

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo

Nina Indriani

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Email: nina.indriani@uinsby.ac.id

Abstract (English)

The purpose of this research was determine the effectiveness of the use of kahoot application in the learning evaluation process for fourth grade student at MI NU Ngingas, Sidoarjo. The research method used is qualitative research method with descriptive analysis. The subjects of this research were student of class IV with a total of 35 students. Data collection techniques used in this study were through questionnaires, interviews, and tests. The result of this research indicate that 91,32% of student like and motivated the evaluation process using kahoot application, 92% of teachers helped, and there is an average increase in student learning outcomes of 13,2 poin. The results of this research can be concluded that by using kahoot appliaction, the learning evaluation process become easier, more enjoyable, and increase learning outcomes.

Article History

Received: 12-01-2022
Reviewed: 26-01-2022
Accepted: 23 -02-2022
Published: 17-04-2022

Key Words

Kahoot Application,
Learning
Evaluation,
Education
Technology,
Learning Outcomes

Abstrak (Indonesia)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran pada siswa kelas IV MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui angket, wawancara, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 91,32% siswa menyukai proses evaluasi dan termotivasi dengan menggunakan aplikasi kahoot dan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 13,2 poin. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi kahoot, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Sejarah Artikel

Diterima: 12-01-2022
Direview: 26-01-2022
Disetujui: 23-02-2022
Dipublis: 17-04-2022

Kata Kunci

Aplikasi Kahoot,
Evaluasi Pembelajaran,
Teknologi Pendidikan,
Hasil Belajar.

How to Cite: Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81-87. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5135>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5135>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Di Era Revolusi Industri 4.0 saat ini, teknologi semakin berkembang pesat. Sudah seharusnya kita dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tersebut dengan baik. Dalam dunia yang bergerak begitu cepat ini, dimana teknologi sudah terjalin dalam kehidupan sehari-hari membuat informasi sudah berada diujung jari kita (Gibson & Smith, 2018). Era ini menjadikan semua aspek kehidupan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, tanpa terkecuali dalam aspek pendidikan (Daryanes & Ririen, 2020). Agar proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dapat berlangsung dengan

optimal, maka persiapan guru pun juga harus maksimal. Guru harus menyiapkan media sebagai alat untuk pembelajaran karena dengan adanya media yang tepat, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Guru harus kreatif dalam menggunakan media untuk proses mengajar agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Ernalida & Izzah, 2020).

Media yang inovatif dan inovatif dapat meningkatkan pengalaman langsung siswa dan menjadi pendukung kegiatan asesmen dan evaluasi, sehingga guru dapat menemukan cara terbaik untuk menjaga siswa agar tidak tertinggal, terutama dalam kegiatan pembelajaran perkembangan teknologi, siswa dapat menggunakan *gadgetnya* dengan lebih baik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan peralatan yang dimiliki siswa untuk merancang proses evaluasi pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media/aplikasi untuk mengevaluasi efek pembelajaran, antara lain media cetak dan media online. Salah satu media online yang bisa digunakan adalah Kahoot (Jahi et al, 2021).

Kahoot merupakan aplikasi interaktif yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa maupun guru, karena aplikasi *Kahoot* menekankan pada gaya belajar yang melibatkan siswa dan teman sebaya bersaing secara kompetitif. Efek positifnya adalah pembelajaran atau pembelajaran. (Mustikawati & Eka, 2019; Putri & Muzakki, 2019; Supriadi et al., 2019). Kelebihan Kahoot adalah aplikasinya dalam format kuis online yang mengandung unsur kompetitif. Karena hasil kuis dapat dilihat langsung di layar kelas, dapat dijadikan motivasi belajar siswa untuk memperoleh poin, dan hal tersebut dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android (Setiawan, 2019).

Kahoot sendiri merupakan aplikasi *game* yang mendukung presentasi visual siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran visual lebih mengutamakan informasi visual yang disajikan dalam bentuk gambar, bagan, diagram, garis waktu, film, dan berbagai presentasi lainnya. Oleh karena itu, aplikasi kahoot sangat efektif untuk pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar (Mahirah, 2017). Kahoot memberikan alternatif pembelajaran online dengan menampilkan penilaian pembelajaran dalam bentuk kuis dan game online. Melalui penggunaan kahoot diharapkan motivasi belajar siswa yang berkelanjutan dapat terjaga selama proses penilaian pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau menganalisis secara langsung hasil belajar dari siswa dengan menggunakan media kahoot. Melalui analisis dekriptif, peneliti mendeskripsikan informasi yang telah didapat dengan variabel yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui angket, wawancara dan tes. Analisis data secara kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot.

Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo dengan subjek penelitian sebanyak 35 siswa Kelas IV yang mengikuti mata pelajaran Akidah Akhlak. Wawancara dilakukan kepada guru sekolah MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media kahoot.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penguasaan teknologi harus dimiliki oleh setiap guru, siswa, dan orangtua. Namun tidak semuanya melek akan teknologi. Tidak semua guru memanfaatkan teknologi dengan baik, terutama pada pembelajaran daring di masa pandemi. Madrasah Ibtidaiyah NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki banyak kendala. Kurangnya penguasaan teknologi, sarana prasarana, hingga penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang kurang menjadi akar permasalahan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung monoton, karena guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini berimbas pada siswa yang tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada sekolah yang menjadi tempat penelitian yakni MI NU Ngingas, guru hanya memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* untuk pemberian materi, tugas, proses evaluasi, serta berkomunikasi dengan siswa. Pembelajaran daring ini dirasa kurang efektif jika digunakan saat pandemi seperti ini khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak. Siswa seharusnya belajar untuk mengenal lebih jauh tentang sosialisasi, interaksi, juga bermasyarakat yang baik. Namun nyatanya, proses pembelajaran ini tidak memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, seringkali pasif dan tidak memiliki motivasi untuk melakukan kegiatan yang memberikan pengalaman yang dibutuhkan untuk pengembangan konseptual.

Awalnya proses evaluasi pembelajaran dilakukan secara manual. Guru memberikan soal evaluasi dalam bentuk *image* dan dikirim melalui *Whatsapp Group*, kemudian siswa mengerjakan pada selembar kertas, lalu dikirimkan kembali melalui aplikasi *Whatsapp Group*. Proses ini dirasa sangat memakan waktu yang lama terutama dalam proses pengkoreksian nilai. Berdasarkan hasil wawancara, hasil evaluasi pun tidak begitu memuaskan, hanya 40% siswa yang berhasil mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Merujuk pada permasalahan tersebut, peneliti mengimplementasikan penggunaan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan motivasi kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Setelah guru menyampaikan tujuan dan motivasi, guru memaparkan materi kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal sebagai bentuk evaluasi pembelajaran yang diberikan melalui aplikasi kahoot. Setelah proses evaluasi pembelajaran selesai dilakukan, siswa diminta untuk mengisi angket.

Berdasarkan data hasil angket diperoleh efektivitas penggunaan kahoot ditinjau dari motivasi siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Efektivitas penggunaan kahoot ditinjau dari motivasi siswa

Indikator	Jumlah Responden				Rata-rata (%)
	4	3	2	1	
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	29	6	0	0	95,7
Menunjukkan minat	27	7	1	0	93,6
Senang bekerja mandiri	18	14	2	1	86,4
Ulet dalam menghadapi kesulitan	21	13	1	0	89,3
Cepat bosan pada evaluasi yang diberikan	26	9	0	0	95,0
Tekun dalam menghadapi tugas	20	13	2	0	87,9
Rata-rata					91,32

Merujuk pada hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase keefektifan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran ditinjau dari motivasi siswa adalah 91,32%. Mayoritas siswa sangat menyukai penggunaan aplikasi *kahoot*. Hal ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran akidah akhlak dan guru kelas bahwa dengan adanya evaluasi pembelajaran dengan *kahoot* setiap siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi aktif untuk menjawab pertanyaan dan siswa akan tergerak untuk lebih berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Setelah mengerjakan *kahoot* siswa akan dapat melihat hasil nilai yang ia kerjakan.

Keterlibatan siswa dalam aplikasi sebuah *game* yang dimasukkan dalam proses evaluasi pembelajaran akan memotivasi siswa secara aktif, meningkatkan pengalaman, dan kepuasan siswa dalam pembelajaran (Erhel & Jamet, 2013; Heist et al., 2016; Hung et al., 2015). Disamping itu, setelah siswa menjawab soal, aplikasi *kahoot* langsung menampilkan siapakah siswa yang menjawab paling cepat dan tepat, sehingga aplikasi ini dapat memberikan *feedback* yang akan meningkatkan motivasi siswa. Seluruh daya psikis yang ada dalam diri siswa digerakkan melalui aplikasi *kahoot* sehingga memberikan dorongan minat belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Aplikasi *kahoot* menyajikan berbagai bentuk jenis pertanyaan, diantaranya pilihan ganda, benar salah, *essay* dan *puzzle*. Adanya variasi dalam soal yang disajikan membuat siswa tidak mudah bosan dibandingkan dengan mengerjakan soal evaluasi dalam satu bentuk pertanyaan saja. Berdasarkan hasil observasi, selama mengerjakan soal evaluasi, siswa menunjukkan semangat yang tinggi dalam menemukan jawaban. Aplikasi *kahoot* juga terdapat pilihan mode *classic* atau *team mode* serta beberapa pengaturan permainan. Untuk permainan satu lawan satu antar siswa dapat digunakan mode *classic*, sedangkan untuk bermain secara berkelompok digunakan *team mode*. Berbagai macam pilihan mode yang disajikan dari aplikasi *kahoot* membuat siswa dalam menikmati keseruan dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga siswa tidak sadar bahwa mereka sedang melakukan tes yang sejatinya seringkali membuat stres.

Skor yang diperoleh setelah siswa melakukan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *kahoot* mengalami peningkatan dibanding dengan evaluasi yang menggunakan cara sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *kahoot*

Indikator	Skor Rata-rata	Peningkatan
Sebelum menggunakan aplikasi <i>kahoot</i>	67,2	13,2
Setelah menggunakan aplikasi <i>kahoot</i>	80,4	

Berdasarkan data pada tabel 2 terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah siswa melakukan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Siswa yang termotivasi dalam proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar yang optimal (Keller dalam H Nashar, 2004). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dalyono (1997) bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh minat dan motivasi. Munculnya minat belajar disebabkan adanya daya tarik dari luar. Penggunaan aplikasi *kahoot* ini, membawa keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hasil skor setiap siswa yang mengerjakan evaluasi dengan aplikasi *kahoot* akan tersedia pada menu *report* yang memaparkan hasil analisis jawaban dari semua siswa. Siswa dapat melihat keberhasilan yang mereka raih dan dapat mengukur posisinya dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya.

Keberhasilan dalam menyelesaikan soal evaluasi menghasilkan perhatian subjek (Kebritchi et al., 2004). Sehingga, cara yang paling efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan merancang situasi yang memaksa siswa untuk berpikir dan menyelesaikan masalah dan sebagai hasilnya terjadi peningkatan perhatian dan kecepatan belajar, yang salah satunya diwujudkan melalui aplikasi *kahoot*. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh informasi bahwa adanya hasil secara keseluruhan membuat guru dapat menilai apakah hasil yang diperoleh sudah cukup memuaskan atau belum sehingga guru dapat mengevaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, apakah metode dan strategi yang digunakan telah tepat, serta apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif.

Kelebihan penggunaan aplikasi *kahoot* ini bisa diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Tidak hanya bisa digunakan oleh siswa kelas 4 saja, mealinkan bisa digunakan untuk semua jenjang dan kalangan. Penggunaannya pun fleksibel bisa diakses melalui *smartphone*, laptop, dan ipad. Pemanfaatan media *kahoot* ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat digital untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pemanfaatan media *kahoot* ini dapat digunakan saat pembelajaran offline maupun online. Namun, selain beberapa kelebihan ada beberapa kekurangan dari aplikasi ini yaitu dibutuhkan jaringan internet yang kuat dan stabil, sedangkan tidak semua siswa memiliki fasilitas jaringan internet yang kuat dan stabil.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat secara keseluruhan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi berbasis *game* ini tidak hanya sebagai alat hiburan belaka, namun sekarang dapat digunakan menjadi alat untuk berkomunikasi, media pembelajaran, media evaluasi, serta memengaruhi sikap dan perilaku. Sehingga dapat diasumsikan, melalui aplikasi *kahoot* proses evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berguna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui aplikasi berbasis *game* edukatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan kesenangan siswa dibanding dengan metode tradisional (Barrio et al., 2015; Wang & Lierberoth, 2016). *Kahoot* sebagai salah satu aplikasi *game* edukatif menciptakan otonomi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat menoperasikan di perangkat seluler mereka sendiri.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran sangat efektif ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata efektivitas aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran pada indikator motivasi sebesar 91,32% dan hasil belajar yang mengalami peningkatan sebesar 13,2 poin. Pemanfaatan media *kahoot* ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat digital untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pemanfaatan media *kahoot* ini dapat digunakan saat pembelajaran offline maupun online. Penggunaan aplikasi *kahoot* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, mudah, menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Motivasi dan hasil belajar siswa dalam mempelajari akidah akhlak semakin meningkat, ditambah dengan adanya sistem peringkat pada aplikasi *kahoot* yang menumbuhkan semangat kompetisi siswa untuk bersaing menjadi yang terbaik.

Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan kurangnya observer untuk mendeskripsikan secara lebih rinci motivasi dan hasil belajar siswa, karena semakin banyak observer semakin banyak data yang diperoleh mengenai deskripsi tingkat motivasi dan deskripsi hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran. Perlu dimaksimalkannya penggunaan seluruh fitur pada aplikasi *kahoot* agar lebih memacu motivasi belajar siswa. Kemahiran guru dalam menggunakan dan mengalikasikan *kahoot* juga berdampak besar pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa..

Daftar Pustaka

Barrio, C. M., Organero, M.M., & Soriano, J.S. (2015). Can gamification improve the benefits of student response system in learning? An experimental study. *IEEE Transactions on Emerging Topics in Computing*, 4(3), 429-438.

- Dalyono, M dan TIM MKDK IKIP Semarang. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Daryanes., & Deci Ririen. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Seabgai Alat Evaluasi. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-182.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Computer & Education Digital game-Based Learning: Impact of Instruction and Feedback on Motivation and Learning Effectiveness. *Computers & Education*, 67(1), 156-167.
- Ernalida, E., & A R T Izzah. (2020). Pembuatan Media Berbasis Kahoot dalam Pembelajaran. *Seminar dan Sastra Indonesia*, 2(1), 36-47.
- Gibson & Smith. (2018). A Bibliometric Analysis to Identity Learning ang Emerging Methode. *Foresight & STI Governance*, 12(1), 6-24.
- Hsieh Y., Lin, Y., & Hou, H. (2016). Exploring The Role Of Flow Experience, Learning Performance And Potential Behaviour Clusters, In Elementary Students' Game-Based Learning. *Interactive Learning Environment*, 24(1), 178-193.
- Hung, C., Sun, J., & Yu, P. (2015) The Benefits of A Challenge : Student Motivation and Flow Experience In Tablet-PC-Game-Based Learning. *Interactive*, 23(2), 172-190.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The effect of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivations. *Computer and Education*, 55(2), 427-443.
- Jahi., Amri., Darwis, S. Ghani., I Gusti Putu Purnaba., Lucky Adrianto. (2021) Aplikasi Kahoot sebagai Media Dalam Evaluasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terbaik*, 8(2), 1-9.
- Mahirah, B. Evaluasi Belajar Peserta Didik. (2017). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 57-67.
- Mustikawati., & Fenny Eka. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99-104.
- Putri, Aprilia Riyana., & Muhammad Alie Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media pmebelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nzisional Universitas Muara Kudus*, 1-7.
- Setiawan. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot. *Prosiding Seminar Nasional PEP*, 78-85.
- Supriadi., Nunung., Destyanisa., & Zuyinatul. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar. *Prosiding LPPM Onsoed* , 28-36.
- Wang, A.I., & Lietberoth, A. (2016) The Effect of Points and Audio on Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation, and Classroom dynamics Using *Kahoot!* In *Processings from 10th European Conference on Games Based Leaning*, 738. UK: Academic Conference International Limited.