

KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG DALAM BERKATESE DENGAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL

Kanisius Komsiah Dadi

Dosen Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik (Pendikkat),
Fakultas Pendidikan dan Bahasa, Unika Atma Jaya
e-mail: Kanisius.dadi@atmajaya.ac.id

Abstract: The aim of this research was to find out whether the use of Kahoot, as one of the catechism tools, could give opportunity for online media to develop digital technology-based in the catechesis process. The approach of this research was quantitative descriptive and the subject of research were catechists. The samples of this research were parish catechists who live in Tangerang. Questioner was use as the instrument to gather data. The results showed that catechist have been using various media both digital technology-based and non-digital technology-based. The use of media in catechesis process develops the cognitive, affective, and psychomotor domains of the catechism participants maximally. Based on Kahoot simulation with audience from various areas, it suggests that Kahoot is an online game that can be used as an alternative media in catechesis process.

Keyword: Media, Digital Technology, Kahoot, Catechesis

Abstrak. *Kahoot Sebagai Media Pendukung dalam Berkatese dengan Berbasis Teknologi Digital.* Penelitian tentang kahoot sebagai media pendukung berketekese dengan berbasis teknologi digital ini bertujuan untuk menemukan peluang media permainan online dalam usaha mengembangkan proses katekese yang berbasis teknologi digital. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan subyek penelitian para katekis. Sampel penelitian adalah para katekis paroki yang berkarya di dekenat Tangerang 1 dan 2. Pengumpulan data pendukung dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh para ketekis di paroki dewasa ini sudah cukup beragam, yakni media berbasis non-IT dan berbasis IT. Penggunaan media dalam proses katekese dapat mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam diri peserta secara maksimal. Berdasarkan hasil simulasi Kahoot, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kahoot merupakan salah satu media alternatif dapat dimanfaatkan dalam proses berkatekese.

Kata kunci: media, teknologi digital, kahoot, katekese

PENDAHULUAN

Katekese adalah proses pengajaran iman yang sistematis dan terencana. Kateketik merupakan sebuah ilmu, bukan keterampilan belaka (Editor 2016, iv). Dalam dokumen “*Catechesi Tradendae*” dijelaskan bahwa dalam konteks kegiatan pastoral dan missioner Gereja, katekese memiliki tujuan yang khas, yaitu mengembangkan, merawat, memantapkan/mendewasakan iman umat melalui proses pengajaran yang diberikan secara sistematis dan terencana sehingga umat semakin hari dapat hidup dalam kepenuhan imannya akan Yesus Kristus dan hidup seturut teladanNya (bdk. CT art

20-21). Dalam Pertemuan Kateketik Antar Keuskupan Se-Indonesia II (PKKI II) berhasil dirumuskan suatu konsep pembinaan iman yang khas, yakni katekese umat. Katekese umat adalah usaha pembinaan iman umat secara teratur dan terencana (Huber 1981, 18). Dalam pengertian ini katekis memiliki kesempatan untuk mempersiapkan media yang sungguh membantu umat saat berkatekese.

Pada hakekatnya katekese merupakan proses perjumpaan antar umat beriman yang saling membangun satu sama lain melalui komunikasi iman. Dalam proses komunikasi iman efektif, umat mengalami penghiburan dan pembebasan

kendati persoalan-persoalan kehidupan tetap ada dan tidak bisa dihindari. Sebuah komunikasi iman yang efektif memerlukan suatu media komunikasi yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan umat.

Dewasa ini dibutuhkan katekis yang memiliki semangat untuk belajar terus agar dapat mengimbangi perkembangan zaman, dengan kehadiran berbagai macam produk teknologi yang semakin canggih sebagai buktinya. Kemajuan dan perkembangan zaman telah memberikan dampak terhadap kebutuhan dan cara hidup jemaat yang dilayani. Dengan demikian, seorang katekis perlu memotivasi diri untuk terus-menerus meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam bidang pewartaan agar usaha pewartaannya sungguh diterima dan mampu menyentuh hati umat beriman.

Media berkatekese dari waktu ke waktu mengalami perkembangan. Perkembangan media berkatekese bertujuan agar pesan Injil sungguh-sungguh diterima dan menyentuh emosi dan cita rasa peserta katekese. Hal ini dapat diwujudkan melalui usaha menciptakan suasana yang menyentuh hati dan pikiran, terarah, dan inspiratif setiap peserta katekese. Peserta itu adalah orang tua, kaum muda, remaja, dan anak-anak. Syukur (2016, 20) menegaskan bahwa pendidikan iman setiap anggota umat, khususnya orang muda dan anak-anak perlu digarap secara sistematis dan berkesinambungan. Mereka perlu dilibatkan agar menjadi subjek pelaku katekese yang aktif. Artinya, mereka didorong untuk menjadi saksi-saksi kasih Allah yang menyelamatkan. Dalam proses katekese terjadi pewartaan yang mampu membawa kesadaran dalam diri umat bahwa mengikuti Kristus merupakan pilihan dan cara hidup yang indah, yang mampu memenuhi hidup dengan semarak yang baru dan suka cita mendalam, bahkan di tengah-tengah kesulitan (Syukur 2016, 20). Agar proses katekese mampu membawa umat pada pengalaman bersatu dengan Allah, maka para katekis ditantang untuk memiliki memiliki spiritualitas,

keterampilan, dan pengetahuan yang khas dan istimewa.

Umat lingkungan dewasa ini sedang berada dalam pusaran perkembangan teknologi yang sudah tidak bisa disangkal atau dihindari lagi. Tidak sedikit anggota umat beriman yang terbawa arus pusaran perkembangan teknologi itu. Komunikasi orang tua dengan anak dirasa sudah cukup hanya melalui media sosial media sehingga komunikasi langsung dari hati ke hati secara intim menjadi kurang. Di sisi lain, perkembangan teknologi memberi kemudahan-kemudahan kepada umat beriman. Tidak sedikit umat beriman terbantu dengan sharing iman yang dilakukan melalui media sosial.

Katekese perlu lebih hidup, mengaktifkan/melibatkan, menarik, dan bermakna agar umat beriman mampu mengalami kehadiran Allah yang nyata dalam hidupnya. Untuk mewujudkan katekese yang demikian perlu dukungan media yang mumpuni. Penggunaan media berkatekese di paroki umumnya sudah cukup variatif, yakni media berkatekese berbasis non-IT dan media berbasis IT.

Penggunaan media dapat memberikan dampak terhadap proses katekese. Fungsi media pembelajaran adalah memperjelas pesan, mengurangi dampak dari hambatan dan keterbatasan proses pembelajaran, dan meningkatkan motivasi dan minat peserta untuk terlibat aktif dalam proses. Media pembelajaran memainkan peranan penting dalam rancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang sistematis. Setiap media digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Ely, 1980).

Media teknologi, khususnya teknologi digital mengalami evolusi seiring kebutuhan komunikasi masyarakat yang terus meningkat. Internet menjadi sesuatu yang paling penting dalam hidup umat dewasa ini. Tanpa koneksi internet, individu manusia seolah-olah tidak dapat melangsungkan kehidupan yang lebih maju dan berkembang. Umat sekarang tidak dapat lepas dari internet dan media

komunikasi sosial, sehingga para katekis perlu meng-*upgrade* diri agar dapat memanfaatkan sarana ini untuk kepentingan pewartaan Injil di jaman sekarang (Kanisius Komsiah Dadi 2019, 161). Media berkatekese perlu disesuaikan dengan gaya dan cara hidup kaum beriman dewasa ini. Gaya hidup umat beriman yang telah dipengaruhi oleh berbagai macam kemajuan teknologi digital, penting untuk diimbangi dengan gaya atau media berkatekese berbasis teknologi digital yang dapat merangkul semua anggota komunitas teritorial/lingkungan.

Salah satu produk dari teknologi digital adalah permainan online. Permainan online dewasa ini berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi dan internet. Para pencipta permainan online berlomba-lomba menciptakan berbagai jenis permainan baik yang mendidik maupun yang tidak mendidik yang cenderung merusak akhlak dan moral anak bangsa demi meraup keuntungan. Menyikapi fenomena ini, Kementerian Komunikasi dan Informatika mengeluarkan Peraturan Menteri No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang diundangkan pada 20 Juli 2016 (Stevy 2016). Kahoot merupakan salah satu permainan online yang bersifat edukatif. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud menganalisis Kahoot sebagai media pendukung berkatekese dengan berbasis teknologi digital.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya para katekis paroki memanfaatkan Kahoot dalam proses berkatekese yang hidup, mengaktifkan peserta, menarik, dan bermakna pada jaman digital ini. Rumusan pertanyaan penelitian yang dapat mendukung upaya mendalami permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apa media dan metode berkatekese yang umumnya digunakan dalam katekese di paroki?
2. Bagaimana dampak penggunaan media dalam proses katekese?
3. Bagaimana memanfaatkan Kahoot dalam berkatekese di paroki dengan

bertitik tolak dari peluang dan kendala-kendala yang dihadapi katekis dalam proses katekese?

Untuk memberikan dasar konsep berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka berikut ini adalah uraian tentang pengertian media, dampak penggunaan media, dan kahoot sebagai media pembelajaran dengan metode permainan online.

Media adalah material dan perlengkapan yang berfungsi untuk membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam penggunaannya, ada dua basis media, yakni media berbasis non-IT dan berbasis IT. Media berbasis non-IT adalah media visual yang tidak diproyeksikan. Contohnya adalah media realita, model, dan grafis. Ketiga jenis media ini dikategorikan sebagai media sederhana. Media realitas adalah media dalam bentuk benda nyata. Tidak semua media realitas dengan ukuran besar dapat dihadirkan di kelas atau ruang pertemuan, maka peserta harus mengunjungi tempat dimana benda nyata itu berada. Dalam pengenalan alat-alat liturgi, karena alat-alat ini cukup kecil dan bias dibawa-bawa, maka media realita semacam ini dapat dihadirkan di kelas atau ruang pertemuan. Media model/ccontoh adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya. Media grafis adalah jenis media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan lewat symbol-simbol visual. Contoh media grafis adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik. Media katekese berbasis IT adalah media yang berkaitan dengan teknologi komputer. Dengan perangkat komputer segala informasi atau bahan ajar dapat disimpan dan dibuka sewaktu dibutuhkan kembali. Media berbasis IT merupakan medium interaktif yang biasa diakses siapa saja, kapan saja, dan disiarkan kepada siapa saja dengan bantuan internet. Dengan komputer yang dilengkapi internet para pengguna dapat saling berkomunikasi baik

secara *off line* maupun *online*, *recorded* maupun *live*. Teknologi perlu dipahami dalam tiga tingkatan, yakni: pertama, teknologi sebagai wujud fisik, seperti komputer; kedua, teknologi sebagai program, seperti aplikasi dan isi yang digunakan; ketiga, teknologi sebagai lingkup pengetahuan yang memungkinkan penggunaan teknologi oleh *user*, seperti cara penggunaan dan system kerja alat tersebut, misalnya cara akses sosial media di *smartphone* (Ely 1980, 243).

Penggunaan media dalam berkatekese menunjukkan bahwa ilmu ini tidak dapat berdiri sendiri. Ilmu Kateketik adalah ilmu interdisipliner (Habur, 2016). Berbagai teori tentang media telah memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ilmu kateketik dan implementasinya. penggunaan media dalam berkatekese merupakan usaha konkret para katekis untuk menghadirkan Sabda Allah sesuai dengan keadaan dan kebutuhan peserta katekese. Berkaitan dengan hal ini teori tentang media pembelajaran perlu didukung dengan ilmu psikologi perkembangan pula. Generasi sekarang adalah generasi Z. Mereka mempunyai gaya, sifat, dan cara hidup yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Untuk dapat memahami karakter peserta katekese, para katekis perlu mengerti ilmu perkembangan psikologi dan pedagogi agar warta Yesus dapat disampaikan secara tepat kepada peserta (Suparno 2016, 115). Inilah bentuk konkret bahwa katekese merupakan ilmu interdisipliner. Kateketik adalah ilmu interdisipliner yang fokus pada pewartaan Injil Kristus demi terawatnya iman kristiani yang sudah diwarisi dan dihayati lebih dari dua millennium (Putranto 2013, 31).

Dewasa ini semakin disadari bahwa dunia digital atau dunia maya mengundang untuk diziarahi. Berziarah berarti melakukan suatu petualangan/perjalanan mencari Tuhan (Putranto 2013, 32). Media digital dewasa ini berperan sebagai *a spiritual medium*, *a worship space*, *a missionary tool*, dan menegaskan identitas keagamaan (Kanisius Komsiah Dadi 2019,

147-148). Meskipun peran media digital sudah sedemikian rupa, hakekatnya, konsep iman tidak berubah. Iman adalah relasi dengan Tuhan, sebagai tanggapan atas wahyuNya kepada manusia. Iman itu diterima, dihayati, dan dikembangkan dalam komunitas umat beriman. Hubungan yang terjalin antara Allah dan manusia, mendorong terbangunnya hubungan antara manusia dengan manusia. Relasi manusia satu dengan yang lain adalah saudara (Putranto, 2013). Penggunaan media berkatekese memiliki tujuan mewartakan Injil Kristus agar mereka yang menerima dan menghayatinya senantiasa hidup dalam semangat iman, harapan, dan kasih. Proses pewartaan dewasa ini penting untuk disesuaikan dengan keadaan dan perkembangan hidup serta karakter jemaat. Dengan perkembangan teknologi yang ada, pewartaan dapat dilakukan dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif sesuai dengan keadaan dan perkembangan hidup jemaat. Berikut adalah deskrip tentang kahoot yang dapat dipakai sebagai media pewartaan berkatekese secara kreatif dan inovatif.

Kahoot adalah *e-learning tool* yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar, membantu menyediakan dukungan metakognisi, dan meningkatkan motivasi belajar para pengguna (Sherlock A. Licorish 2017, 762-763); (Kocakoyun 2018, 72). Marthe Thorine Sunde and Anlaug Underdal menjelaskan bahwa Kahoot adalah *platform/program* pembelajaran baru berbasis permainan dan CRS (*Classroom Respond System*) yang ditujukan untuk sekolah dan universitas. Kahoot pertama kali diperkenalkan di Norwegian University of Science and Technology (NTNU) pada tahun 2012. Alf Inge Wang, pencipta Kahoot, menggambarkan Kahoot sebagai permainan pembelajaran sosial, diciptakan untuk menciptakan lingkungan kelas yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa, menguji pengetahuan mereka, mengulang elemen penting dari ceramah dan menciptakan pengalihan yang

menyenangkan dan kreatif dari proses pengajaran tradisional.

Dengan Kahoot *users* dapat merancang kegiatan quiz, diskusi kelompok, dan survei melalui *browser web*. Tujuan diciptakannya Kahoot adalah untuk melibatkan siswa secara interaktif dengan menekankan unsur menyenangkan dan bermain dalam suatu proses pengajaran dan pembelajaran.

Peserta permainan Kahoot dapat bergabung dalam permainan online tersebut melalui gawai pribadi tanpa perlu membuat *account* terlebih dahulu. Setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar dijawab secara *real-time* oleh peserta. Selama permainan berlangsung, Quiz misalnya, para peserta bermain dalam suasana kompetisi untuk mencapai skor tertinggi. Jawaban tercepat dan benar menghasilkan *point/score* terbanyak dan akan muncul di layar. *Point/score* dari peserta lain juga akan muncul di layar. Inilah momen yang seru dan menarik, dimana peserta dapat langsung melihat point dan posisi mereka dalam permainan tersebut.

Selain membuat pembelajaran lebih interaktif dan bervariasi, *platform* ini juga memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengetahuan siswa bagi *teacher/leader/facilitator*. Misi dari pembuat aplikasi kahoot adalah menumbuhkan potensi terdalam dari para siswa, dari segala usia dan segala konteks. Kahoot menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, ajaib, inklusif, menarik, melalui permainan.

Para pemain bergabung dalam permainan Kahoot dengan menggunakan *gadget* masing-masing, seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop* atau *desktop* yang penting mereka dapat akses internet yang bagus. Kahoot dapat dimainkan, baik di dalam mupaun di dalam ruangan. Intinya, *platform* ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan kebersamaan.

Permainan Kahoot adalah permainan yang membangun kebersamaan, kebebasan dan sekaligus menciptakan suasana belajar

yang mengagumkan. Para peserta dapat belajar apa saja, mulai dari pengetahuan umum dan sederhana, hingga pengetahuan yang sifatnya hobi, dan kebiasaan khusus. Para pemain dapat memilih jenis konten apa yang mau dimainkan. Para perancang isi permainan, juga dapat memilih topik yang mau dimainkan sesuai dengan kebutuhan. Inilah salah satu alasan Kahoot disebut permainan yang unik. Jika leader atau fasilitator tidak dapat membuat rancangan sendiri dari awal, ia dapat memilih berbagai macam jenis permainan yang ada di perpustakaan Kahoot Tentu saja pilihan jenis permainan ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan kegiatan yang akan dicapai. Langkah-langkah menciptakan dan memainkan Kahoot, dapat dibuka langsung di <https://create.kahoot.it>.

Secara umum, ada enam dasar prinsip Progresif dalam Pendidikan (Tung 2015, 3-4). Dalam permainan Kahoot, keenam prinsip itu dijalankan. Berikut adalah deskripsi dasar prinsip-prinsip progresif dalam Kahoot. Pertama, Pendidikan berpusat pada murid (*child-centered*). Penting untuk disadari bahwa pada dasarnya setiap individu memiliki hasrat untuk mengetahui dan mempelajari lingkungan sekitarnya. Hasrat inilah yang oleh para ahli pendidikan aliran progresivisme dikembangkan sedemikian rupa dengan cara menciptakan suasana belajar yang memunculkan minat dan inisiatif anak. Benih-benih keinginan untuk mempelajari sesuatu disirami dan dirangsang agar tumbuh, berkembang dan berbuah. Kedua, murid yang aktif (*active learning*). Seseorang akan tertarik belajar jika ia melakukan sesuatu. Ada aktivitas yang melibatkan seluruh bagian tubuh selama proses belajar berlangsung. Perilaku belajar adalah suatu usaha yang mencakup tindakan, pikiran, atau perasaan yang dapat diamati dengan tujuan terjadinya perubahan perilaku dalam setiap individu. Ketiga, guru berperan sebagai fasilitator, penasihat, dan pemandu. Dalam pandangan progresivisme guru adalah fasilitator.

Penting untuk disadari bersama bahwa tidak ada seorang pun yang tahu apa yang akan terjadi pada masa depan dan pengetahuannya yang dibutuhkan di masa depan. Maka, guru bukanlah satu-satunya sosok yang mengetahui segala-galanya. Ia bukan sosok otoritas yang memberikan instruksi dan penguasaan berbagai pengetahuan. Pengetahuan dan pengalaman guru berfungsi sebagai pemandu, penasihat dalam situasi yang baru di dunia yang selalu berubah. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan tentang teknologi Pendidikan, metode dan sarana pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran lebih memberikan ruang pada peserta didik untuk mengembangkan setiap potensi dirinya. Guru berpesan sebagai pendamping dan penasihat mereka. Keempat, sekolah merupakan kelas sosial dari kehidupan yang lebih besar. Pendidikan di kelas sudah merupakan bagian dari kehidupan. Konsekuensi logis dari gagasan ini adalah konten belajar tidak dapat dipisahkan dari masalah-masalah dan kebutuhan-kebutuhan hidup sehari-hari. Dengan kata lain, pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-hari tidak terpisahkan oleh sekat waktu, ruang dan konteksnya. Ilmu yang dipelajari bersifat interdisipliner. Satu subyek pengetahuan terkait dengan pengetahuan yang lain dan berlangsung terus-menerus. Kelima, Pendidikan berfokus pada pemecahan masalah. Pengetahuan diperoleh bukan semata-mata dari hasil transfer ilmu guru, melainkan dari hasil pengalaman. Setiap individu dilatih untuk menghadapi persoalan dan memecahkan secara individual maupun kelompok dengan harapan ia sungguh-sungguh memahami prinsip dan cara menghadapi masalah dan memecahkannya ketika terjadi dalam waktu dan tempat yang berbeda. Keenam, konstruksi sekolah yang kooperatif dan demokratis. Di sekolah para peserta didik sungguh-sungguh mengalami kehidupan yang nyata. Bagi kaum progresif, sekolah adalah mikrokosmos dari masyarakat yang lebih besar. Sekolah merupakan ajang

kompetisi yang dirancang sedemikian rupa sehingga para peserta didik mengalami proses pembentukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita Bersama. Pihak sekolah memiliki kesempatan untuk merancang dan merumuskan kompetensi tertentu bagi para peserta didiknya. Kaum progresif menolak penekanan berlebihan pada kompetensi yang tidak efisien dan tidak kondusif.

Kahoot memiliki potensi sebagai media alternatif berkatekese berbasis teknologi digital. Katekese dengan Kahoot dapat merubah bentuk komunikasi iman yang selama ini terjalin. Hal ini telah disadari oleh Bapa Suci Paus Benediktus XVI. Beliau mengatakan: “Teknologi-teknologi baru tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi juga mengubah komunikasi itu sendiri,..”. Dalam kaitannya dengan Katekese yang menggunakan media Kahoot, apa yang berubah? Dalam proses katekese yang tidak menggunakan Kahoot, peserta katekese dibawa pada kesadaran keadaan diri, pengalaman diri, menerangi pengalaman itu dengan terang sumber iman, dan melakukan aksi nyata. Sementara, katekese dengan Kahoot tahapannya bisa saja terjadi tanpa urutan dan pola yang jelas. Peserta katekese bermain bersama dan mendalami setiap jawaban atas pertanyaan yang bersifat menggali aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pola komunikasi yang tidak teratur itu mendorong fasilitator untuk memiliki keterampilan memfasilitasi setiap sharing pengalaman iman yang digali melalui dialog interaktif sepanjang proses katekese. Bentuk komunikasi iman lebih banyak dibuka dengan pertanyaan-pertanyaan reflektif yang mengarahkan pada tujuan pertemuan katekese. Para katekis perlu melatih diri untuk membuat dan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pancingan agar umat yang sudah membagikan ide atau gagasannya dalam permainan Kahoot dapat melanjutkan dengan sebuah narasi yang lebih mendalam dan bermakna. Katekis ditantang untuk mengenal setiap pribadi peserta katekese secara lebih mendalam dan

menyadarkannya lewat komunikasi iman. Pada bagian ini, bentuk katekese tidak terpengaruh oleh budaya baru atau karakter generasi baru. Dari dulu hingga saat ini, kebutuhan untuk disapa dan diajak bicara oleh orang lain, merupakan kebutuhan yang paling dasar. Ini adalah bentuk dari usaha merasul. Belum banyak dari antara kita yang secara aktif dan proaktif memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan budaya digital untuk merasul. Usaha ke

arah sana sebenarnya sudah ada. Tidak sedikit orang mengalami kehadiran Allah di dalamnya. Namun, sebagian besar dari kita masih berada pada taraf *users* dari budaya digital, belum menjadi *producers* (Putranto 2013, 46). Dalam konteks umat lokal kita, hal ini, untuk sementara cukup mengingat baik sumber daya sarana dan sumber daya manusianya masih dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Peneliti mencoba memberikan gambaran keadaan masa sekarang secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Penelitian ini merupakan usaha sadar dan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan/atau mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu fenomena dengan menggunakan tahapan-tahap penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Pada kesempatan ini, peneliti tidak bermaksud untuk melihat dan menemukan hubungan antara variable bebas dan variable terikat atau untuk membandingkan dua variable dalam rangka menemukan sebab akibat (Yusuf 2017, 62-63).

Penelitian ini dilakukan pada Juni 2018-Maret 2019 di Dekanat Tangerang. Alasan dekanat Tangerang dipilih sebagai tempat penelitian adalah karena dinamika hidup beriman di dekanat Tangerang sangat dinamis dan berkembang. Peneliti melihat situasi ini sebagai peluang baik yang dapat mendukung usaha mengembangkan kegiatan katekese di paroki. Alasan lain adalah karena belum ada penelitian tentang media berkatekese dengan berbasis teknologi digital di dekanat Tangerang sehingga hasil dari penelitian ini

diharapkan mampu menjadi salah satu sumber inspirasi bagi para katekis di dekanat Tangerang.

Populasi merupakan totalitas semua nilai-nilai yang mungkin daripada karakteristik tertentu sejumlah objek yang ingin dipelajari. Bailey dalam (Yusuf 2017, 147) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan unit mengenai dan dari mana informasi yang diinginkan.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Untuk memilih sampel perlu menggunakan teknik supaya tingkat kepercayaannya dapat diterima dan kadar kesalahannya (*sampling error*) dapat ditoleransi (Yusuf 2017, 150). Populasi penelitian ini adalah para katekis yang berkarya di dekanat Tangerang 1 dan 2. Jenis sampel yang digunakan adalah *simple random sampling without replacement*. Dimana setiap katekis yang berkarya di Dekanat Tangerang mendapatkan kesempatan untuk menjadi responden penelitian tetapi bagi mereka yang sudah terpilih sebagai sampel tidak punya hal lagi untuk dipilih dalam periode selanjutnya (Yusuf 2017, 153).

Prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Peneliti menentukan masalah yang diamati dan dirumuskan secara jelas dan terperinci, merumuskan tujuan yang akan dicapai, melakukan telaah kepustakaan yang tepat dan benar, merumuskan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang terdiri dari: prosedur

pengumpulan data, menyusun instrument yang tepat, populasi dan sampel, pembakuan instrument, dan latihan pengumpulan data. Dalam praktek penelitian, peneliti turun ke lapangan dalam rangka pengumpulan data, melakukan analisis data, dan membuat laporan penelitian.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner dengan tujuan memperoleh informasi yang lebih relevan dengan tujuan penelitian dan mengumpulkan informasi dengan reliabilitas dan validitas yang tinggi (Yusuf 2017, 199). Jenis kuesioner yang digunakan adalah jenis gabungan, yang terdiri dari pertanyaan fakta, pendapat, sikap, dan perilaku. Bentuk kuesioner yang digunakan adalah kombinasi bentuk terbuka dan tertutup. Berdasarkan bentuk data yang diperoleh, yakni berupa data nominal, artinya data dengan pengkategorian berdasarkan nama atau symbol secara tuntas dan lepas, maka teknik analisis data penelitian adalah menggunakan teknik persentase (Yusuf 2017, 256).

Dalam paper "*The Ipad As A Tool for Education*" oleh Paul Heinrich BED (Oxon) MPhil DipRSA disimpulkan bahwa model pembelajaran "*one on one*" dengan media multimedia-iPAD sukses mendorong peserta didik untuk belajar lebih mandiri, kreatif, menyenangkan (Heinrich 2015, 52). Heinrich telah membuktikan bahwa model pembelajaran online dengan media iPAD membantu para peserta didik untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang bermakna bagi diri mereka masing-masing. iPAD yang awalnya terkesan hanya digunakan untuk bermain online, ternyata bisa digunakan oleh para siswa untuk belajar di sekolah, di rumah, dan dimana saja asalkan ada jaringan internet.

Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran secara umum mampu

meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Kualitas belajar itu tergambar dari suasana yang tercipta selama proses KBM, yakni prosesnya belajar lebih dinamis, peserta didik lebih terbantu untuk memiliki materi yang dipelajari lebih cepat, siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hal ini diungkapkan oleh Sherlock A. Licorish, Jade Li George, Helen. E. Owen, dan Ben Daniela dalam tulisannya yang berjudul "*Go Kahoot Enriching Classroom Engagement, Motivation, and Learning Experience with Games*" yang dimuat dalam *Prociding of the 25th International Conference on Computers in Education*. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa Kahoot memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih dekat dengan guru, teman, dan materi pembelajaran karena suasana belajar yang tercipta lebih menyenangkan dan dinamis. Kahoot juga dapat membantu peserta didik untuk lebih fokus pada materi dan proses belajar. Karena modelnya permainan online, Kahoot dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih serius dan antusias. Kahoot memberikan efek positif dalam hal pengembangan aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Sherlock A. Licorish 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Jemima Tivaraju, Melor Md Yunus, dan Jamaluddin Badaush dari fakultas Pendidikan-Universitas Kebangsaan Malaysia menyimpulkan bahwa Kahoot sebagai *Game-Based Learning Platform* dapat digunakan untuk memberikan stimulus pada peserta didik yang berasal dari desa di bagian selatan Malaysia untuk belajar bahasa Inggris secara lebih efektif dan menarik. Kahoot juga dapat membangun sikap positif dan pandangan positif di antara peserta didik yang sama-sama belajar Bahasa Inggris (Jemima Tivaraju 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dekenat Tangerang 1 dan 2 terdiri dari 13 paroki. Data jumlah umat pada tahun 2015-2016 di paroki sedekenat Tengarang adalah sebagai berikut:

Tahun	Paroki	Jumlah Umat
2015	Alam Sutra	12.569
2015	Bintaro	9.912
2015	Bintaro Jaya	5.047
2016	Ciledug	11.392
2016	Ciputat	3.994
2016	Citra Raya	6.864
2016	Curug	7.204
2015	Karawaci	10.881
2015	Kutabumi	7.698
2015	Pamulang	8.861
2015	Serpong	18.246
2015	Tangerang	15.479
2016	Villa Mlati Mas	4.982
Total Jumlah Umat		123.129

Sumber: KAJ 210 "Perjalanan Gereja Katolik (Di) Jakarta

Media Berkatekese yang Umum Dipakai oleh Para Katekis Paroki

Bentuk Media non-IT adalah media realita, model, dan grafis yang tidak diproyeksikan. Media ini tidak menggunakan perangkat komputer dalam penggunaannya karena memang tidak perlu. Media realitas adalah media dalam bentuk benda nyata. Media model/ccontoh adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya. Media grafis adalah jenis media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual.

Dari total responden yang mengisi bagian pertama ini, jumlah persentase katekis paroki di dekenat Tangerang menggunakan media gambar sebesar 57.9%. Hal ini menunjukkan bahwa penyediaan media real tidak selalu mudah disiapkan. Sementara media tiruannya pun tidak selalu ada. Maka media yang paling mungkin dipakai oleh para katekis pada umumnya adalah mencari dan mencetak gambar untuk selanjutnya ditunjukkan

kepada peserta katekese. Dari segi pembiayaan memang sangat hemat, tetapi apakah dari nilai *engagement* peserta dengan materi yang sedang dibahas sungguh-sungguh kuat.

Berdasarkan data survey online kecenderungan para katekis, dalam hal penggunaan media dan metode berkatekese kurang mendekatkan peserta pada hal-hal yang sifatnya nyata. Hal ini padahal penting dalam suatu proses pewartaan. Peserta diajak penting untuk diajak untuk merasakan dengan seluruh indera yang dimiliki, jika memungkinkan, apa yang diwartakan oleh seorang katekis. Jumlah persentase penggunaan media real dalam berkatekese menunjukkan angka 63.2%.

Berdasarkan data dapat digambarkan bahwa kecenderungan yang dilakukan oleh para katekis terkait pengolahan materi dengan media gambar adalah dengan cara diproyeksikan di layer atau dinding dengan bantuan alat proyektor. Jika mengamati kondisi di setiap paroki di dekenat Tangerang, khususnya dalam hal penyediaan dan penggunaan sarana dan prasarana pewartaan, hampir 100% dari

seluruh jumlah paroki, menyediakan minimal alat proyektor. meskipun jumlah ketersediaan dimasing-masing paroki cukup beragam, tetapi paling tidak, ada proyektor di setiap paroki yang dapat digunakan oleh para katekis. Dengan kata lain, paroki-paroki di dekanat Tangerang sudah mulai menyadari manfaat produk-produk teknologi dalam upaya mengembangkan bidang pastoral dan pewartaan. Masih ada 18.4% dari jumlah responden yang memiliki kecenderungan untuk mencetak media (tidak diproyeksikan) dan membagikannya kepada peserta untuk dipelajari bersama. Hal ini tentu mensyaratkan usaha yang lebih, sekurang-kurangnya, katekis perlu menyiapkan dana untuk biaya cetak atau fotokopi. Data-data yang diperoleh merupakan bahan analisis dan refleksi sejauh mana para katekis jaman *now* memanfaatkan media *non-IT* dalam proses pewartaan. Setiap paroki, dalam hal ini dewan paroki penting untuk memberikan perhatian yang cukup bagi para katekis yang belum menggunakan media dan metode pewartaan *non-IT*.

Media berbasis IT adalah media yang berkaitan dengan teknologi komputer. Dengan komputer yang dilengkapi internet para pengguna dapat saling berkomunikasi baik secara *off line* maupun *online*, *recorded* maupun *live*.

Power Point Text (PPT) merupakan salah satu program yang tersedia dalam *Microsoft Office* yang paling populer dalam suatu presentasi/pengajaran. Dengan program PPT, seorang katekis dapat menyampaikan materi dengan berbagai macam cara dan gaya sesuai dengan keadaan peserta. Bagi peserta yang gaya belajarnya auditori, maka presenter dapat menggunakan suara untuk menerangkan suatu hal. Jika gaya belajar peserta adalah visual, maka presenter dapat menampilkan gambar-gambar yang menarik untuk membantu peserta memahami suatu hal. Jika gaya belajarnya ganda, audio visual, katekis dapat menggunakan metode katekese audio visual dengan video atau

film. Bagi para katekis di Dekanat Tangerang, PPT menjadi media yang cukup membantu. Dengan demikian, dengan persentase yang berbeda-beda di tiap paroki, Power Point dipakai dalam berkatekese. Masing-masing persentase penggunaan PPT dalam berkatekese adalah **Selalu 15%**; **Sangat Sering 23.7%**; **Sering 42.1%**; **Tidak Pernah 18.4%** dari 38 jumlah responden. Angka ini menarik untuk dianalisis lebih lanjut, dengan pertanyaan dasarnya adalah apa yang menyebabkan 18.2% ini menjawab tidak pernah menggunakan PPT sementara dalam perkembangan teknologi pendidikan pada umumnya menggunakannya. Bisa saja para katekis ini mengalami berbagai macam kendala baik berkaitan dengan sumberdaya manusia maupun sumber daya berkaitan dengan sarana dan prasarana yang tersedia di paroki.

Seiring perkembangan teknologi Pendidikan, proses katekese juga berkembang. 60.5% responden menjawab sering menggunakan film dan memproyeksikannya. 7.9% bahkan menjawab selalu menggunakan film dan memproyeksikannya agar para peserta yang memiliki gaya dan kemampuan belajar yang berbeda-beda dapat terakomodir dengan baik. Angka 21.1 % responden yang tidak pernah menggunakan film dan memproyeksikannya adalah angka yang cukup besar, mengingat Dekanat Tangerang berada dekat dengan perkotaan, bahkan Tangerang sendiri adalah kota yang berkembang, yang identik dengan perkembangan teknologi, khususnya berkaitan dengan media dan metode pengajaran. Kenyataan bahwa ada katekis yang tidak pernah menggunakan film dan memproyeksikannya, merupakan kenyataan yang perlu didalami, apa kendala yang dihadapi sehingga tidak pernah menggunakan film dan memproyeksikannya saat berkatekese.

Media permainan dalam suatu proses pengajaran atau berkatekese memiliki pengaruh dalam usaha mencapai tujuan. Berdasarkan data didapatkan informasi

sebagai berikut: 7.9% responden menjawab bahwa dalam setiap pertemuan katekese selalu menghadirkan permainan-permainan yang mendukung pencapaian proses dan tujuan katekese. 21.1% responden menjawab sangat sering, meskipun tidak selalu. 57.9% responden menjawab sering menggunakan metode permainan dalam proses katekese. Berdasarkan data angka persentase di atas, peneliti mendapatkan gambaran bahwa para katekis di dekenat Tangerang memiliki daya kreativitas yang cukup baik. Dalam prakteknya, mengelaborasi sebuah materi dengan suatu bentuk permainan, tidak selalu mudah. Perlu usaha dan keterampilan yang mumpuni agar melalui permainan, materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta katekese. Ada 13.2% responden menjawab tidak pernah menggunakan permainan dalam proses berkatekese. Seperti pertanyaan pendalaman yang terungkap di bagian atas, demikian juga pada bagian ini. Angka 13.2% tidak selalu menunjukkan bahwa para katekis ini kurang kreatif. Bisa saja, ada media lain yang lebih menarik dalam proses berkatekese yang mereka gunakan selain permainan.

Para katekis sudah mulai menggunakan media online saat berkatekese. Ada 47.4% yang menggunakan media online, seperti *Youtube*, *online games*, *Whatsapp*, *Instagram*, dan aplikasi *online* lainnya. Dengan demikian proses katekese tidak melulu terbatas oleh ruang dan waktu. Kapan saja dan dimana saja peserta dapat mengakses bahan-bahan katekese dan membagikannya kepada yang lain melalui jejaring sosial. Angka 36.8% responden

Dampak Penggunaan Media dalam Proses berkatekese

Berikut akan disajikan data berkaitan dengan penggunaan media tertentu dalam proses berkatekese. 71.1% responden menjawab bahwa proses katekese yang didukung dengan media yang efektif mampu membangkitkan sikap antusias

yang jawab tidak pernah masih bisa dimaklumi mengingat tidak semua peserta dan katekese memiliki perhatian dan sarana prasarana yang mendukung untuk melakukan itu. Tetapi potensi untuk kearah sana sudah mulai nampak.

Bagi para katekis dan peserta yang sudah mulai menggunakan media dan metode online saat berkatekese sudah mulai merasakan dampaknya. 82.1% responden menjawab penggunaan media online saat berkatekese itu sangat membantu. Mengingat gaya hidup dan cara berdinamika hidup beriman umat di dekenat Tangerang, dimana waktu itu sangat berharga, maka media dan metode online dirasa urgen untuk dikembangkan.

Sesuai dengan teori pendidikan bahwa dalam proses pembelajaran/berkatekese, media dan metode memiliki peranan yang krusial. 65.8% memilih proses katekese **Sangat Penting** dan 31.6% memilih **Penting** dirancang dan diramu sedemikian rupa dengan mengelaborasi segala macam media dan metode agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Dewasa ini umumnya, para katekis di dekenat Tangerang sudah mulai menerapkan dan menggunakan media IT. 70.3% responden menjawab bahwa sebagai katekis telah menggunakan perangkat komputer dan internet untuk mendukung proses katekese yang mereka lakukan. Ada 27% responden yang belum menggunakan media yang diproyeksikan dan tidak menggunakan perangkat komputer dan internet. Jadi mereka menggunakan media berbasis IT dan metode *non-IT*.

peserta untuk terlibat aktif. 21.1% responden bahkan menjawab sangat antusias. Proses katekese yang demikian adalah katekese yang dinantikan dan penting untuk dipertahankan dan dikembangkan. 7.9% responden menjawab biasa saja. Artinya peserta yang hadir dalam proses katekese belum cukup terlibat dalam proses dan bisa saja memandang

proses katekese adalah suatu kegiatan yang rutinitas belaka dan tidak memberikan dampak apapun bagi dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan para katekis di Dekanat Tangerang saat ini dapat mendorong peserta untuk lebih aktif terlibat dalam proses katekese. Sebenarnya terlibat aktif saja belum cukup untuk menunjukkan bahwa proses katekese itu berhasil. Setiap aspek mestinya dapat dikembangkan. Aspek keterampilan (terlibat aktif dalam proses dalam bentuk sharing, bermain, melakukan sesuatu) menunjukkan angka 55.3%. Angka 42.1 % menunjukkan bahwa media mampu membantu peserta menjadi lebih cepat

Permainan Online Kahoot sebagai Media Berkatekese dengan Basis Teknologi Digital

Berikut adalah hasil survey online dengan *Googleform* tentang penggunaan Permainan Online Kahoot dalam berkatekese. Jumlah jumlah responden 76 orang. Responden yang mengisi *googleforms* pada tanggal 26 Mei 2018 ini adalah kelompok Pembina BIA Dekanat yang mengisi evaluasi.

Dalam proses simulasi berkatekese, ketika peserta ditanya kesan (mudah/tidak mudah) memainkan permainan Kahoot 60.5% responden menjawab 5 (sangat mudah sekali). Artinya, permainan online ini memungkinkan untuk dimainkan oleh baik oleh orang dewasa maupun anak-anak, tergantung tingkat kesulitan jawaban soal. 28.9% responden menjawab 4 (sangat mudah). 6.6% responden menjawab 3 (mudah). Ada 2.6% dan 1.3% responden yang menjawab 2 (tidak mudah) dan 1 (sulit). Penting untuk disadari bahwa setiap metode dan media berkatekese penting untuk dipelajari dan dipraktikkan secara berulang agar menjadi mahir dan terampil.

Kahoot merupakan permainan online yang melibatkan banyak peserta secara aktif. Hal ini dirasakan oleh para responden yang mengikuti proses simulasi

memahami materi (aspek kognitif). Sementara, aspek afeksi ada diangka 2.6%. Nampak ada gap terjadi di sini. Media mestinya mampu membangkitkan atau mengkondisikan peserta menjadi lebih tenang dalam hati dan pikiran dalam arti bahwa mereka sungguh-sungguh dibawa pada suatu penghayatan iman dan merasakan setiap perkara yang dibahas selama berkatekese. Ini penting untuk menjadi bahan refleksi dan permenungan bersama. Katekese yang adalah komunikasi iman, komunikasi hati yang telah disentuh oleh Roh Allah lewat pengalaman-pengalaman hidup sehari-hari mestinya terjadi dengan baik dengan bantuan media dan metode yang tepat.

penggunaan aplikasi Kahoot dalam berketekese. 9.2% responden menjawab 3 (melibatkan), 27.6% responden menjawab 4 (sangat melibatkan), dan 63.2% responden menjawab 5 (sangat melibatkan sekali). Kebersamaan dan keterlibatan peserta dalam sebuah proses katekese dalah penting. Maka perlu ada usaha dari para fasilitator untuk terus membangun nilai kebersamaan dan keterlibatan dari setiap peserta katekese agar tujuan tercapai sesuai dengan harapan.

Sebagai media pembelajaran, Kahoot bertujuan untuk membantu para peserta untuk memahami bahan ajar secara efektif dan efisien. Dari 76 responden yang ditanya apakah kahoot membantu peserta untuk belajar memahami bahan ajar, 40.8% responden memilih 5 (sangat membantu sekali), 52.3% responden memilih angka 4 (sangat membantu). Artinya, Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif cara belajar dan cara berkatekese.

Kahoot merupakan produk teknologi digital. Para responden menyadari bahwa jaman *now*, proses katekese penting juga dielaborasi secara digital. Melalui permainan Kahoot para peserta merasakan bahwa katekese dengan Kahoot merupakan salah satu bentuk katekese digital. 57.9% responden paling tidak menjawab 5, artinya mereka menyadari bahwa Kahoot dapat

menjadi salah satu media dan metode alternatif berkatekese.

Karena sifatnya yang mendorong para peserta untuk terlibat aktif selama proses katekese, Kahoot dapat membantu peserta untuk belajar lebih fokus dalam suasana yang menyenangkan. Sebuah proses belajar yang dilakukan secara fokus, serius, dan menyenangkan dapat disebut sebagai proses belajar yang efektif. Para peserta menjadi lebih mudah untuk memahami dan termotivasi untuk mempraktekkan materi yang sedang dipelajari. 43.4% responden menjawab 5, 42.1% responden menjawab 4, dan 11.8% responden menjawab 3. Artinya para responden melihat bahwa Kahoot adalah media belajar yang efektif dan layak untuk dikembangkan dalam proses katekese.

Pada bagian ini, jawaban dari para peserta cukup beragam. 3.9% responden menjawab 1, 6.6% responden menjawab 2. Artinya ada sekitar 8 responden dari 76 melihat bahwa Kahoot belum siap digunakan dalam katekese anak. Hal ini disebabkan karena untuk mengakses Kahoot anak-anak perlu koneksi internet dan gawai masing-masing. Sementara itu, tidak semua anak memiliki *gadget* dan memiliki koneksi internet yang cukup untuk mengakses Kahoot. kendala ini dapat diatasi dengan cara fasilitator merancang permainan ini sebagai dinamika kelompok. 1 gawai dapat digunakan Bersama-sama dalam kelompok. Kahoot menyediakan bentuk dinamika kelompok seperti itu. 19.7%; 38.2%, dan 31.6% responden menjawab anak 3, 4, dan 5. Artinya, mereka melihat ada peluang dan potensi yang cukup besar untuk menggunakan Kahoot dalam proses katekese anak. Data pada bagian katekese remaja agak sedikit berbeda jika dibanding katekese anak. Kahoot dirasa lebih cocok jika dimainkan oleh para remaja. 56.6% dan 38.2% responden menjawab 4 dan 5. Artinya, Kahoot menjadi lebih efektif penggunaannya dalam katekese remaja.

Berdasarkan data keefektifan penggunaan Kahoot dalam katekese bagi

kelompok dewasa, Nampak cukup beragam responnya. Meskipun demikian, potensi Kahoot masih memiliki potensi besar untuk dapat dimainkan oleh kelompok katekese dewasa. 46.1% dan 43.4% responden menjawab angka 5 dan 4 menunjukkan bahwa mereka melihat potensi itu dalam Kahoot.

Berdasarkan data penelitian, respon dari responden terhadap pertanyaan apakah kahoot mampu mengembangkan aspek afektif dalam diri para peserta, lebih rendah dibandingkan dengan data terkait aspek kognitif. Ada sekitar 3 dari 76 responden yang menjawab bahwa Kahoot belum mampu mengembangkan aspek afektif peserta. Hal ini terjadi karena ketika proses permainan berlangsung para peserta mengalami kendala jaringan internet sehingga tidak dapat melanjutkan permainan. Untuk mengatasi hal ini, fasilitator perlu untuk melakukan persiapan teknis dan non teknis agar proses katekese dengan Kahoot dapat berlangsung dengan lancar. 73 responden yang lain menjawab 3, 4, dan 5. Artinya mereka melihat bahwa Kahoot dapat mengembangkan aspek afektif peserta katekese.

Ada 4 dari 76 responden yang menjawab Kahoot belum mampu mengembangkan aspek psikomotorik peserta katekese. Hal ini dapat dipahami karena mereka menghadapi kendala jaringan internet sehingga tidak mampu melanjutkan permainan. 18.4%, 40.8%, dan 35.5% responden optimis bahwa Kahoot mampu mengembangkan aspek psikomotorik peserta jika konten permainan ini sungguh-sungguh dirancang sedemikian rupa. Dengan kata lain, Kahoot memiliki potensi besar untuk membantu peserta berkembang dalam aspek psikomotoriknya.

Jika dicermati satu persatu, informasi yang didapatkan dari data-data di atas, angka rata-rata yang muncul adalah 4.28 dari total point 5. Hal ini berarti respon dari peserta terhadap penggunaan Kahoot dalam katekese sangat baik. Kahoot memiliki peluang dalam mengembangkan katekese

sekarang ini. Meskipun angka rata-rata yang muncul hampir mencapai point maksimal, Kahoot ternyata masih memiliki banyak kelemahan dalam penggunaannya di dalam proses katekese. Berikut adalah

kelemahan-kelemahan Kahoot yang disharingkan oleh para peserta dan perlu dicarikan solusinya agar kehadirannya sungguh-sungguh memberikan kontribusi maksimal bagi perkembangan katekese:

KETERAMPILAN	PARADIGMA	SUMBER DAYA
Pemakaiannya yang mewajibkan teknologi, sehingga bila terjadi kesalahan teknis sebentar saja akan menyebabkan permainan menjadi tidak efisien.	Permainan ini mendorong anak menjadi individualis atau apatis.	Permainan ini harus pakai <i>gadget</i> , sedangkan tidak semua peserta punya. Untuk memainkan permainan ini harus menggunakan paket data, sedangkan dalam waktu tertentu gak semua orang punya.
Permainan ini tidak efektif utk anak yang kurang paham internet.	Jawaban tidak bisa terlalu luas karena merupakan pilihan ganda.	Permainan ini tergantung pada signal internet online.
Tidak semua menguasai teknologi, dan koneksi internet akan sangat berpengaruh terhadap kelancaran.	Karena online, maka ketika bermain kadang kita jadi tergiur untuk buka yang lain, kurang serius	Permainan ini sangat tergantung signal dan quota internet.
Ada perbedaan kecepatan/tanggap peserta untuk menjawab.	Permainan ini hanya untuk mengumpulkan anak-anak.	Kadang susah untuk mengakses internet.
Masalah waktu yang terlalu cepat	Terlalu bergantung dengan jaringan internet	quota dan sinyal di hp terbatas
	Untuk teman-teman BIA yang masih usia kecil pra sekolah perlu ditambah materinya	signal dan/ atau quota
	ada cerita bergambarnya	Susah mengupload
	Harus siapkan pertanyaan banyak dan butuh jaringan baik	Quota dan sinyal
		Agak susah diupload
		Tergantung sinyal & quota
		Jika sinyal jelek permainan jadi kurang efektif
		Jika tidak ada koneksi internet
		Tidak adanya sumber daya dari paroki yang berkekurangan
		Jaringan dan sarana
		kurang kreatif saat anak yang blm mempunyai handphone

Alternatif koneksi internet jika sedang terganggu

Kurang efektif jika tidak semua anak memiliki smartphone

Lambat

Loadingnya terlalu lama

Ketika koneksi internet sedang lemot jadi lama sekaligus tdk dpt mengakses

Loading atau quota dan sinyal

Kahoot harus menggunakan jaringan internet. Apabila tidak ada jaringan internet, Kahoot tidak bisa di gunakan

Koneksi internet harus kuat

membutuhkan koneksi internet

Tergantung jaringan / sinyal internet

Lemah signal nya

Harus ada koneksi internet yang bagus dan stabil

Quota internet akses

jaringan internet mesti poolll

harus memiliki internet yang stabil

Tidak semua anak memiliki *gadget*

Bergantung pada koneksi jaringan

Agak sulit jika koneksi hilang

Tidak semua anak memiliki *gadget*

KESIMPULAN

Media berkelembagaan yang umumnya digunakan dalam kelembagaan di paroki adalah media yang berbasis IT dan *Non-IT*. Ketersediaan sarana dan prasarana di paroki atau di tempat kegiatan berkelembagaan menjadi salah satu faktor yang menentukan jenis media yang digunakan. Dari segi keterampilan para katekis dalam menggunakan media dan menarapkan media baik yang berbasis IT maupun *Non-IT* cukup beragam. Ada katekis yang masih menggunakan metode pengajaran yang dialaminya dulu, ada pula yang sudah mulai mencoba-coba menggunakan media dan metode baru sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada.

Dampak penggunaan media dan metode bagi suatu proses kelembagaan

umumnya positif. Tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dikembangkan secara lebih maksimal jika dalam suatu proses pembelajaran menggunakan media dan metode yang tepat sesuai dengan keadaan peserta kelembagaan, SDM kelembagaan sebagai fasilitator, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung.

Pemanfaatan Kahoot dalam kelembagaan di paroki memiliki peluang yang besar. Berdasarkan hasil simulasi dan survey menunjukkan bahwa Kahoot memungkinkan untuk digunakan dan dimainkan dalam proses kelembagaan untuk mendukung pencapaian tujuan kelembagaan itu sendiri. Umat di dekenat Tangerang umumnya sudah terbiasa dengan internet. Tetapi jika internet itu digunakan untuk kelembagaan, data menunjukkan bahwa

masih perlu waktu dan proses yang perlu diulang-ulang agar menjadi terbiasa. Kahoot tergolong media dan metode berkatekese yang baru bagi para katekis. Kahoot merupakan salah satu media dan metode alternatif yang layak dipelajari dan dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan katekese jaman sekarang.

Dalam prakteknya sungguh disadari, bahwa selain perlu usaha untuk mempelajarinya, penggunaan media Kahoot penting untuk didukung dengan upaya pengadaan jaringan internet dan komputer yang memadai. Berdasarkan data observasi, kendala yang paling dirasakan selama berkatekese dengan Kahoot adalah ketersediaan jaringan internet. Selain itu, jika Kahoot hendak dipakai dalam proses katekese di lingkungan, sebelum proses katekese berlangsung, umat lingkungan perlu dilatih cara memainkan permainan ini. Memang perlu usaha ekstra dari para fasilitator agar Katekese dengan Kahoot ini dapat dilakukan dengan baik. Bukankah memang katekese itu perlu persiapan yang cukup?

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, peneliti menyarankan agar semua pihak yang terlibat dalam proses Pendidikan iman umat bekerja bersama-sama sesuai dengan gaya dan tuntutan perkembangan jaman. Kendala jaringan internet dapat diatasi

dengan cara meningkatkan kecepatan koneksi internet. Ini saatnya paroki dan lingkungan mengusahakan agar internet di rumah masing-masing umat dapat dimanfaatkan secara lebih maksimal oleh para peserta katekese.

Saran selanjutnya adalah untuk para katekis/fasilitator katekese. Teruslah belajar dan melakukan inovasi-inovasi dalam hal metode berkatekese. Katekese bukan ilmu yang pasti. Katekese adalah ilmu hidup yang bergerak secara dinamis. Para katekis penting untuk menyadari hal ini. Jika tidak mampu menyadari hal ini, maka suatu saat katekese tidak lagi dibutuhkan oleh umat. Sementara, katekese merupakan ujung tombak dari pewartaan iman. Kalau ujung tombak tidak tajam, maka segala pengahalang di depan, akan tetap menjadi penghalang. Tetapi jika ujung tombak ini terus-menerus diasah setiap saat, maka ketajamanannya akan selalu terjaga. Demikian pula dengan katekese. Katekes itu perlu dirawat dan dikembangkan agar mampu membantu umat untuk menemukan Allah dalam kehidupans sehari-hari. Dengan demikian, Allah yang telah dialami dalam pengalaman nyata, diwartakan dengan gaya dan karakter yang sesuai dengan keadaan peserta.

DAFTAR RUJUKAN

- Editor, Tim. 2016. "Kata Pengantar." In *Ilmu Kateketik dan Identitasnya*, by Carolus Putranto, Ignatius L. Madya Utama, Bernardus Agus Rukiyanto and Fransiskus Xaverius Dapiyanta, iv. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Ely, Vernon S. Gerlach/Donald P. 1980. *Teaching & Media A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Heinrich, Paul. 2015. *The IPAD as A Tool for Education-*. Research, Nottingham: NAACE.
- Huber, Th. 1981. *Katekese Umat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jemima Tivaraju, Melor Md Yunus, Jamaluddin Badusah. 2017. *Learning English is Fun via Kahoot: Students' Attitude, Motivation, and Perceptions*. Paper, Selangor: Faculty of Education, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Kanisius Komsiah Dadi, Yap Fu Lan. 2019. "Katekese dengan Media Digital yang Membebaskan: Komunikasi Iman yang Membebaskan." In *Katekese*

- Komunikasi Iman yang Membebaskan*, by Matheus Beny Mite, 161. Jakarta: Obor.
- Kocakoyun, Senay. 2018. "Perception of Students for Gamification Approach: Kahoot as a case Study." *iJet* 72.
- Putranto, C. 2013. "Pijar Iman dalam Era Digital." *Seminar Nasional 23 November 2013*. Jakarta: Obor. 32.
- Sherlock A. Licorish, Jade Li George, Helen. E. Owen, dan Ben Daniela. 2017. "Go Kahoot! Enriching Classroom Engagement, Motivation, and Learning Experience." *The 25th International Conference on Computers in Education*. New Zeland: University of Otago, Dunedin, New Zeland. 755-764.
https://www.researchgate.net/publication/322150947_Go_Kahoot_Enriching_Classroom_Engagement_Motivation_and_Learning_Experience_with_Games.
- Stevy, Widia. 2016. *Aturan Pemerintah Soal Game Online*. August 18.
<https://youngster.id/news/aturan-pemerintah-soal-game-online>.
- Suparno, Paul. 2016. "Sumbangan Psikologi dan Ilmu Pendidikan bgai Ilmu Kateketik." In *Ilmu Kateketik dan Identitasnya*, by Carolus Putranto, Ignatius L. Madya Utama, Bernardus Agus Rukiyanto and Fransiskus Xaverius Dapiyanta, 115. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Syukur, Paskalis Bruno. 2016. "Arah Pastoral Katekese Di Tengah Usaha Pengembangan Gereja Indonesia." *Ilmu Kateketik dan Identitasnya*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press. 20.
- Tjahaja, Liria. 2011. "Diutus Untuk Menjawab Tantangan dan Kebutuhan Karya Katekese di Indonesia." In *Hari Studi Kateketik Para Uskup KWI 2011*, 237-245. Yogyakarta: Kanisius.
- Tung, Khoe Yao. 2015. *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar*. Jakarta: Indeks.
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.