

**TIK UNTUK AUD:
PENGUNAAN PLATFORM “KAHOOT!” DALAM MENUMBUHKAN
JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK**

Fitri Rofiyarti¹, Anisa Yunita Sari²

^{1,2} Universitas Narotama

Email: fitri.rofiyarti@narotama.ac.id¹, anisa.yunita@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak harus dilakukan dengan tepat. Pembelajaran berbasis teknologi tetap harus dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, terutama jika dikaitkan dengan interaksi anak dengan dalam lingkungan sosialnya. Platform “Kahoot!” merupakan salah satu website yang dapat dijadikan salah satu alternatif. Desain permainan dalam “Kahoot!” yang bersifat *multiplayer* memungkinkan anak untuk dapat berkolaborasi sekaligus berkompetisi melalui permainan yang interaktif. Aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan platform ini dapat memfasilitasi interaksi sosial anak sehingga kecenderungan terjadinya kecanduan terhadap teknologi (*gadget addict*) dapat dikurangi.

Kata Kunci : AUD; kahoot; sosial emosional; TIK

ABSTRACT

The integration of technology in children's learning should be done appropriately. Technology-based learning should be able to improve the social-emotional development of children, especially associated with the interaction of children in their social environment. "Kahoot!" is a platform that can be one alternative. This platform enables children to collaborate as well as compete through interactive games. "Kahoot!" has multiplayer game design that allows kids to collaborate as well as compete through interactive games. Activities performed using this platform can facilitate the social interaction of children so that the addiction to technology (gadget addict) can be reduced.

Keywords : ICT; kahoot; preschool children; social emotional

PENDAHULUAN

Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan (Prasojo dan Riyanto, 2011). Meskipun demikian, kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan

Komunikasi) bagi anak tidak dapat dihindarkan. Kecemasan ini memang bukan tanpa alasan, beberapa literatur menyebutkan bahwa keberadaan teknologi dan mengenalkan perangkat digital pada usia kanak-kanak membuat perkembangan otak anak menjadi tidak sempurna, daya kontrol melemah, serta mempengaruhi struktur dan fungsi otak secara langsung (Shin, 2014). Saat menggunakan perangkat digital anak juga terpapar stimulus yang kuat

pada indera penglihatan dan pendengarannya. Semakin sering anak terpapar perangkat digital, semakin besar kemungkinan mengalami kesulitan dalam perkembangan emosi, daya konsentrasi, dan daya pikir. Bagi anak yang berusia 3-6 tahun penggunaan komputer ditakutkan akan menyebabkan mereka kehilangan kemampuan bersosialisasi (*social skill*) dengan anak-anak seusianya.

Di sisi lain, melakukan alienasi terhadap keberadaan teknologi juga tidak dapat dibenarkan. Untuk itu, pengintegrasian teknologi yang tepat dalam pembelajaran anak menjadi jalan keluar. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak. Teknologi dapat menjadi bagian dari media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi pembelajaran dimana hal ini dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu (1) penggunaan media di dalam kelas dimana diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (2) penggunaan media di luar kelas baik secara bebas maupun secara terkontrol.

Kemampuan untuk menggunakan TIK secara efektif membutuhkan *technology literacy* atau kemampuan dasar untuk menggunakan perangkat berbasis

komputer, perangkat lunak, dan internet. Menurut International Society for Technology in Education's National Educational Technology Standards, literasi teknologi termasuk pada pengetahuan dasar dan kecakapan dalam penggunaan TIK dan penggunaan lanjut dengan tujuan untuk "menganalisa, belajar, dan mengeksplor". Pendidikan Anak Usia Dini memainkan peran kritis dalam membangun *text literacy* dan berlaku asumsi yang sama untuk *technology literacy*.

NAEYC (Daugherty, dkk., 2014) telah mengembangkan panduan bagaimana cara menggunakan dengan tepat teknologi untuk AUD. Penggunaan teknologi harus dilakukan secara aktif dimana anak harus berinteraksi dengan teknologi yang sesuai dengan usianya secara teratur. Pemanfaatan teknologi bagi AUD secara tepat ini memerlukan perhatian orang dewasa. Potensi-potensi munculnya dampak negatif terutama yang berkaitan dengan *excessive screen time* atau penggunaan teknologi secara berlebihan harus dihindari dengan memberikan batasan waktu kurang dari 2 jam dalam sehari.

KAJIAN TEORI

Penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk

menjaga motivasi keberlanjutan belajar (Huang, 2011). Beberapa literatur juga mengungkapkan jika anak-anak yang berpartisipasi dalam pendekatan berbasis permainan digital ini menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pendekatan konvensional terutama yang bersifat *self-study*. Permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Selain itu, menggali lebih jauh penggunaan teknologi yang memungkinkan pengalaman belajar berbeda akan sangat menguntungkan, baik bagi guru maupun anak-anak sebagai pembelajar.

Di sisi lain, penggunaan komputer seringkali merupakan *solitary task* yaitu mengisolasi anak-anak pada tugas tertentu (pada perangkat) sehingga pada akhirnya dapat merusak interaksi sosial mereka. Untuk itu, diperlukan sebuah platform yang dapat mengikat anak-anak dalam sebuah permainan kolaboratif seperti platform Kahoot! Sekalipun banyak software serupa, sebagian besar tidak didesain untuk tujuan pendidikan anak usia dini.

“Kahoot!” merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 “Kahoot!” dibuka secara publik. Satu tahun setelah diluncurkan, Kahoot! sudah memiliki

lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini.

“Kahoot!” memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini.

“Kahoot!” dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Mengutip dari Official Website Kahoot (2017), “Kahoots are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the questions on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson. It creates a ‘campfire moment’ encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own kahoots, you can search among millions of existing games.”

Cara memainkan “Kahoot!” untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu (1) Pengajar mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun (2) Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan

umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia (3) pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <https://kahoot.it/> (4) setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar (5) pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan hal yang sangat fundamental dalam membangun kerangka terbentuknya perkembangan pengetahuan dan ketrampilan anak. Selain itu, perlu diingat kembali bahwa tujuan utama dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah meningkatkan perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak. Susanto (2011) menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dan emosional anak. Selain itu, perkembangan sosial emosional juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, melebur diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Perilaku sosial emosional yang diharapkan dari anak pada usia ini adalah perilaku-perilaku yang baik seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, jujur adil, setia kawan, memiliki toleransi yang tinggi, dll. Kemampuan sosial emosional anak usia dini harus dikembangkan karena sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas.

Sebelum memasuki lingkungan sekolah anak hanya mengenal lingkungan keluarga. Oleh karena itu, saat anak memasuki lingkungan sekolah dibutuhkan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru (Izzaty, dikutip dari Nugraheni, 2014). Bagi anak usia TK (4-6 tahun), perkembangan sosial sudah mulai berjalan. Hal ini tampak dari kemampuan mereka untuk melakukan kegiatan secara berkelompok dimana kegiatan bersama tersebut membuat mereka lebih menikmati permainan.

Berikut adalah tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 4-6 tahun berdasarkan Permendiknas no. 58 tahun 2010 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengukur kemampuan sosial emosional anak

Tabel 1: Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional (Sumber : Permendiknas no.58)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 – 5 Tahun	Usia 5 – 6 Tahun
Sosial Emosional	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mau berbagi, menolong dan membantu teman 3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 4. Mengendalikan perasaan 5. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan 6. Menunjukkan rasa percaya diri 7. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 8. Menghargai orang lain	1. Bersikap kooperatif dengan teman 2. Menunjukkan sikap toleran yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang –sedih –antusias, dsb) 3. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Menunjukkan rasa empati 6. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 7. Bangga terhadap hasil karya sendiri 8. Menghargai keunggulan orang lain

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan di dalam kelas termasuk permainan dan aktivitas lain yang membutuhkan kerjasama dari anak-anak termasuk beberapa aktivitas yang berkaitan dengan pengambilan keputusan sangat penting untuk memupuk

perkembangan sosial emosional mereka.

Tedjasaputra (2001) menjelaskan bahwa melalui bermain anak dapat merasakan berbagai pengalaman emosi, mulai dari perasaan senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah, dll. Melalui bermain pula memahami aturan apapun tata cara pergaulan, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suratno (2005) menjelaskan bahwa melalui bermain anak dapat berlatih dalam kehidupan bersosial seperti keterampilan berkomunikasi dan bernegosiasi. Bermain juga berfungsi melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan di antara anak-anak. Sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya (1) sikap sosial, (2) belajar berkomunikasi (3) belajar mengorganisasi (4) lebih menghargai orang lain dan perbedaan-perbedaan (5) menghargai harmoni dan kompromi.

Literasi teknologi pada anak usia dini juga harus tetap dilakukan dengan konsep pendidikan anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Sebagian besar penggunaan gadget pada anak usia dini adalah untuk permainan (*game*). Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan gadget untuk bermain *game* daripada menggunakan untuk hal lainnya. Jika dikaitkan dengan fungsi edukasi, materi belajar yang diberikan juga harus bervariasi dengan berbagai

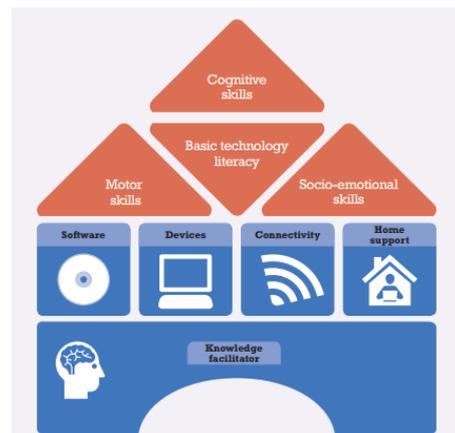
karakteristik TIK sebagai media pembelajaran agar imajinasi dari anak tersebut berkembang sekaligus semakin meningkatkan kemampuan intelektual dan emosional mereka.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam literasi teknologi pada anak usia dini adalah keberadaan seorang fasilitator. Penelitian menunjukkan bahwa seorang fasilitator yang terlatih adalah salah satu determinan penting bagaimana teknologi dapat meningkatkan kemampuan anak. Seorang fasilitator, baik guru, orang tua, saudara yang lebih tua, atau siapapun yang dapat bekerja dengan anak-anak untuk mengeksplor penggunaan komputer yang efektif dan mampu mengendalikan anak-anak untuk menggunakan teknologi secara tepat. Jika TIK diintegrasikan di dalam kelas anak usia dini, maka guru akan memainkan perang penting di dalam kelas.

Dengan demikian, tanpa adanya fasilitator yang terlatih akses anak-anak pada teknologi dan internet hanya dapat memberikan dampak kecil bagi technology literacy anak dan kecakapannya dalam menggunakan komputer untuk perkembangan sosial emosionalnya. Dalam literatur juga disebutkan bahwa anak yang mendapatkan panduan aktif dari fasilitator menunjukkan peningkatan lebih pada kemampuan membaca, kosa kata, dan koordinasi motorik visualnya jika dibandingkan dengan anak-anak yang berinteraksi dengan teknologi dengan

sedikit bantuan dari seorang fasilitator.

Bagan 1: Kunci Pendukung dalam Pencapaian Literasi Teknologi (Daugherty, dkk., 2014).



Pada bagan di atas terlihat bahwa literasi teknologi membutuhkan fasilitator yang akan memberikan pengetahuan fundamental mengenai teknologi tersebut dengan bantuan perangkat digital yang tersedia, mulai dari software, perangkat keras, konektivitas internet, dan lingkungan rumah yang memadai. Jika hal-hal ini bisa terpenuhi, maka diharapkan kemampuan motorik anak, dasar literasi teknologi, kemampuan sosial-emosional, dan kognitif akan mendapatkan pengaruh.

Salah satu fitur dalam permainan Kahoot! Adalah pilihan untuk dapat bermain secara berkelompok atau multiplayer dimana diperlukan sebuah bentuk kolaborasi antar pemainnya. Hal ini dapat dimanfaatkan di dalam kelas sebagai bentuk penerapan pembelajaran kolaboratif yang

bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kolaboratif anak atau meningkatkan kemampuan bekerja sama.

Menggali lebih jauh mengenai pembelajaran kolaboratif, Sofia (2008) menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif di dalam kelas memiliki prinsip-prinsip berikut (1) bagaimana keterampilan, latihan, dan umpan balik diberikan pada anak (2) kelas hidup sebagai sebuah kelompok yang terpadu (3) masing-masing individu diberikan tanggung jawab untuk belajar dan bersikap. Dalam pembelajaran yang bersifat kolaboratif terdapat beberapa unsur dasar, seperti yang dikemukakan Johnson (2012), diantaranya (1) saling ketergantungan yang positif dimana keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggotanya yang berinteraksi secara positif (2) adanya interaksi langsung dimana anggota kelompok bertemu secara langsung dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugasnya (3) akuntabilitas individu dan tanggung jawab pribadi dimana masing-masing individu memegang peranan penting bagi keberhasilan kelompok (4) keterampilan kolaboratif, yakni keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan kepemimpinan, komunikasi, pembuatan keputusan, pembentukan, kepercayaan, dan manajemen konflik (5) pemrosesan kelompok dimana kelompok bersama-sama menerapkan pengetahuan dan situasi yang terbentuk mendorong untuk berpikir kreatif.

“Social learning promotes discussion and pedagogical impact, whether players are in the same room or on the other side of the globe. After a game, encourage players to create and share their own kahoots to deepen understanding, mastery and purpose, as well as engage in peer-led discussions.” (Official Website Kahoot, 2017)

Platform “Kahoot!” memiliki karakteristik yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran kolaboratif di dalam kelas. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. Dalam situasi bermain anak “dipaksa” untuk mempertimbangkan sudut pandang teman bermainnya sehingga keakuannya dapat berkurang. Selain itu, di dalam permainan ini anak juga belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama yaitu menjadi kelompok dengan poin tertinggi. Anak-anak juga dilatih untuk bersabar saat menunggu giliran bermain. Anak-anak juga terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, bersikap sportif, mempertahankan haknya, dan peduli terhadap hak-hak orang lain. Lebih lanjut anak pun akan belajar makna kerja dan semangat tim.

Kemampuan berkomunikasi juga menjadi salah satu poin yang dapat ditingkatkan melalui permainan ini. Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal ini mendorong anak

untuk belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, bagaimana membentuk hubungan sosial, dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

Selain kemampuan berkomunikasi, saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan untuk belajar berorganisasi. Anak akan belajar bagaimana melakukan pembagian peran di antara mereka yang turut serta dalam permainan tersebut, misalnya siapa yang melihat ke arah screen dan siapa yang akan menekan pilihan jawaban.

Bermain secara berkelompok juga memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya. Kegiatan bermain peran membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik atas orang lain, lebih toleran, serta mampu berlapang dada terhadap perbedaan-perbedaan yang dijumpai. Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka akan tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain. Anak tidak akan begitu saja merebut mainan teman, misalnya ia tahu akan konsekuensi ditinggalkan atau dimusuhi.

SIMPULAN

Pengenalan TIK pada anak usia dini merupakan upaya dari perwujudan *technology literacy*. Terlepas dari pro dan kontra mengenai pengenalan dan penggunaan teknologi pada anak usia dini, literasi dalam bidang teknologi harus dilakukan seiring dengan digitalisasi pada berbagai bidang kehidupan. Salah satu bentuk literasi teknologi adalah dengan mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran anak, guru berperan sebagai fasilitator yang menjadi salah satu determinan dari keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Pengintegrasian ini dilakukan dalam bentuk permainan mengingat konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu, permainan adalah cara yang tepat karena dapat memberikan motivasi yang lebih tinggi bagi anak untuk belajar. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa permainan dengan menggunakan teknologi rentan menimbulkan kecanduan pada anak yang akan berpengaruh pada perkembangan-perkembangan anak, terutama perkembangan sosial emosional. Untuk itu diperlukan pemilihan permainan yang sekaligus dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, terutama mengenai interaksi sosial.

“Kahoot!” yang merupakan web-based platform memiliki karakteristik *multiplayer* yang dapat memfasilitasi interaksi anak dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas (teman dan guru) dalam bentuk

permainan kelompok. Hal ini sekaligus dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. Hafiz. 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Daugherty, dkk. 2014. Using Early Childhood Education to Bridge the Digital Divide. Diunduh pada 20 November 2017 dari https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/perspectives/P_E100/PE119/RAND_PE119.pdf
- Huang, W. H. 2011. Evaluating learners’ motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694–704.
- Johnson, D., Johnson, R., Holubec, E. 2012. *Colaboratif Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media.
- Lantip, Prasojo Diat, dan Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan Yogyakarta*: Gava Media.
- Nugraheni, Mita. 2014. ”Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Media Power Point Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK SD Model Sleman”. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Official Website ‘Kahoot!’. 2017. <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Diakses pada 20 November 2017.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2):73 – 77.
- Shin, Yee-jin 2014. *Mendidik Anak di Era Digital*. Bandung: Mizan.
- Sofia, Dewi. 2008. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kolaboratif dengan Strategi pembelajaran Kompetitif dan Kemampuan Awal terhadap Hasil Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Jakarta, Program Pasca sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.