

Pengaruh *Kahoot* dan *Powerpoint* dalam Pemahaman Menulis Teks Berita pada Siswa Bergaya Kognitif *Field Independen* Dan *Field Dependen*

Khabib Sholeh^{1*}, Semi Sukarni¹, Umi Faizah¹ and Kadaryati¹

¹Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

*khabibsholeh@umpwr.ac.id

Abstrak

Menulis berita merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa apalagi di era digital seperti sekarang ini. Namun, dilihat dari keutuhan dan keruntutan pemaparan teras berita yang ditulis siswa selama ini dikategorikan belum baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi pengaruh gaya kognitif dan penggunaan media *Kahoot* dan *powerpoint* terhadap kemampuan menulis teks berita. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen dengan tiga instrumen pengumpul data diantaranya instrumen tes standar Group Embedded Figures Test (GEFT), tes kemampuan menulis, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gaya kognitif dan media *Kahoot* dan *powerpoint* terhadap kemampuan menulis teks berita. Siswa dengan gaya kognitif field independent (FI) lebih baik dibandingkan siswa dengan gaya kognitif field dependent (FD) dalam hal kemampuan menulis berita dengan media *Kahoot*.

Kata kunci: media *Kahoot*, gaya kognitif, teks berita

Pendahuluan

Hasil survei respon siswa tentang cara guru dalam menyampaikan materi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 25 Purworejo, 57,25% siswa menyatakan tidak tertarik dengan cara guru dalam menyampaikan materi. Alasan tersebut yang membuat siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman daripada memperhatikan materi dari guru. Hal ini selaras dengan pernyataan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII bahwa dalam penyampaian materi mereka menggunakan media buku dengan metode ceramah. Dengan demikian sebagian besar siswa merasa bosan karena pembelajaran berpusat pada guru.

Pesatnya pengembangan teknologi informasi mulai banyak dimanfaatkan sebagai penunjang kelancaran proses belajar-mengajar. Pengembangan teknologi informasi di sekolah diantaranya adalah dengan dimanfaatkannya untuk mengembangkan media pembelajaran. Sebagaimana penjelasan Smaldino, et.al (2011) media diartikan sebagai segala sesuatu yang merujuk pada penyampaian informasi dan pesan antara sebuah sumber dan sebuah penerima sebagai wujud dari sarana komunikasi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menum-

bukan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menghemat waktu. Artinya, pembelajaran dengan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam penyampaian hal-hal yang baru dan asing bagi siswa (Depdikbud, 1992:79)

Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian (Ebru, 2017) tentang perbandingan penggunaan IRS (Interactive Response System) yaitu *Kahoot*, *socrative* dan *plicker*. Hasil penelitian tersebut yaitu 75% siswa menyatakan bahwa *Kahoot* menyenangkan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui aplikasi *Kahoot*, guru dapat memberikan pertanyaan tentang aspek-aspek isi berita (5W + 1 H) dalam sebuah quiz yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor. Hasil skor/peringkat masing-masing soal akan ditampilkan di depan kelas. Hasil penelitian (Brauer, 2018), 85 % mahasiswa menyatakan mereka selalu berusaha untuk menjawab setiap quiz *Kahoot* dengan tepat. Hal ini adalah bukti bahwa sebagian besar mahasiswa terdorong untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan lebih baik.

Di samping media yang mempengaruhi hasil belajar, variabel pembelajaran lain adalah berhubungan dengan faktor karakteristik siswa. Salah satu karakteristik siswa yang dimungkinkan mempengaruhi hasil belajar adalah gaya kognitif. Hasil penelitian yang dilakukan Darmayanti et al (2013) menyimpulkan terdapat pengaruh interaksi model pembelajaran dengan gaya kognitif terhadap keterampilan proses sains dan pemahaman konsep. Siswa yang memiliki gaya kognitif (FI) memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan siswa FD pada pembelajaran CTL. Penelitian tersebut membuktikan bahwa gaya kognitif mempunyai pengaruh terhadap keterampilan proses sains dan pemahaman konsep melalui model pembelajaran yang diberikan. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Reta (2012) yang menyimpulkan terdapat perbedaan perolehan nilai hasil belajar pada keterampilan berpikir kritis antara siswa field independent (FI) dan siswa field dependent (FD). Siswa yang memiliki gaya kognitif FI memperoleh rata-rata skor lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya kognitif FD. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa karakteristik seseorang yang bergaya kognitif FI memiliki kecenderungan berpikir analitik sehingga memudahkan dalam mencapai skor yang maksimal. Hasil Penelitian lainnya dilakukan Agboghroma (2015) menunjukkan bahwa gaya kognitif dan penggunaan modul berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi ilmu integrasi. Hasil penelitian menunjukkan interaksi siswa pada penggunaan modul dipengaruhi oleh gaya berpikirnya.

Hal itulah yang mendorong penulis mengimplementasikan media pembelajaran dan gaya kognitif siswa dalam pembelajaran menulis teks berita. Implementasi ini bertujuan untuk mendeskripsi proses dan hasil pembelajaran dengan media pembelajaran dan gaya kognitif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menulis teks berita.

Tinjauan Pustaka

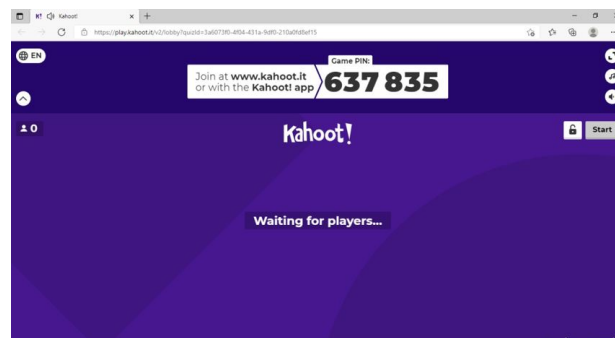
Aplikasi Online Kahoot

Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. *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. Beberapa penelitian tentang *Kahoot* dilakukan oleh Ebru (2017), Brauer (2018), dan Bahar (2020). Penelitian Ebru (2017) tentang perbandingan penggunaan 3IRS (*Interactive Response System*) yaitu *Kahoot*, *socrative* dan *plicker*. Dikemukakan bahwa sebanyak 75% siswa menyatakan bahwa *Kahoot* menyenangkan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui aplikasi *Kahoot*, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah quiz yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor. Hasil skor/peringkat masing-masing soal akan ditampilkan di depan kelas.

Terkait dengan fungsi media *Kahoot* yang lain, Brauer (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa sebanyak 85 % mahasiswa selalu berusaha untuk menjawab setiap quiz *Kahoot* dengan tepat. Hal ini adalah bukti bahwa sebagian besar mahasiswa terdorong untuk menjawab setiap quiz *Kahoot* dengan sebaik-baiknya. Penelitian dengan subjek guru dilakukan oleh Bahar (2020), melalui wawancara dan kuesioner, guru sekolah dasar di Sukabumi menyatakan bahwa media *Kahoot* efektif digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Quiz *Kahoot* sebagai media pembelajaran diakses melalui link https://Kahoot.it/challenge/07412748?challenge-id=812a9ba1-e892-43f9-b69ec6124f64b2d_1628479927951 dengan Game PIN: 07412748. Guru membuat quiz dengan jumlah soal sesuai dengan kebutuhan. Ketika akan memulai permainan, melalui quiz yang telah dibuat akan didapatkan PIN yang menghubungkan antara siswa dengan quiz yang dibuat oleh guru. Selanjutnya, jika guru yang menampilkan soal di layar quiz *Kahoot* menggunakan PIN 637835 seperti gambar di bawah ini.

PIN tersebut kemudian ditampilkan pada layar LCD sehingga diketahui oleh semua siswa di dalam kelas. Pada aplikasi *Kahoot* di smartphone siswa, akan meminta untuk memasukkan "game PIN" dan nama siswa.



Gambar 1. PIN Kuis Kahoot di Akun Guru

Program powerpoint (PPT)

Rusman, et al (2012: 300) menyatakan *Microsoft Office powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *powerpoint* merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Program *powerpoint* juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. *powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus.

Hasil penelitian Maryatun (2015) menginformasikan bahwa penggunaan media program microsoft *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu *slide* yang bagus. Dengan demikian program ini dapat mengakomodasi kebutuhan sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297).

Hasil penelitian Purnomo (2015) menginformasikan bahwa selain meningkatkan hasil belajara strategi proposi pemasaran, media pembelajaran *powerpoint* juga dapat meningkatkan hasil belajar IPA konsep gerak sebesar 0,30. Selain itu juga munculkan kreativitas siswa, rasa berani, dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Gaya Kognitif Siswa

Gaya kognitif merupakan cara siswa yang khas dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi, sikap terhadap informasi maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar (Uno, 2006: 185). Terdapat banyak penggolongan gaya kognitif. Menurut Nasution (2008: 94), ditinjau dari adanya pengaruh lingkungan dan riwayat pendidikan masa lalu, gaya kognitif digolongkan menjadi *field independent* (FI) dan *field dependent* (FD).

Seseorang dengan gaya kognitif FD adalah orang yang berpikir global, menerima struktur atau informasi yang sudah ada, memiliki orientasi sosial, memilih profesi yang bersifat keterampilan sosial, cenderung mengikuti tujuan dan informasi yang sudah ada, dan cenderung mengutamakan motivasi eksternal. Sementara itu, seseorang yang memiliki gaya kognitif FI adalah seseorang dengan karakteristik mampu menganalisis objek terpisah dari lingkungannya, mampu mengorganisasi objek-objek, memiliki orientasi impersonal, memilih profesi yang bersifat individual, dan mengutamakan motivasi dari dalam diri sendiri. Beberapa penelitian yang telah dilakukan terdahulu membuktikan bahwa terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar.

Wijaya (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa (1) terdapat korelasi positif antara gaya kognitif *field dependent* dan tingkat pemahaman konsep matematis pada siswa yang dikenai model pembelajaran langsung dan (2) tidak terdapat korelasi positif antara gaya kognitif *field dependent* dan tingkat pemahaman konsep matematis pada siswa yang dikenai model pembelajaran STAD. Hasil ini berimplikasi bahwa model pembelajaran mempengaruhi tingkat pemahaman matematis siswa yang bergaya kognitif *field dependent*.

Penelitian Putra (2013) mengenai hubungan gaya kognitif dan prestasi belajar menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif dan secara statistik signifikan antara gaya kognitif dan prestasi belajar. Selain itu, penelitian Una (2013) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara gaya kognitif siswa dengan hasil belajar matematika. Hal ini berarti semakin tinggi gaya kognitif siswa (semakin banyak siswa yang memiliki gaya kognitif FI yaitu gaya kognitif yang cenderung menyukai analisis dan pemecahan masalah), maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pada penelitian sebelumnya, aspek yang diteliti fokus pada aspek prestasi belajar dan hasil belajar matematika secara umum, tetapi belum spesifik meneliti salah satu aspek kemampuan khusus dalam bahasa Indonesia, yaitu kemampuan menulis teks berita.

Teks Berita

Djuraid (2007:9) mendefinisikan berita sebuah laporan atau pemberitahuan mengenai terjadinya sebuah peristiwa atau keadaan yang bersifat umum dan baru saja terjadi dan disampaikan oleh wartawan di media massa. Menurut Djuraid, faktor peristiwa atau keadaan menjadi pemicu utama terjadinya sebuah berita, dengan kata lain, peristiwa dan keadaan itu merupakan fakta atau kondisi yang sesungguhnya terjadi, bukan rekaan, atau fiksi. Teks berita berisi kejadian atau peristiwa yang menginformasikan tentang apa, di mana peristiwa itu terjadi, kapan peristiwa itu terjadi, siapa yang ada dalam peristiwa tersebut, mengapa peristiwa itu terjadi, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Unsur ini disebut juga dengan adiksimba (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana).

Nur (2014) mendeskripsikan kemampuan siswa menulis teks berita dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada peserta didik kelas VIII MTs DDI Basseang, Kecamatan Anreapi Kabupaten Polewali Mandar. Dilihat dari aspek kelengkapan isi berita siswa dikategorikan sangat mampu, aspek keruntutan pemaparan kebanyakan siswa dikategorikan tidak mampu, dari aspek penggunaan kalimat kebanyakan siswa dikategorikan tidak mampu, aspek kosakata yang digunakan siswa dikategorikan kurang mampu, aspek kemenarikan judul kebanyakan siswa dikategorikan tidak mampu, dan dilihat dari aspek penggunaan EYD siswa dikategorikan tidak mampu. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, bahwa keberadaan guru di kelas tidak menarik perhatian siswa. Penelitian lain yang terkait dengan penggunaan media dilakukan Marlina (2019), dilaporkannya bahwa tindakan penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa kelas VIII SMP Imelda Medan dan hal tersebut dapat membantu guru bidang studi Bahasa Indonesia untuk lebih aktif lagi dalam mengelola kondisi kelas.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian eksperimen dipilih karena penelitian ini berupaya menguji pengaruh yang ditimbulkan variabel bebas yaitu media *Kahoot* dan media *powerpoint* terhadap variabel terikat yaitu kemampuan menulis berita, serta peran gaya kognitif sebagai variabel mediasi. Untuk eksperimen dipilih dua kelas, yaitu VIII-A sebagai kelompok eksperimen 1 dan kelas VII-B kelompok eksperimen 2. Berdasarkan gaya kognitif masing-masing kelompok eksperimen diambil menjadi dua kelompok, yaitu kelompok Field independent (FI) dan Field dependent (FD). Kelompok eksperimen 1 dikenai variabel perlakuan media *powerpoint* dan kelompok eksperimen 2 dikenai variabel perlakuan media *Kahoot*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian faktorial 2x2 yang tergambar pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Kuesioner Pola Makan

Gaya Kognitif	Media Pembelajaran	
	<i>powerpoint</i> (A ₁)	<i>Kahoot</i> (A ₂)
Field independent (FI) B ₁	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Field dependent (FD) B ₂	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

A1B1 : Pembelajaran dengan *powerpoint* pada siswa bergaya kognitif FI

A2B2 : Pembelajaran dengan media *Kahoot* pada siswa bergaya kognitif FI

A1B2 : Pembelajaran dengan media *powerpoint* pada siswa bergaya kognitif FD

A2B2 : Pembelajaran dengan media *Kahoot* pada siswa bergaya kognitif FD

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu pendidikan dasar (SMP) Negeri 25 yang ada di kabupaten Purworejo. Mata pelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia

Instrumen Penelitian

Analisis Validasi

Hasil dari validasi yang dilakukan para ahli digunakan sebagai acuan penggunaan media maupun materi dalam penelitian. Untuk menghitung hasil presentase kesahihan media dan materi digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Validasi (\%)} = \frac{\text{JumlahSkorTotal}}{\text{SkorKriterium}} \times 100$$

Keterangan: Skor tertinggi item x \sum item x \sum validator

Analisis Gaya Kognitif Siswa

Data gaya kognitif siswa diperoleh melalui hasil instrumen tes standar Group Embedded Figures Test (GEFT). Instrumen ini dikembangkan oleh Witkin (1977), terdiri dari 25 item soal. Dalam tes ini siswa harus menemukan gambar sederhana yang tersembunyi dalam gambar yang rumit. Dari skor hasil tes tersebut akan diketahui bahwa siswa masuk dalam kategori gaya kognitif Field independent (F1) atau Field dependent (FD).

Analisis Hasil Belajar

Analisis data hasil belajar siswa adalah hasil menulis teks berita/teras berita setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan 2 media yang berbeda untuk masing-masing kelas. Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai posttest masing-masing siswa yang diberikan pada pertemuan terakhir. Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai posttest siswa yaitu :

$$\text{Nilai siswa} = \text{jumlah item soal yang dijawab benar oleh siswa}$$

Perolehan nilai siswa yang didapat melalui skor posttest dikelompokkan berdasarkan 4 kelompok pada penelitian ini. Selanjutnya akan diolah menggunakan aplikasi SPSS. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis teks berita antarkelompok eksperimen dan gaya kognitif digunakan uji Anava 2-jalur dengan $\alpha = 0,05$. Jika terjadi perbedaan dilanjutkan dengan uji Tukey.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar menulis berita siswa yang diajar dengan dua media berbeda, dengan mempertimbangan gaya kognitif siswa. Pemberian materi dengan dua media yang berbeda dilakukan pada 2 kelas yakni kelas VIII-A dengan jumlah 32 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen 1, dan kelas VIII-B dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen 2.

Penggunaan media *powerpoint* di kelas eksperimen 1 dan media *Kahoot* di kelas eksperimen 2 dilakukan untuk masing-masing 3 sesi yakni sesi pretest, sesi pemberian materi dan sesi posttest. Pemberian materi dengan kedua media ini dilakukan pada sela-sela setiap soal. Setelah waktu menjawab soal habis maka materi terkait soal tersebut akan diberikan pada siswa. Sebelum mulai digunakan media untuk kegiatan pembelajaran, dilakukan tes standar Group Embedded Figures Test (GEFT) untuk mengetahui gaya kognitif masing-masing siswa. Berdasarkan perhitungan hasil tes GEFT untuk seluruh sampel yakni 63 siswa diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Jumlah Siswa Pada Masing-Masing Kelompok

Gaya Kognitif	Media Pembelajaran	
	<i>powerpoint</i> (A ₁) Kelas Eksperimen 1	<i>Kahoot</i> (A ₂) Kelas Eksperimen 2
Field independent (FI) B ₁	A ₁ B ₁ Field independent dengan media <i>powerpoint</i> (16)	A ₂ B ₁ Field independent dengan media <i>Kahoot</i> (15)
Field dependent (FD) B ₂	A ₁ B ₂ Field dependent dengan media <i>powerpoint</i> (15)	A ₂ B ₂ Field dependent dengan media <i>Kahoot</i> (17)

Dalam Penelitian ini dikumpulkan data yang berkaitan dengan variabel yang diidentifikasi. Hasil penelitian dapat diketahui melalui hasil uji prasyarat menggunakan perhitungan berbantuan komputasi *software SPSS 20 for windows*.

Setelah diperoleh pengelompokan jenis gaya kognitif siswa dan nilai posttest, maka selanjutnya data diolah menggunakan aplikasi SPSS sehingga didapatkan hasil berikut.

cenderung sedang. Hal ini merupakan dampak dari hasil belajar siswa yang sedang. Hasil pengujian hipotesis terdapat pada Tabel 4.

Kemampuan Menulis Berita Siswa Bergaya Kognitif F1 dengan Media Powerpoint dan Kahoot

Deskripsi data penelitian menunjukkan skor rerata kemampuan menulis teks berita kelas eksperimen 1 (dengan media *powerpoint*) dengan gaya kognitif F1 = 63,88 dengan simpangan baku 2,09 lebih kecil daripada gaya kognitif F1 = 68,40 dengan simpangan baku 1,76 pada kelas kelompok eksperimen 2 (dengan media *Kahoot*). Untuk mengetahui perbandingan kemampuan menulis teks berita siswa dengan gaya kognitif F1 yang diajar dengan media *powerpoint* dan *Kahoot* diuji dengan uji Tukey. Dari hasil pengujian tersebut didapatkan rerata kemampuan menulis teks berita dengan media *Kahoot* sebesar 41,8 lebih besar daripada siswa dengan gaya kognitif F1 yang diajar dengan media *powerpoint* 38,82 dengan perbedaan 2,36 dan taraf signifikansi $\leq 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam menulis teks berita siswa dengan gaya kognitif F1 yang diajar dengan media *Kahoot* lebih baik daripada yang diajar dengan media *powerpoint*.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Kuesioner Pola Makan

Gaya kognitif	Media pembelajaran	Mean	std	N
Field independent (FI)	<i>powerpoint</i>	63,8750	2,09364	16
	<i>Kahoot</i>	68,4000	1,76473	15
	Total	66.0645	2,98815	31
Field dependent (FD)	<i>powerpoint</i>	64,7333	1,48645	15
	<i>Kahoot</i>	64,4706	1,54587	17
	Total	64,5938	1,49966	32
Total	<i>powerpoint</i>	64,2903	1,84740	31
	<i>Kahoot</i>	66,3125	2,57077	32
	Total	65,3175	2,44834	63

Tabel 4. Hasil Uji Anova Dua Jalur

Tests of Between-Subjects Effects					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	193,132(a)	3	64,377	21,277	,000
Intercept	268483,738	1	268483,738	88733,264	,000
Media	37,036	1	37,036	12,240	,001
Gaya_Kognitif	71,338	1	71,338	23,577	,000
Media * Gaya_Kognitif	90,013	1	90,013	29,749	,000
Error	178,519	59	3,026		
Total	269153,000	63			
Corrected Total	371,651	62			

a. R Squared = ,520 (Adjusted R Squared = ,495)
Dependent Variable: Prestasi

Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Bergaya Kognitif FD Diajar dengan Media powerpoint dan Kahoot

Sementara itu, data penelitian menunjukkan skor rerata kemampuan menulis berita siswa kelas eksperimen 1 (dengan media *powerpoint*) dengan gaya kognitif FD = 64,73 dengan simpangan baku 1,48 lebih besar daripada gaya kognitif FD = 64,47 dengan simpangan baku 1,54, kelompok eksperimen 2 (dengan media *Kahoot*). Untuk mengetahui perbandingan kemampuan menulis teks berita siswa dengan gaya kognitif FD yang diajar dengan media *powerpoint* dan *Kahoot* diujian dengan Tukey. Dari hasil pengujian Tukey didapatkan rerata kemampuan menulis teks berita dengan media *powerpoint* dengan skor 42,08 lebih besar daripada siswa dengan gaya belajar FD yang diajar dengan media *Kahoot* 39,69 dengan perbedaan 2,39 dan taraf signifikansi $\leq 0,05$. Data tersebut menginformasikan bahwa kemampuan menulis teks berita siswa bergaya kognitif FD yang diajar dengan media *powerpoint* lebih baik dibandingkan dengan siswa bergaya kognitif FD yang diajar dengan media *Kahoot*.

Interaksi antara Media Pembelajaran dengan Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita

Hasil pengujian anova dua jalur pada masing-masing variabel sebagaimana pada Tabel 4, yakni Hasil tes menunjukkan $F_{obs} = 23,577$ dengan sig = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh gaya kognitif terhadap kemampuan siswa dalam menulis berita. Selanjutnya, mengenai pengaruh media pembelajaran diperoleh nilai hasil tes pada table 4 menunjukkan $F_{obs} = 12,240$ dengan sig = 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh penerapan media pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam menulis berita. Untuk faktor media pembelajaran ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara menggunakan media *powerpoint* dan media *Kahoot*. Artinya, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam menulis berita. Perhitungan signifikansi interaksi antara gaya kognitif dan media pembelajaran diperoleh hasil tes pada tabel 4 menunjukkan $F_{obs} = 29,749$ dengan sig = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan gaya kognitif terhadap kemampuan siswa dalam menulis berita.

Hasil pengujian anova dua jalur pada masing-masing variabel sebagaimana pada Tabel 4, yakni hipotesis yang pertama tentang faktor gaya kognitif siswa menolak H_0 dan menerima H_a . Untuk itu, hipotesis ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki gaya kognitif FI dan siswa yang memiliki gaya kognitif FD diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh gaya kognitif siswa terhadap hasil belajar dalam menulis teks berita. Hipotesis kedua mengenai pengaruh media pembelajaran diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Kondisi ini artinya H_0 ditolak. Untuk itu, faktor media pembelajaran ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dalam menulis teks berita antara penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan media pembelajaran *Kahoot*. Perhitungan signifikansi interaksi antara gaya kognitif dan media pembelajaran diperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Karena

nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi, dapat diartikan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan gaya kognitif siswa terhadap hasil belajar siswa dalam menulis teks berita.

Pembahasan

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di bidang Bahasa Indonesia yaitu pada materi menulis teks berita. Hasil analisis data penelitian sebagaimana diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media terhadap kemampuan menulis teks berita dengan media pembelajaran diperoleh nilai hasil tes pada table 4 menunjukkan $F_{obs} = 12.240$ dengan $sig = 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh penerapan media pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam menulis berita. Untuk faktor media pembelajaran ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* dan media *Kahoot*.

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian Alessi & Trollip (2001, p 215) bahwa faktor penting dalam media adalah adanya simulasi. Simulasi berpotensi membantu siswa kelompok eksperimen dalam melihat fakta/fenomena kongkret dalam pelajaran IPA maupun membantu memahami konsep abstrak dalam pelajaran IPA. Ditambah dengan adanya fasilitas mencoba berulang-ulang simulasi mendukung proses pemahaman pengetahuan siswa.

Selama kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan media *Kahoot* berlangsung, ada hal yang dinilai siswa menarik dari *Kahoot* ini. Yakni seluruh siswa berperan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, bahkan beberapa siswa merasa tertantang untuk menjadi kelompok lima besar pada setiap pembahasan soal. Ada kebanggaan tersendiri bagi siswa ketika nama mereka terpampang di layar LCD. Sesuai dengan beberapa penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan, bahwa *Kahoot* mampu membuat siswa menjadi berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk siswa bergaya kognitif FI.

Namun demikian, hal ini juga berpengaruh pada konsentrasi siswa saat mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa terburu untuk melanjutkan menjawab pertanyaan berikutnya agar lebih cepat mengetahui skor yang didapatkan. Kadang-kadang siswa dalam menjawab pertanyaan, tidak benar-benar memikirkan jawaban yang tepat. Siswa berfokus pada kecepatan untuk menjawab dan meraih skor tertinggi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi rendah pada pelaksanaan postes. Selain itu rendahnya hasil belajar siswa ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah singkatnya waktu yang disediakan untuk menyampaikan materi sehingga kurang maksimal.

Sejalan dengan hasil penelitian Omar (2017) yang meminta feedback dari siswa tentang penggunaan *Kahoot* dari beberapa kategori. Kategori pertama tentang "ranking is not suitable to showcase good performance". Artinya ranking yang ditunjukkan oleh *Kahoot* berdasarkan pada kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab kuis. Pada kategori ini seorang siswa menyatakan "the ranking will tell who can answer fast and accurate, but in truth answering faster is not important for good performance", siswa lain juga menyatakan "I feel like *Kahoot* is just for fun, not to see who have good performance". Sesuai dengan pernyataan siswa tersebut pada penelitian ini ranking diurutkan berdasarkan skor terbesar, bukan dari jumlah soal yang terjawab benar.

Berdasarkan hasil analisis siswa dengan gaya kognitif FI memang lebih unggul dalam perolehan nilai pada saat postes. Hal tersebut dikarenakan siswa dengan gaya FI lebih berkarakter tidak bergantung lingkungan, siswa bisa dengan mudah menyerap sesuatu baik informasi dan pesan dengan sendirinya tanpa bantuan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Witkin, et al (1977) yang menyatakan bahwa siswa dengan gaya berpikir bebas (FI) dapat lebih mudah menerima informasi dengan mandiri. Berbeda halnya dengan siswa dengan gaya berpikir berorientasi sosial (FD) mereka lebih membutuhkan bantuan orang lain untuk memproses informasi yang diterimanya. Hasil penelitian pada saat postes siswa FD lebih unggul dibandingkan FI pada kelas eksperimen dengan media *powerpoint*, namun jika diakumulasikan untuk kedua kelas siswa dengan gaya kognitif FI lebih unggul dalam memperoleh nilai dibandingkan dengan siswa FD. Mengetahui hal tersebut membuktikan bahwa treatment yang diberikan berpengaruh pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa perbedaan gaya kognitif memengaruhi kemampuan menulis berita, melalui penggunaan media *powerpoint* dan *Kahoot*. Guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan gaya kognitif dan media pembelajaran yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Paparan sebelumnya telah menjelaskan bahwa siswa FI dimungkinkan lebih mempunyai gaya belajar dengan cara visualisasi. Untuk itu, Guru dapat menghadirkan gambar-gambar, bagan, rumus, geometri, dan media media lain yang dapat mendukung pembelajaran di kelas. Siswa dengan gaya kognitif FD yang lebih menyukai cara belajar secara berkelompok dan juga dimungkinkan mempunyai gaya belajar auditori. Guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan media audio dan memberikan persoalan yang mengarahkan adanya diskusi kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang pengaruh media *Kahoot* dan *powerpoint* terhadap kemampuan menulis teks berita dengan mempertimbangkan gaya kognitif siswa dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian anova dua jalur menunjukkan bahwa gaya kognitif mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis teks berita. Hal ini

dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang memiliki gaya kognitif FI dan siswa yang memiliki gaya kognitif FD. Berdasarkan pengamatan guru selama proses pembelajaran, siswa yang bergaya kognitif FI cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar, dan lebih aktif pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pengujian kategori media pembelajaran dalam hal ini adalah media *powerpoint* dan *Kahoot* disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dan media cetak. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi menulis berita, di kelas dengan media *Kahoot* konsentrasi siswa terpecah pada persaingan untuk memperoleh skor tinggi. Saat pemberian materi di setiap jeda soal, sebagian besar siswa meminta untuk segera melanjutkan ke soal berikutnya dengan harapan agar segera menjawab dengan cepat dan dapat memperoleh skor tinggi. Sementara itu, kegiatan pembelajaran di kelas dengan media *powerpoint*, siswa berfokus pada materi yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, ada interaksi antara media pembelajaran dan gaya kognitif dalam mempengaruhi hasil siswa dalam menulis teks berita. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, media *Kahoot* terbukti membuat suasana belajar lebih menyenangkan, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun, hal tersebut ternyata berpengaruh terhadap fokus siswa terhadap materi.

Daftar Pustaka

- Allessi, M. & Trolip, (2001). *Computer Based Instructional Method and Development*. Prentice Hall. New Jersey.
- Brauer, A. S. (2018). *Use of Kahoot Game for Increased Student Motivation and Understanding in a Thermodynamics Course*. American Society for Engineering Education.
- Depdikbud. (1992). *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ebru, D. S. (2017). Ask Response Play Learns : Student's View On Gamification Based Interactive Response System. *Journal of Education and Instructional Studies Un The World*, Vol.7, Issue: 3, ISSN: 2146-7463 .
- Kahoot. (2015). What is Kahoot. *Kahoot.com*. Available: <https://Kahoot.com/what-is-Kahoot/> [Diakses Oktober 2, 2018].
- Omar, N. N. (2017). The Effectiveness Of Kahoot Application Towards Students' Good Feedback Practice . *International Journal of Social Sciences*, Vol.3 Issue 2 pp 2551-2562..
- Agboghoroma, T. E. (2015). Interaction Effects of Cognitive Style and Instructional Mode On Students' Knowledge of Integrated Science. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 3(1), 47—54. Retrieved from <http://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2015/01/Interaction-effects-of-cognitive-style-and-instructional-mode-on-students%E2%80%9999-knowledge-of-integrated-science.pdf>.
- Bahar, Herwina. Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani. (2020). "Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar" *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. Volume 3 Juli 2020. Halaman 155-162. <http://ejournals.stta.ac.id/index.php/KACANEGARA>
- Brauer, A. S. (2018). *Use of Kahoot Game for Increased Student Motivation and Understanding in A Thermodynamics Course*. American Society for Engineering Education.
- Darmayanti, N.W.S., Sadia, W., & Sudiarmika, A. A. I. A. R. (2013). *Pengaruh Model Collaborative Teamwork Learning terhadap Keterampilan Proses Sains dan Pemahaman Konsep Ditinjau dari Gaya Kognitif*. 3(1). Retrieved from http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/553/345.
- Djuraid, H. N. (2007). *Panduan Menulis Berita*. Malang: UMM Press
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft *powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol.3.No.1. 1-13.
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nur, S. (2014). Kemampuan Menulis Teks Berita pada Peserta Didik Kelas VIII MTs di Basseang. *Jurnal Papatuzdu*, Vol. 7, No. 1 Mei 2014
- Purnomo. (2016). "Pemanfaatan Media Belajar *powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vii B Semester 2 Tahun 2015 Smp Negeri 3 Banyubiru". *Phenomenon Jurnal Pendidikan IPA*, Vol 6, No 1 (2016). Halaman 45 - 56
- Putra, A., Murti, B., dan Suriyasa, P. (2013). "Hubungan Gaya Kognitif dan Penalaran Verbal dengan Prestasi Belajar Mata Kuliah Anatomi II pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Fakultas Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha)". *Jurnal Magister Kedokteran Keluarga*, Volume 1 No. 1 pp. 92-103.
- Reta, I. K. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 1—17 Retrieved from http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/403/195.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smaldino, et.al. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Columbus: Upper Saddle River.

- Una, M. (2013). "Hubungan antara Gaya Kognitif Siswa dengan Hasil Belajar Matematika (Suatu Penelitian Survei dengan Pendekatan Korelasional pada Siswa VIII di SMP Negeri 1 Tilong Kabila Tahun Pelajaran 2012-2013)". *Skripsi*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Uno, H. B. (2006). *Orientasi dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, A. P. (2016). "Gaya Kognitif Field Dependent dan Tingkat Pemahaman Konsep Matematis Antara Pembelajaran Langsung dan STAD" *Jurnal Derivat* Volume 3 No. 2 Desember 2016. Halaman: 1 – 16.
- Witkin, A. H. et al. (1977). "Field-Dependent and Independent Cognitive Style and Thei Educational Implication". *Review of Educational Research*, 47 (1), hlm 1-64.