

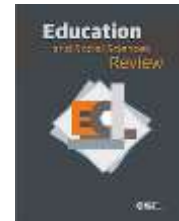


Contents lists available at [Journal IICET](https://jurnal.iicet.org/index.php/essr)

Education and Social Sciences Review

ISSN 2720-8915 (Print), ISSN 2720-8923 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr>



Optimalisasi kreativitas guru BK dalam penerapan metode *cooperative learning* berbasis media kahoot pada layanan bimbingan klasikal

Hayadni Berlianawati^{*}, Della Rizki Pratami, Nita Monitasari, Onya Riyani Watihelu, Farhan Muhtadi, Oktian Estrianing Sejati, Dominikus David Biondi Situmorang
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 19th, 2022

Revised Nov 22th, 2022

Accepted Dec 30th, 2022

Keywords:

Classical Guidance
Cooperative Learning
Kahoot

ABSTRACT

Media pembelajaran merupakan bagian penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik, khususnya dalam layanan bimbingan klasikal. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot, yang berfungsi sebagai variasi dalam pelaksanaan layanan klasikal. Penggunaan Kahoot dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran *Cooperative Learning*. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di salah satu SMA Negeri di Bogor, diketahui bahwa aktivitas pembelajaran di kelas kurang bervariasi, sehingga minat siswa terhadap kegiatan belajar relatif rendah. Oleh karena itu, guru bimbingan dan konseling perlu menerapkan metode pembelajaran yang mampu membangun minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru bimbingan dan konseling mengenai penggunaan metode *Cooperative Learning* dengan memanfaatkan media Kahoot dalam layanan bimbingan klasikal, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Hayadni Berlianawati,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
Email: ppg.hayadniberlianawati06@program.belajar.id

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam pembentukan generasi yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi saat ini. Salah satu komponen kunci dalam proses pendidikan adalah peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama di era digital ini, diperlukan pengembangan metode-metode inovatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan memperkuat peran guru sebagai pendorong pembelajaran aktif.

Untuk mewujudkan pendidikan di era saat ini, maka diterapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka mengedepankan pendidikan yang memerdekakan dan berpusat pada peserta didik dengan mempertimbangkan kodrat alam dan kodrat zaman masing-masing peserta didik. (Marisa, 2021) mengungkapkan jika Kurikulum Merdeka meliputi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik memiliki literasi digital dan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Abad 21 di era *Society 5.0* ini menuntut pendidik untuk menggunakan pendekatan TPACK berbasis HOTS untuk meningkatkan keterampilan Abad 21 pada peserta didik, yaitu *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration* dan *communication*. Menurut (Herizal et al., 2022) TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) diartikan sebagai penguasaan guru terhadap konten (rencana) dan proses pembelajaran termasuk penerapan teknologi sebagai penghubung yang memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi. Sedangkan, HOTS (*High Order Thinking Skill*) adalah kemampuan peserta didik dari aspek kognitif yang paling memerlukan pemikiran yang tinggi, umumnya mengukur kemampuan pada ranah menganalisis (*analyzing-C4*), mengevaluasi (*evaluating-C5*), dan mengkreasi (*creating-C6*) (Abraham et al., 2021).

Selain itu, era *Society 5.0* juga mempengaruhi profesi Guru Bimbingan dan Konseling. Menurut Nursalim dalam (Hayati et al., 2022), Guru BK dituntut untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dan memberi pelayanan kepada peserta didik secara profesional. Para Guru BK perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya mengenai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia, hingga pemanfaatan *artificial intelligences* (AI). Beberapa pengetahuan dan keterampilan tersebut akan membantu Guru BK untuk menghadapi perubahan kecenderungan perilaku, gaya hidup, dan kebutuhan peserta didik. Adanya perubahan tersebut membuat Guru BK perlu melakukan pengembangan diri agar menjadi seorang yang mampu memanfaatkan berbagai media di era digital saat ini.

Oleh karena itu, Guru BK perlu menggunakan metode pembelajaran yang menekankan pada proses interaksi antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, mendorong motivasi belajar, dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Reniwurwarin et al., 2023). Penggunaan metode belajar yang kurang tepat dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Kejenuhan pada peserta didik menyebabkan peserta didik lebih pasif dan kurang teliti dalam proses belajar. Kurang terlibatnya peserta didik dapat membuat peserta didik menjadi pasif. Hal ini sebenarnya dapat diatasi dengan pemilihan metode belajar yang tepat dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik di salah satu SMA Negeri di Kota Bogor, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya kegiatan bimbingan klasikal dari mata pelajaran Bimbingan dan Konseling, dinilai kurang bervariasi dan sering memberikan tugas sehingga ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran relatif rendah. Oleh karena itu, guru selaku tenaga pendidik perlu mengaplikasikan metode serta media pembelajaran yang dapat membangun antusiasme peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, guru dapat menggunakan metode belajar yang berpusat pada peserta didik atau *student centered learning*. Menurut (Marlina, 2023) *student centered learning* adalah metode pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada peserta didik dalam belajar, mencari berbagai informasi, dan guru berperan sebagai fasilitator yang menggali berbagai informasi dari peserta didik melalui berbagai pertanyaan pemantik serta memberi sedikit penjelasan. (Wulandari et al., 2022) mengemukakan bahwa salah satu metode dalam *student centered learning* yaitu, *Cooperative Learning*.

Menurut (Sumarni & Mansurdin, 2020), pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan penerapan kurikulum merdeka yang dapat menumbuhkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Creative, Collaboration, and Communication*). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Halawa et al., 2022) dimana *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan peserta didik semakin memahami informasi yang didiskusikan. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki peningkatan dalam hasil belajar dan proses pembelajaran berjalan semakin efektif.

Dalam menerapkan metode *Cooperative Learning*, guru seringkali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan pemahaman dan penguasaan terhadap penerapan metode *Cooperative Learning* dan teknologi. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Dianawati, 2022) menunjukkan bahwa mayoritas guru saat ini masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan tanya jawab. Kedua metode tersebut merupakan metode yang berpusat pada guru, sehingga materi yang disajikan bersifat tekstual dan kurang membantu peserta didik dalam penerapan di kehidupan sehari-hari. Penelitian lain dilakukan oleh (Yati & Amini, 2020) menunjukkan jika metode *Cooperative Learning* tipe Turnamen belum banyak digunakan. Penyebabnya dikarenakan waktu pembelajaran yang terbatas dan kemampuan guru dalam mengembangkan konten-konten pembelajaran dengan metode turnamen.

Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan tersebut, maka pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Kemajuan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat

dimanfaatkan oleh guru yaitu, *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran daring atau berbasis internet yang bersifat kuis dan *game*. Hal ini menjadikan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dan bisa digunakan untuk melaksanakan kuis atau latihan soal (Bunyamin et al., 2020). Menurut (Sulistiyawati et al., 2021) *Kahoot* menjadi media pembelajaran berbasis visual dengan pendekatan permainan yang sangat membantu dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan permainan ini akan meningkatkan keterlibatan atau partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik akan berlomba-lomba untuk mencapai hasil terbaik dan menunjukkan keinginan dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya. Dengan begitu, *Kahoot* menjadi penghubung yang lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang didiskusikan.

Namun, penggunaan media *Kahoot* dalam konteks layanan bimbingan klasikal mata pelajaran Bimbingan dan Konseling ini masih jarang dieksplorasi. Hal ini diperkuat oleh hasil pencarian melalui *Google Scholar*, diketahui bahwa penelitian penggunaan *Kahoot* dalam layanan Bimbingan dan Konseling masih minim, hanya ditemukan 5 penelitian yang membahas mengenai pengimplementasian media *Kahoot* dalam layanan Bimbingan Konseling. Media *Kahoot* kerap kali digunakan pada mata pelajaran lain seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Sejarah, Geografi, Biologi, Bahasa Indonesia, dan lainnya. Padahal layanan bimbingan klasikal bidang Bimbingan dan Konseling juga memerlukan interaksi langsung antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik bisa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan media *Kahoot* ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pemahaman guru terhadap metode *Cooperative Learning*.

Literature review ini sejalan dengan visi penulis untuk pendidikan Indonesia yaitu membangun pendidikan Indonesia yang berkualitas, aman, dan nyaman dengan pembelajaran inklusif, berdiferensiasi, dan kreatif yang sesuai dengan kodrat alam, dan kodrat zaman peserta didik. Misi dalam mencapai visi untuk pendidikan Indonesia yaitu dengan menjadi pendidik yang empatik dan responsif, mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang beragam, membangun inklusivitas dalam pembelajaran, membangun hubungan yang baik dengan peserta didik; guru; orang tua; tenaga pendidik; dan *stakeholder* lainnya, meningkatkan profesionalitas dengan mengembangkan pengetahuan; wawasan; dan keterampilan melalui pelatihan pengembangan profesional sebagai Guru Bimbingan dan Konseling, serta mengoptimalkan kemampuan penggunaan teknologi dan menguasai platform pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran *Kahoot* yang memungkinkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, maka *literature review* ini bertujuan untuk menyusun dan mendeskripsikan mengenai: (1) bagaimana penerapan *Cooperative Learning* di Kurikulum Merdeka, (2) bagaimana penggunaan *Kahoot* di Kurikulum Merdeka, dan (3) bagaimana penerapan *Cooperative Learning* dengan *Kahoot* dalam Layanan Bimbingan Klasikal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur. Menurut Creswell dalam (Habsy, 2017) mengatakan bahwa kajian literatur adalah kumpulan artikel yang menjelaskan teori dan informasi baru dan lama dari jurnal, buku, dokumen lain. Ini dilakukan dengan membagi pustaka ke dalam topik dan dokumen yang relevan. Keterbatasan pada kajian literatur ini hanya menunjukan pada koleksi perpustakaan, artikel, jurnal tanpa perlu penelitian lapangan (Sarwono, dalam (Munib & Wulandari, 2021)).

Sumber data penelitian ini berasal dari artikel ilmiah yang ditemukan di beberapa situs web, seperti artikel tentang Meningkatkan Kemampuan Kreasi Guru BK dalam Menggunakan Metode *Cooperative Learning* dengan Pemanfaatan Media *Kahoot* pada Layanan Bimbingan Klasikal. Artikel ilmiah yang digunakan juga mencakup penelitian terbaru dan relevan dari 5 hingga 10 tahun terakhir.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran kelompok dengan jumlah yang ditentukan yang bertujuan untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang optimal. Model *cooperative learning* bertujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pendekatan ini berdasarkan pada pemahaman bahwa tingkat pengetahuan anggota kelompok dapat bervariasi antara rendah, sedang, dan tinggi (Arsyad & Fahira, 2023).

Dalam pelaksanaan model *cooperative learning* di satuan pendidikan yang menerapkan Kurikulum Merdeka, identitas yang dibuat harus sesuai dengan kurikulum tersebut (Wulandari, I., & Kunci, K. dalam (Sumilat et al.,

2023). Model *cooperative learning* menekankan pada kompetensi dasar dimana siswa harus dapat bekerja sama, menganalisis pembelajaran, dan menghasilkan produktivitas. Dengan berinteraksi dan bekerja sama sesuai dengan karakteristik model pembelajaran tersebut, siswa diharapkan dapat menunjukkan kemampuan saat menyampaikan pemikirannya (Magdalena, I., Ramadanti, F., & Rossatia, N. dalam (Sumilat et al., 2023).

Penerapan Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dan belajar melalui model penemuan, di mana siswa aktif mencari jawaban, menganalisis, dan akhirnya menghasilkan sesuatu. Model *cooperative learning* memungkinkan siswa belajar bekerja sama secara berpasangan untuk menemukan jawaban sendiri. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diajarkan untuk belajar secara kreatif dan inovatif dengan berbagai metode pembelajaran intrakurikuler yang optimal (Angyanur, D., Azzahra, S. L., & Pandiangan, A. P. B dalam (Sumilat et al., 2023). Dengan mengintegrasikan *Cooperative Learning* ke dalam Kurikulum Merdeka, siswa dapat aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Kamila & Ghufro, 2023).

Cooperative Learning memiliki beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka, antara lain (Sulistio & Haryanti, 2022): (1) *Student Teams Achievement Division* (STAD). Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model STAD melibatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 atau 5 siswa dengan beragam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnis, atau sosial; (2) *Jigsaw*. *Jigsaw* adalah sebuah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok belajar yang heterogen dengan 5-6 anggota yang mengikuti pola kelompok asal dan kelompok ahli; (3) *Group Investigation* (GI). Metode pembelajaran *Group Investigation* mendorong partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam mencari materi pelajaran sendiri melalui bahan-bahan seperti buku pelajaran atau internet. Peserta dilibatkan dalam perencanaan dan investigasi, meningkatkan kemampuan berpikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi; (4) *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan turnamen akademik, kuis, dan skor kemajuan individu. Peserta didik berkompetisi sebagai wakil tim dengan anggota lain. Metode ini melibatkan semua peserta, peran tutor sebaya, dan unsur permainan. TGT mengembangkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar; (5) *Think Pair Share* (TPS). Metode TPS memberikan waktu kepada siswa untuk memikirkan jawaban atau solusi sendiri maupun berpasangan sebelum berdiskusi dengan teman dan menjelaskan di ruang kelas; (6) *Numbered Heads Together* (NHT). Metode NHT memberikan kesempatan siswa untuk berbagi ide dan memilih jawaban yang tepat, dengan struktur khusus untuk mempengaruhi interaksi siswa dan mempelajari materi; (7) *Make a Match*. Model "*Make a Match*" mengajarkan siswa mencari jawaban, disiplin waktu, dan berperan penting dalam pendalaman materi, penggalian materi, serta edutainment di ruang kelas; (8) *Rotating Trio Exchange*. *Rotating Trio Exchange* memungkinkan siswa berdiskusi, bekerjasama, dan mengembangkan keterampilan sosial. Hubungan baik dengan teman sekelas penting untuk perkembangan siswa. *Rotating Trio Exchange* dirancang untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran.

Berikut adalah langkah-langkah persiapan dalam penerapan model *cooperative learning* secara umum (Ningsih, 2022): (1) Menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk memastikan pencapaian hasil belajar yang diinginkan, termasuk merumuskan masalah-masalah di kelas dan menentukan target dari proses belajar-mengajar dengan model *cooperative learning*; (2) Mengidentifikasi karakteristik karakteristik unik dari setiap siswa untuk menyesuaikan bahan ajar dan model *cooperative learning* yang cocok untuk masing-masing peserta didik; (3) Memilih materi pelajaran dan menyusun bahan ajar yang sesuai dengan model *cooperative learning* dan karakteristik peserta didik. Materi pelajaran juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dari model *cooperative learning*; (4) Menentukan topik pembelajaran yang relevan dengan model *cooperative* dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan menyusunnya secara induktif, dari khusus ke umum; (5) Mengembangkan bahan ajar, membuat contoh, ilustrasi, tugas, dan materi pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan topik pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam proses belajar; (6) Menyiapkan penilaian proses dan hasil belajar, merancang penilaian proses dan hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan topik yang diajarkan dan model *cooperative learning* yang diterapkan, mulai dari penilaian sikap afektif hingga kognitif.

Cooperative learning memiliki sintaks yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Astuti et al., 2024): (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. Guru menjelaskan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut serta memberikan motivasi kepada peserta didik; (2) Menyajikan informasi. Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui demonstrasi atau materi bacaan; (3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada peserta didik cara membentuk kelompok tutor sebaya dan membantu kelompok agar dapat bertransisi dengan efisien; (4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok pembelajaran saat mengerjakan tugas; (5) Evaluasi. Guru mengevaluasi pemahaman materi yang diajarkan atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya; (6) Memberikan penghargaan. Guru memberikan reward sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan hasil belajar peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.

Penggunaan Kahoot di Kurikulum Merdeka

Di era pendidikan saat ini, para pendidik dihadapkan pada inovasi-inovasi baru terkait aplikasi dan terhubung langsung dengan internet dan salah satunya adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah website yang menyediakan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas (Sagala et al., 2021). Pemanfaatan *Kahoot* bagi Merdeka Belajar merupakan inisiatif pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu aspek yang paling menarik dalam penerapan *Kahoot* adalah setiap peserta didik menjawab pertanyaan, benar atau salah, dan skor setiap peserta didik langsung ditampilkan di layar komputer guru. Hal ini memungkinkan peserta didik dengan cepat menentukan apakah suatu jawaban benar dan kemudian bersaing untuk menjawab pertanyaan berikutnya. *Kahoot* juga merupakan inovasi di bidang teknologi dengan komponen pendidikan yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran membantu guru belajar lebih efektif, merangsang kegiatan interaktif, menarik perhatian peserta didik, serta merangsang rasa ingin tahu mereka. *Kahoot* juga meningkatkan minat belajar dan mendukung gaya belajar generasi digital dan juga sebagai alat ukur untuk menilai pemahaman peserta didik. Dalam kurikulum Merdeka, *Kahoot* menjadi alat penilaian efektif karena peserta didik dapat mengatur jenis pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka. Penggunaan *Kahoot* juga membantu guru meningkatkan keterampilannya, mendukung terciptanya lulusan berkualitas yang bersaing di tingkat global. Aplikasi *Kahoot* mengurangi kesulitan guru dalam mengembangkan teknologi pendidikan digital, termasuk pembelajaran berbasis permainan. *Kahoot* mudah diatur dan diakses, cocok digunakan sebagai media penilaian pembelajaran berbasis permainan. Kemampuan *Kahoot* dalam memfasilitasi proses penilaian di dalam dan di luar lingkungan sekolah sangat besar. *Kahoot* juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan pembelajaran dan penelitian tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Desain ramah pengguna *Kahoot* memperhitungkan kenyamanan pengguna, baik guru maupun peserta didik. Pemanfaatan *Kahoot* juga memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan optimal peserta didik, seperti mengembangkan keterampilan dan kepribadian mereka. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini menggugah semangat belajar peserta didik dengan berbagai aktivitas menarik, memperkaya metode pengajaran di era digital. Berikut ini adalah Langkah-Langkah dalam menggunakan aplikasi *Kahoot*: (1) Buka browser di PC dan pergi ke situs Kahoot. Ketikkan "https://kahoot.com" di kolom alamat web dan tekan Enter; (2) Di sudut kanan atas layar, klik tombol **Sign Up**.

Ada empat pilihan akun yang sesuai dengan apa yang Anda lakukan: (1) *Teacher*: Cocok untuk para pengajar di sekolah atau universitas; (2) *Student*: Cocok untuk belajar bersama teman atau presentasi kelompok di kelas; (3) *Personal*: Jika Anda tidak ingin mengaitkan akun dengan peran guru, peserta didik, atau pegawai; (4) *Professional*: Bagi yang ingin mengadakan pertemuan atau rapat. Bermain *Kahoot* bisa menjadi cara yang bagus untuk meningkatkan semangat kerja; (5) Pilih tipe akun yang sesuai dan isi informasi tentang tempat Anda bekerja, mengajar, atau bersekolah. Untuk panduan ini, kita akan memilih akun **Personal**; (6) Masukkan tanggal, bulan, dan tahun lahir Anda, lalu klik **Continue**; (7) Anda akan diminta untuk membuat nama pengguna atau bisa juga menggunakan fitur untuk membuat nama secara acak dengan mengklik ikon tongkat sihir. Setelah itu, klik **Continue**; (8) Di halaman berikutnya, masukkan alamat email dan kata sandi untuk mendaftar akun. Anda juga bisa mendaftar dengan akun *Google* atau *Microsoft* untuk proses yang lebih cepat; (9) Kemudian, Anda akan melihat empat pilihan paket, termasuk paket *Basic* yang gratis dengan kapasitas hingga 10 pemain. Ada juga paket *Plus* dengan kapasitas hingga 20 pemain. Paket *Plus* memiliki biaya langganan sebesar \$48 per tahun atau sekitar Rp700.000. Pilihan lainnya adalah paket *Pro* untuk hingga 50 pemain dan *Kahoot! 360 Pro* untuk penggunaan dalam skala besar (hingga 2000 orang). Untuk melanjutkan pendaftaran, pilih paket *Basic* dengan mengklik tombol Dapatkan *Basic*.

Buat Sebuah Game

Pertama setelah anda berhasil membuat akun Kahoot, Anda akan dibawa ke halaman dasbor. Di sini, Anda akan melihat berbagai informasi dan pilihan menu. Anda bisa meningkatkan akun, melihat progres permainan sebelumnya, menjelajahi game teratas, dan lain sebagainya. Kedua anda bisa klik "**See how it works**" untuk berpartisipasi dalam permainan demo. Tetapi jika ingin membuat game langsung, klik "**Create Kahoot**". Ketiga jika Anda tidak ingin membuat pertanyaan dan jawaban dari awal, Anda dapat memilih salah satu template yang ada. Tetapi jika Anda ingin membuat game dari awal, pilih "**Create**". Keempat ada beberapa bagian pada tampilan kahoot yang menunjukkan tempat untuk memasukkan informasi tentang game seperti pertanyaan, jawaban, poin, dan lain-lain. Berikut adalah penjelasan dari setiap bagian di atas: (1) Kotak adalah tempat di mana Anda menulis pertanyaan untuk ditampilkan dalam game; (2) Anda dapat mengatur waktu untuk menjawab setiap pertanyaan. Pilih dari 5 detik, 10 detik, 20 detik, hingga maksimal 120 detik; (3) Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin. Di sini, Anda bisa menggeser slider untuk menentukan jumlah poin dari 0 hingga 2000. Secara default, setiap pertanyaan memberikan 1000 poin jika dijawab dengan benar; (4) "**Answer Options**" mengatur apakah

pemain dapat memilih satu jawaban atau lebih dari satu jawaban; (5) Anda dapat menyertakan gambar sebagai ilustrasi atau petunjuk. Klik "**Image Library**" untuk memilih foto dari Kahoot atau "**Upload Image**" untuk menggunakan foto dari komputer Anda. Anda juga bisa memasukkan video dari YouTube; (6) Masukkan minimal 2 jawaban dan pilih jawaban yang benar dengan mengklik lingkaran di sebelahnya. Anda juga dapat memilih lebih dari satu jawaban yang benar. Jawaban tidak harus berupa teks, Anda juga bisa menggunakan gambar; (7) Klik "**Add Question**" untuk menambahkan pertanyaan selanjutnya; (8) Jika Anda kehabisan ide, Anda dapat menggunakan "**Question Bank**" untuk menemukan pertanyaan yang dibuat oleh pengguna Kahoot lainnya; (9) Setelah Anda selesai menambahkan pertanyaan dan pengaturannya, klik "**Done**" untuk menyelesaikan proses pembuatan *game*; (10) Masukkan judul dan deskripsi permainan di kolom yang tersedia, lalu klik "**Continue**" jika sudah; (11) Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan *PIN* untuk mengakses quiz telah dibuat

Untuk para peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan *PIN* atau *LINK* yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz. Untuk memainkan Kahoot ini hanya empat tahap, yaitu: (1) Jalankan *kahoot* dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang); (2) Peserta didik dapat mengakses langsung *kahoot.it* dan *join* dengan menggunakan *PIN* yang muncul; (3) Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan *mode group*; (4) Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru. Kemudian klik mulai.

Penerapan Cooperative Learning Menggunakan Kahoot dalam Bimbingan Klasikal

Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan dasar yang dilaksanakan untuk seluruh peserta didik dalam setting kelas dalam bentuk tatap muka. Saat ini, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal cenderung masih menggunakan model konvensional seperti ceramah murni. Hal ini tentu kurang mendukung upaya peningkatan kreativitas, berpikir kritis, dan *teamwork skills* sehingga perlu mempertimbangkan model pembelajaran lain. *Cooperative learning* adalah salah satu model pembelajaran saintifik yang sesuai dengan kebutuhan dan tantangan masa kini. Melalui pembelajaran berbasis *cooperative learning* peserta didik memiliki kesempatan besar untuk mengembangkan keterampilan kerja sama tim secara intensif bersama teman sekelas dalam kelompok yang berbeda.

Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang berbasis *cooperative learning* tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Guru BK harus memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip pembelajaran *cooperative learning* agar dapat merancang desain yang sesuai dan mengintegrasikannya ke dalam tahapan layanan bimbingan klasikal. Tahapan layanan bimbingan klasikal mencakup tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap awal, aktivitas mencakup pembagian peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beragam atau heterogen. Sebelum memasuki tahap inti, diperlukan pendekatan, arahan, dan kesepakatan mengenai norma dan peran kelompok selama kegiatan dilakukan. Selanjutnya, guru BK memberikan topik untuk didiskusikan dan memberikan lembar kerja kelompok yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu dengan didampingi oleh guru BK. Terakhir, setiap kelompok menyusun laporan kerja kelompok dan mempresentasikannya di depan kelas, disertai dengan sesi tanya jawab antar kelompok.

Dalam menentukan model pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan yang ada di sekolah. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan berbagai aspek, termasuk tujuan pembelajaran, kemampuan guru dan siswa, fasilitas yang tersedia, lingkungan sekolah, proses pembelajaran, serta penggunaan berbagai media pembelajaran. Dalam menjawab kebutuhan belajar yang berkembang, penting untuk memanfaatkan beragam media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Seperti halnya dalam pembelajaran telah menggunakan berbagai media terkini yang canggih dan *up to date* digunakan dalam sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan (Arini & Sulistyarini, 2021).

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis Kahoot dipilih dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan kebutuhan, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan menggairahkan serta mendorong partisipasi aktif dan kreatif peserta didik. Kahoot digunakan sebagai media untuk merangsang interaksi belajar, mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses tanya jawab, dan meningkatkan tanggung jawab. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar yang muncul dari dalam diri peserta didik.

Pada penyusunan langkah model *cooperative learning* berbasis kahoot dapat dilakukan melalui tahapan dapat dilihat pada Tabel 1. Penggunaan media yang menarik dan terkini memang penting untuk meningkatkan keaktifan dan kegairahan dalam pembelajaran. Namun, terlepas dari jenis media yang digunakan, peran guru tetap menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan layanan. Sebagai fasilitator, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan umpan balik yang bersifat positif pada peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sebagai pendorong utama kesuksesan pembelajaran tetap tidak tergantikan oleh teknologi.

Tabel 1 < Langkah Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*>

Tahap	Indikator	Kegiatan Guru
Tahap 1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
Tahap 2	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi, ceramah, diskusi, metode lainnya atau melalui bahan bacaan
Tahap 3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok- kelompok Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar membentuk kelompok secara efektif dan efisien.
Tahap 4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing kelompok- kelompok belajar dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mereka mengerjakan tugas, sehingga permasalahan yang diberikan pada kelompok belajar dapat terselesaikan
Tahap 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
Tahap 6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016)

Simpulan

Berdasarkan literatur review yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Cooperative Learning* dalam pemanfaatan media *Kahoot* dalam layanan bimbingan klasikal dapat memberikan pengaruh positif dalam hasil belajar dari peserta didik. Namun, masih banyak guru BK belum menggunakan media *Kahoot* dalam pemberian layanan bimbingan klasikal. Guru perlu peka terhadap perkembangan zaman dan pemanfaatan media pembelajaran agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi hasil belajar peserta didik.

Referensi

- Abraham, I., Tjalla, A., & Indrajit, R. E. (2021). HOTS (High Order Thingking Skill) dalam Paedagogik Kritis. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 419–426. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>
- Arini, Y., & Sulistyarini, I. (2021). Improving Critical Reading Ability, Learning Autonomy, and Learning Participation Through Kahoot! Application. *LEKSEMA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 91–100. <https://doi.org/10.22515/ljbs.v6i1.3477>
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2023). Model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Konferensi* <https://prokonpi.uinsa.ac.id/index.php/prokonpi/article/view/16%0Ahttps://prokonpi.uinsa.ac.id/index.php/prokonpi/article/download/16/10>
- Astuti, Y. P., Wahdian, A., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.246>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Dianawati, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Melalui Supervisi Kelas Di Smp Negeri 2 Sidareja Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Insan Cendekia*, 3(2), 100–121. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.105>
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>

- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84>
- Hayati, L. M., Mudjiran, Nirwana, H., & Karneli, Y. (2022). Paradigma Guru Bimbingan Konseling Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 158. <https://doi.org/10.29210/021880jpgi0005>
- Herizal, H., Nuraina, N., Rohantizani, R., & Marhami, M. (2022). Profil TPACK Mahasiswa Calon Guru Matematika dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1), 1847–1857. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Kamila, N., & Ghufon. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Dalam Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Peserta Didik Di SMP Taruna Islam Al-Kautsar. *Edumanajerial: Journal of Educational Management*, 1(2), 52–58.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Marlina, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Pendekatan Student Centered Learning. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 92–100. <https://doi.org/https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/Alkamil/article/view/440>
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160–172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Ningsih, P. (2022). *Analisis Model Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/57257>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. In *Nizmania Learning Center*. Nizamia Learning Center.
- Reniwurwarin, H., Kahar, M. S., Rusani, I., & Riski, W. O. (2023). Analisis Pengaruh Metode Kerja Kelompok Dalam Mata Pelajaran Matematika Siswa. *KAMBIK: Journal of Mathematics Education*, 1(1), 22–28. <https://doi.org/https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/jme/article/view/2445>
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1, 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). In *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>
- Sumarni, E. T., & Mansurdin. (2020). Model Kooperatif Learning Tipe STAD pada Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1309–1319. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.598>
- Sumilat, J. M., Supit, P., Sinombor, V. M., Mewengkang, V., & Sambenaung, K. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 956–966. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10065285>
- Wulandari, A., Wibowo, D. E., & Arifin, M. (2022). Pergeseran Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning. *PEGAS (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56721/pegas.v1i1.78>
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.335>