 yang mengintegrasikan antara digitalisasi, optimation dan customization produksi, otomasi dan adaptasi, interaksi manusia dengan mesin, value added service and business, automatic data exchange and communication serta penggunaan teknologi informasi (<https://nscpolteksby.ac.id/detailberita-440>).



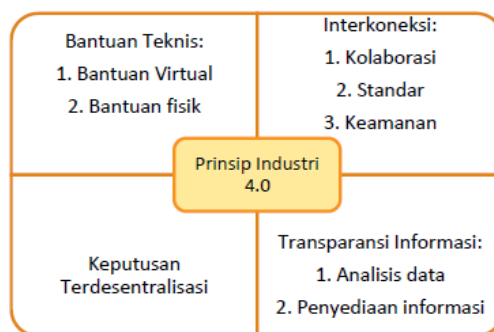
Gambar 1. Perkembangan Revolusi Industri

Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat real change (perubahan) dari revolusi industri 1.0 ke 2.0 ke 3.0 hingga industry 4.0. Industri 1.0 ditandai dengan mekanisasi produksi untuk menunjang efektifitas dan efisiensi aktivitas manusia,



industri 2.0 dicirikan oleh produksi massal dan standarisasi mutu, industri 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot. Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan cyber fisik dan kolaborasi manufaktur (Hermann et al, 2015; Irianto, 2017 dalam Yahya, 2018). Industri 4.0 ditandai dengan peningkatan digitalisasi manufaktur yang didorong oleh empat faktor: 1) peningkatan volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas; 2) munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis; 3) terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin; dan 4) perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik (Lee et al dalam Yahya, 2018).

Desain industri 4.0 memiliki empat prinsip (Hermann et al, dalam Yahya, 2018) sebagai berikut.



Gambar 2. Prinsip Industri 4.0 menurut Hermann, et al (Yahya, 2018)

Prinsip pertama dari revolusi industri 4.0 adalah interkoneksi (sambungan), yaitu kemampuan mesin, perangkat, sensor, dan orang untuk terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui Internet of Things (IoT) atau Internet of People (IoP). Prinsip ini membutuhkan kolaborasi, keamanan, dan standar. Prinsip kedua adalah transparansi informasi. Yang dimaksud dengan transparansi informasi adalah kemampuan sistem informasi untuk menciptakan salinan virtual dunia fisik dengan memperkaya model digital dengan data sensor termasuk analisis data dan penyediaan informasi. Prinsip ketiga adalah bantuan teknis yang meliputi: (a) kemampuan sistem bantuan untuk mendukung manusia dengan menggabungkan dan mengevaluasi informasi secara sadar untuk membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah mendesak dalam waktu singkat; (b) kemampuan sistem untuk mendukung manusia dengan melakukan berbagai tugas yang tidak menyenangkan, terlalu melelahkan, atau tidak aman; (c) meliputi bantuan visual dan fisik. Sedangkan prinsip ke empat adalah keputusan terdesentralisasi yang merupakan kemampuan sistem fisik maya untuk membuat keputusan sendiri dan menjalankan tugas seefektif mungkin.

Dengan adanya perubahan era industri 4.0, dunia pendidikan perlu melakukan inovasi pembelajaran, yaitu mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi dan informasi (TI).

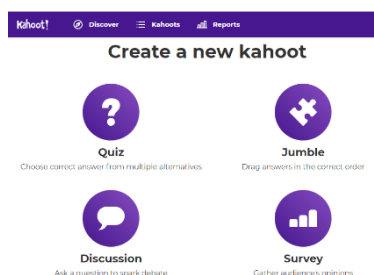
Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran, dengan mengintegrasikan teknologi dan informasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Banyak media pembelajaran interaktif yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kuis interaktif dengan Kahoot.

### **Media Pembelajaran Interaktif Kahoot**

Kahoot adalah sebuah aplikasi game pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Kahoot didesain untuk social learning, di mana dengan menggunakan Kahoot, orang dapat belajar bersama dengan bantuan layar, proyektor, monitor komputer atau layar handphone (<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>). Selain itu, Kahoot dapat digunakan dengan menggunakan skype maupun google hangout.

Kahoot merupakan game yang sederhana namun menyenangkan. Para peserta yang memainkan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar, lalu para peserta diberi waktu untuk menjawab. Jawaban benar atau salah langsung ditampilkan di layar. Setiap jawaban peserta, mendapat poin. Pada setiap akhir pertanyaan, Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi, sedangkan di akhir game, Kahoot akan menampilkan urutan poin tiga besar. Kahoot juga merekap jawaban-jawaban peserta dari pertanyaan pertama hingga terakhir, dan hasil bisa disimpan dalam Microsoft Excel. Di akhir Kahoot, ada fasilitas pemberian feedback dari para peserta, sehingga kita dapat mengetahui feedback yang diberikan peserta terkait penggunaan Kahoot. Kahoot memiliki empat fitur sebagai berikut.



Gambar 3. Empat Fitur Kahoot

Fitur pertama dari Kahoot adalah quiz. Fitur ini dapat digunakan dalam pembelajaran, untuk mengukur tingkat pemahaman siswa/mahasiswa akan materi yang telah diberikan oleh guru/dosen. Melalui fitur ini, guru/dosen dapat membuat pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk multiple choice, menentukan jawaban mana yang paling tepat, serta menentukan berapa lama waktu yang dialokasikan untuk menjawab masing-masing pertanyaan. Dengan fitur ini, peserta diminta memilih gambar/warna yang sesuai dengan jawaban mereka. Fitur kedua adalah jumble. Fitur ini juga dapat digunakan oleh pendidik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi dengan cara menjodohkan. Peserta didik diminta untuk men-drag jawaban ke pilihan yang tepat. Fitur ketiga adalah diskusi. Melalui fitur ini, baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi online. Sedangkan fitur yang keempat adalah survey. Melalui fitur ini, orang/lembaga/organisasi dapat melakukan survey.

### Metodologi

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus – September 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengambil matakuliah Pengantar Ilmu Ekonomi Makro (Semester I), matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran (Semester III), matakuliah Statistika Deskriptif (Semester V), serta siswa kelas X, XI, dan XII di SMA Negeri 1 Kalasan. Objek penelitian adalah pembelajaran dengan menggunakan kuis interaktif berbantuan aplikasi Kahoot. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

### Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan kuis interaktif berbantuan aplikasi Kahoot. Kuis-kuis yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

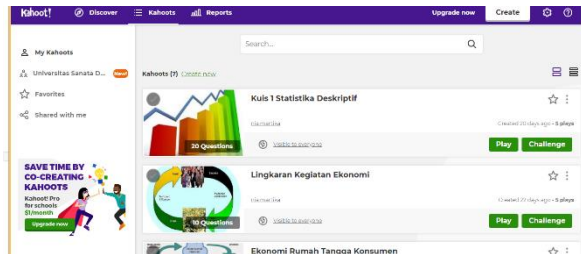
Tabel 1

Pengembangan Kuis Interaktif Kahoot

No	Matakuliah/ Mata Pelajaran	Semester/ Kelas	Jumlah Mahasiswa/ siswa	Judul/ Materi
<b>I Pengembangan Kuis di Program Studi pendidikan Ekonomi</b>				
1.	Pengantar Ilmu Ekonomi Makro	Semester I	47	1. Ekonomi Rumah Tangga Konsumen 2. Lingkaran Kegiatan Ekonomi
2.	Pengembangan Media Pembelajaran	Semester III	36	Kuis 1 dan Kuis 2 Media Pembelajaran
3.	Statistika Deskriptif	Semester V	51	Kuis 1 Statistika Deskritif
<b>II Pengembangan Kuis di SMA Negeri 1 Kalasan</b>				
1.	Ekonomi SMA	X IPS 2	31	Konsep Dasar Ilmu Ekonomi
2.	Ekonomi SMA	XI IPS 3	28	Ketenagakerjaan
3.	Ekonomi SMA	XII IPS 1	28	Akuntansi: Mekanisme Debit- Kredit
Jumlah Mahasiswa/Siswa			221	

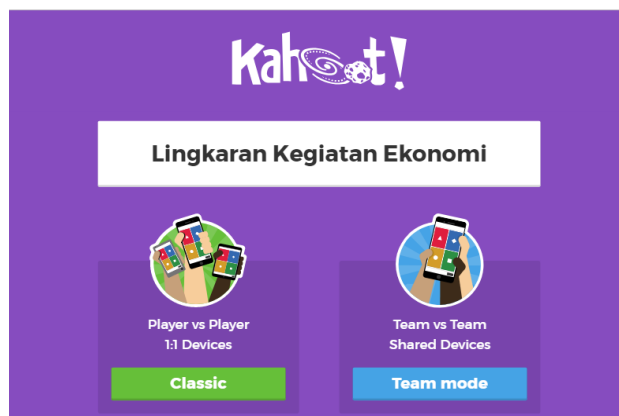
Adapun langkah-langkah pelaksanaan kuis interaktif berbantuan aplikasi Kahoot adalah sebagai berikut.

1. Pendidik (baik guru maupun dosen), login Kahoot dengan akun gmail yang dimiliki, dengan alamat [www.create.kahoot.com](http://www.create.kahoot.com). Kemudian memilih kuis mana yang akan dijalankan.



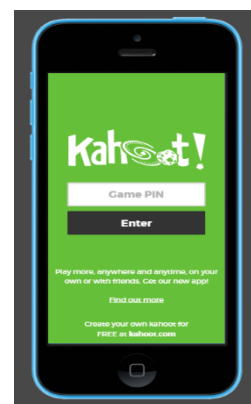
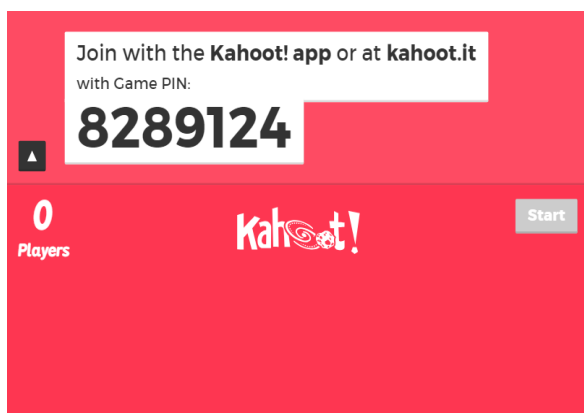
Gambar 4. *Display Kahoot* bagi pendidik (Dosen/Guru)

2. Setelah memilih kuis yang akan dijalankan, kemudian pendidik meng-klik mode yang diinginkan: classic (game dimainkan secara individu) atau team mode (apabila game akan dimainkan secara berkelompok).



Gambar 5. *Display mode* dalam Kahoot

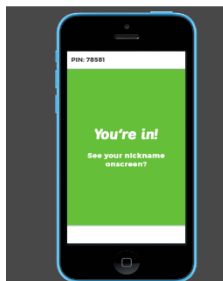
3. Peserta didik (siswa maupun mahasiswa) atau responden, login permainan Kahoot dengan alamat [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it), kemudian memasukkan game PIN.



Gambar 6. *Display* bagian awal Kahoot untuk memulai game bagi pendidik (Dosen/Guru)

Gambar 7. *Display* bagian awal Kahoot untuk memulai game bagi peserta didik/responden)

4. Setelah memasukkan game PIN, responden memasukkan nama mereka dan meng-klik kotak ‘gabung ke game’.



Gambar 8. *Display Kahoot*: responden sudah *ready* mengikuti *game*

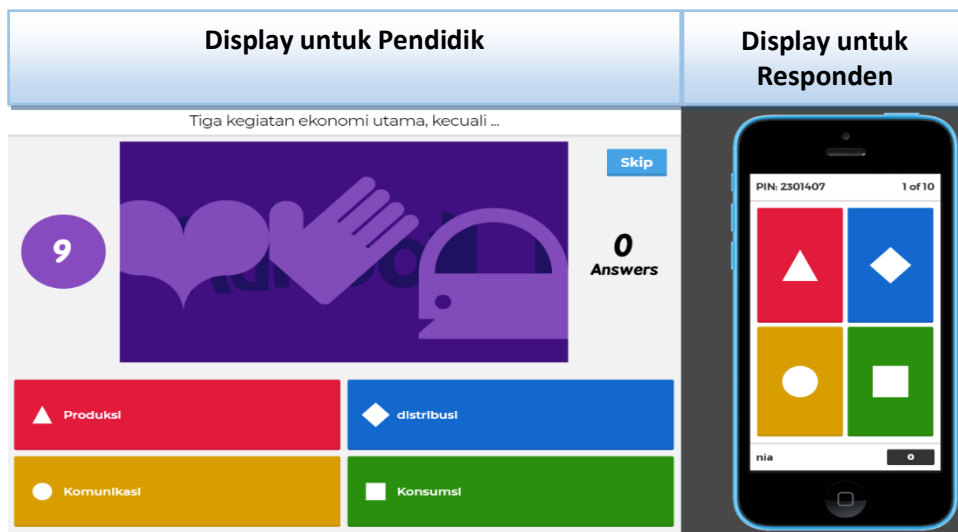
5. Pendidik (guru/dosen) menunggu responden untuk bergabung. Nama dan jumlah responden dapat terlihat di layar. Setelah semua responden bergabung, pendidik (guru/dosen) dapat memulai *game* dengan meng-klik ‘start’.



Gambar 10. *Display* awal kuis Kahoot sebelum masuk ke pertanyaan

Setelah tampilan pada gambar 10, selanjutnya adalah kuis. Kahoot akan menampilkan pertanyaan demi pertanyaan. Setiap pertanyaan, responden diminta menjawab dengan jawaban yang tepat dengan waktu tertentu.



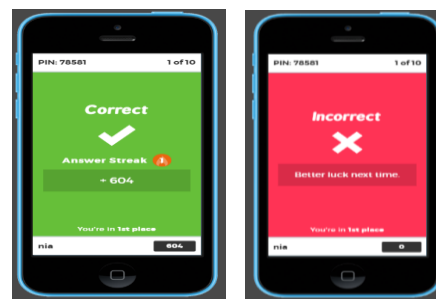


Gambar 12. *Display* multiple choice dalam kuis Kahoot

Setelah waktu menjawab habis, Kahoot langsung menampilkan rekap jawaban yang tepat pada display pendidik, sedangkan pada display responden, akan ada dua macam tampilan layar, layar hijau yang bertuliskan “correct” dan berapa poin yang diperoleh apabila responden menjawab dengan tepat, atau layar merah yang bertuliskan “incorrect” apabila responden menjawab salah. Jawaban salah tidak mendapatkan poin.

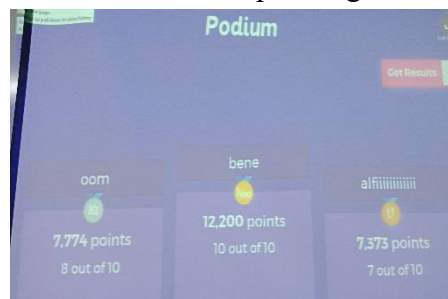


Gambar 13. *Display* rekap jawaban di setiap akhir pertanyaan



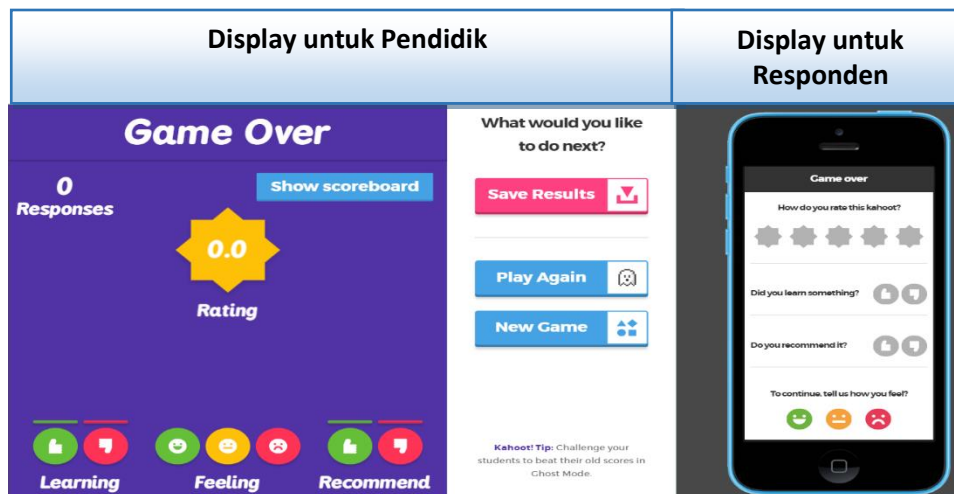
Gambar 14. *Display* (responden) untuk keterangan jawaban salah/benar

6. Pada akhir game, Kahoot akan menampilkan tiga urutan skor tertinggi.



Gambar 15. *Display* urutan tiga poin tertinggi dalam Kahoot

7. Pada akhir kuis interaktif berbantuan aplikasi Kahoot, Kahoot menyediakan kuesioner/angket bagi para responden. Para responden diharapkan memberikan feedback tentang pengalaman mereka dalam mengikuti kuis dengan Kahoot.



Gambar 16. Display untuk *feedback* dari responden dalam Kahoot

8. Adapun hasil dari respon responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2  
Pengembangan Kuis Interaktif Kahoot

No	Pernyataan	% jumlah responden menjawab	
		Ya	Tidak
1.	<i>Tell us, how you feel? (Happy or No)?</i>	100%	0 %
2.	<i>Did you learn something?</i>	100%	0 %
3.	<i>Do you recommend it?</i>	100%	0 %

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh feedback dari responden (peserta didik) tentang penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, yaitu: sebanyak 100% responden merasa senang, 100% responden dapat belajar sesuatu, dan 100% responden merekomendasikan Kahoot dalam pembelajaran. Terkait dengan perasaan responden, 100% responden merasa senang mengikuti kuis Kahoot. Hal ini dikarenakan beberapa hal. Yang pertama, Kahoot merupakan hal baru bagi responden, baik bagi mahasiswa maupun bagi siswa. Para responden baru merasakan pengalaman kuis dengan game yang menyenangkan. Pada saat mengikuti kuis dengan kahoot, para responden antusias, mengikuti dengan perasaan senang. Melalui kuis Kahoot, mereka dapat belajar sambil bermain. Para responden juga dapat belajar sesuatu melalui kuis Kahoot ini, ditunjukkan dengan feedback dari responden sebanyak 100% menyatakan bahwa dengan Kahoot mereka dapat belajar sesuatu. Hasil feedback dari responden terkait kuis Kahoot apakah merupakan kuis yang menarik sehingga dapat direkomendasikan dalam pembelajaran pun menunjukkan hasil 100% responden merekomendasikan kuis Kahoot untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh respon dari responden (peserta didik) tentang penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, yaitu: sebanyak 100% responden merasa senang, 100% responden dapat belajar sesuatu, dan 100% responden merekomendasikan Kahoot dalam pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, Kahoot dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

### **Daftar Pustaka**

- Ahmad, I. (2018). Pendidikan tinggi “4.0” yang mampu meningkatkan daya saing bangsa. Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi. Bahan Presentasi.
- Prasetyo, H. & Wahyudi, S. Industri 4.0: Telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset.  
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgti/article/viewFile/18369/12865>  
diakses tanggal 26 September 2018.
- Yahya, M. Era industri 4.0: Tantangan dan peluang perkembangan pendidikan kejuruan Indonesia. Makassar, 14 Maret 2018. Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar.
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)  
<https://asikbelajar.com/catatan-untuk-dunia-pendidikan-di-era-revolusi-industri-4-0/>  
diakses tanggal 9 Okt 2018.





**SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS**

Lt. 1 Gedung Perpustakaan USD

Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,

Yogyakarta 55281

Telepon: (0274) 513301, 515253;

Ext. 15271513; Fax (0274) 562383

Email: [publisher@usd.ac.id](mailto:publisher@usd.ac.id)



ISBN 978-602-5607-82-0



9 786025 607820