

IMPLEMENTASI PROGRAM TEKNOLOGI PEMBELAJARAN KAHOOT GEMBIRA
SOLUSI SEGAR DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH
DI SDN 01 KULU KABUPATEN PEKALONGAN

Lucia Prabawati Prasetyaningsih
luciaprabawati@gmail.com
Kepala SDN 1 Kulu

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 harus menerima kenyataan bahwa mereka tidak dapat hadir di sekolah untuk mengikuti pembelajaran tatap muka seperti biasanya. Pada masa pandemic ini, keselamatan seluruh warga sekolah menjadi prioritas utama. Maka sebagai solusinya, pemerintah pun mewajibkan setiap sekolah untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Ada yang menggunakan teknik daring (dalam jaringan) seperti zoom *meeting*, wa grup, dan sebagainya, namun ada pula yang menggunakan teknik luring (luar jaringan) seperti guru kunjung, system 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 pandemic ini, namun ternyata memiliki banyak kelemahan. Yang pasti, setelah sekian waktu siswa mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh, semakin dirasakan bahwa rasa jenuh semakin menghinggapi 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".

KAJIAN TEORI

A. Aplikasi Kahoot

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. Pembuat 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).

B. Teknologi Pembelajaran

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.

C. Pembelajaran Jarak Jauh

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.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kebijakan. Penelitian dilakukan untuk mengungkapkan dampak dari kebijakan yang dibuat pimpinan suatu organisasi atau institusi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif yang menjabarkan kebijakan beserta dampak yang ditimbulkan dari kebijakan tersebut. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian kebijakan (*best practice*) dijabarkan sebagai berikut:

A. Persiapan Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira

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 Legokkalong, supaya dapat dijadikan sebagai contoh bagi SDN 01 Kulu dan sekolah lainnya, 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 siswa, Komite Sekolah, Kepala Desa, Pakar IT desa

B. Pelaksanaan Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira di SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan

Pelaksanaan Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira dilakukan berdasar Rencana Tindak Lanjut (RTL) yang telah dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penyusunan Perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira.

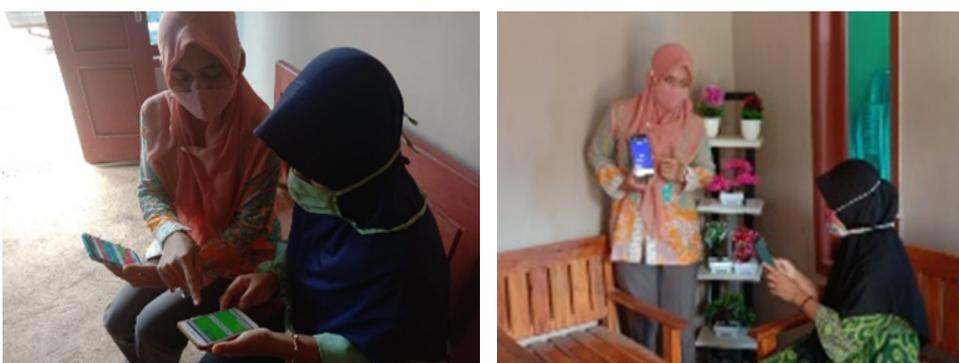
Kegiatan Penyusunan Perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira dilaksanakan di SDN 01 Kulu pada hari Selasa, 17 November 2020. Program pembelajaran berbasis teknologi yang satu ini, memang pada awalnya belum begitu familiar di kalangan Pendidik dan Tenaga Pendidikan SDN 01 Kulu Kabupaten 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

2. Sosialisasi Perangkat Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira, oleh para guru kepada perwakilan orangtua siswa di tiap kelas, dilanjutkan tutor sebaya oleh perwakilan orangtua siswa tiap kelas kepada orangtua lainnya.

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

3. Pelaksanaan Program Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira

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 Penggunaan Perangkat Program Kahoot

4. Analisis Hasil 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Program Teknologi Kahoot Gembira

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%.

B. 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:

1. Berdasar 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.
2. Program ini memacu siswa 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.

3. 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.
4. Program ini 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.
5. 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.
6. Program ini menyelamatkan para siswa dari pandemic covid 19. Sebab program ini cukup dilaksanakan di rumah saja.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Pembelajaran Jarak Jauh yang semula dianggap sebagai solusi terbaik untuk tetap menghadirkan pendidikan yang berkualitas bagi para siswa di masa pandemic ini, ternyata memunculkan banyak permasalahan baru. Aspek kurikulum, pendidik, siswa, orangtua, sarana prasarana, waktu, dan berbagai permasalahan lainnya, mulai bermunculan satu demi satu. Proses pembelajaran pun lambat laun mulai terasa membosankan. Padahal, meski Pembelajaran Jarak Jauh sudah berlangsung berbulan-bulan lamanya, Sang Covid 19 sumber malapetaka tetap belum mau enyah dari bumi Indonesia tercinta. Jika hal ini dibiarkan, kualitas pendidikan akan semakin hancur berantakan. Maka sekolah 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.

SARAN

Di era yang semakin modern ini, pembelajaran yang dilakukan di sekolah hendaknya mengikuti perkembangan zaman. Teknologi kini bukan lagi barang baru. Era digital hendaknya disambut dengan persiapan sejak dini melalui jalur pendidikan. Maka, menerapkan Teknologi Pembelajaran Kahoot Gembira sangatlah perlu untuk memperkenalkan teknologi sejak dini kepada para siswa, mengikis kejenuhan karena pembelajaran yang kurang inovatif, dan meningkatkan kegembiraan, semangat serta daya serap siswa dalam belajar. Meski kendala selalu ada, namun tak perlu takut dengan kendala. Dicoba dan terus dicoba. Dengan kerjasama yang baik antara sekolah dan orangtua, semua pasti bisa.

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: Pustekom.
- 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.