



## **PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Putri Nur Fauziah H<sup>1</sup>, Astri Widyaruli Anggraeni<sup>3</sup>, Dina Merdeka Citraningrum<sup>2</sup>,  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Jember

Corresponding author: [putrinurfauziahhidayati150@gmail.com](mailto:putrinurfauziahhidayati150@gmail.com)

### **Info Artikel**

Submit: 02

Februari 2024

Accepted:

15 Februari 2024

Publish: 29

Februari 2024

Keywords:  
Digital, Kahoot,  
Evaluasi,  
Pembelajaran

© 2024  
Education and  
Talent  
Development  
Center of Indonesia  
(ETDC Indonesia)  
Under the license  
CC BY-SA 4.0



### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMAN 1 Rogojampi. Metode dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini yaitu aplikasi kahoot yang digunakan guru dan peserta didik kelas X SMAN 1 Rogojampi. Sumber data yakni siswa yang berjumlah 36 di kelas X. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Analisis data yang digunakan yakni dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dengan perpanjangan pengamatan dan meningkatkan kecermatan dalam penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi kahoot lebih akurat sebagai media evaluasi hasil pembelajaran dikarenakan melalui aplikasi kahoot siswa dan guru dapat lebih aktif, kreatif, fokus dan minat serta hasil belajar siswa meningkat. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan Kahoot, guru akan mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang tersusun rapi dan sistematis.

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat terutama pada bidang pendidikan. Seiring dengan adanya perkembangan

tersebut dapat dilihat dengan adanya perubahan dalam hal penggunaan media evaluasi pembelajaran, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Salah satunya ialah media pembelajaran digital game based learning. Dengan adanya game edukasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena game edukasi ini dapat menimbulkan semangat, keaktifan dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh.

Media evaluasi pembelajaran berbasis digital game based learning menggunakan aplikasi Kahoot! dipilih untuk dieksperimenkan di SMAN 1 Rogojampi karena aplikasi ini belum diterapkan di sekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan penerapan aplikasi Kahoot belum pernah digunakan sebelumnya. Hal ini disebabkan tidak adanya kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Kahoot. Di samping itu, alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut ialah kemajuan dari sarana dan prasarana yang disediakan. Alasan lain dari peneliti menggunakan aplikasi ini ialah bahwa aplikasi Kahoot! merupakan aplikasi yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi serta peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian serupa dilakukan oleh Faznur dkk (2020) dengan judul penelitian "Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi." Penelitian tersebut menggunakan metode campuran antara kuantitatif dengan kualitatif. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa kahoot mendapat respon positif dari peserta hasil angket awal yaitu pentingnya pelatihan penggunaan media aplikasi kahoot. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang digunakan, yaitu Bahasa Indonesia. Perbedaan berada pada objek yang diteliti. Penelitian terdahulu juga hanya berfokus pada pelatihan, seberapa pentingnya aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pengumpulan data juga hanya memakai angket atau kuesioner yang diisi oleh guru dalam pelatihan penggunaan kahoot dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Centauri (2019) dengan judul yakni "Efektivitas Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal". Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dinilai lebih interaktif dan efektif. Persamaan penelitian sebelumnya yakni meneliti tentang keefektifitasan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian sebelumnya yakni pada objek penelitian yang berfokus pada objek penelitian hanya kepada siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian terdahulu tentang keefektifitas kahoot ini bisa menjadi pondasi atau dasar penelitian yang akan peneliti kembangkan.

Berdasarkan latar belakang yang sebelumnya telah dijabarkan peneliti, pentingnya untuk diterapkan media pembelajaran khususnya pada tahap evaluasi. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XSMAN 1 Rogojampi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Rogojampi. Selain itu, untuk dapat mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Rogojampi.

## **2. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (1995: 58) penelitian lapangan (kualitatif) sebagai suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada di lapangan. Pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memberikan peluang untuk mengembangkan penyajian evaluasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama pasca masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran untuk lebih banyak beraktivitas di rumah. Evaluasi pembelajaran yang menarik diharapkan mampu menarik siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan, sehingga tercipta pengalaman belajar yang menyenangkan.

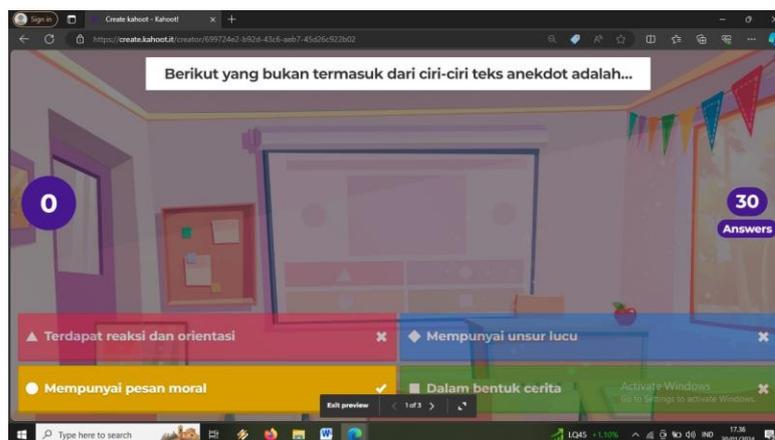
Tindakan mengevaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik dan mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran yang sudah dilakukan (Widyoko, 2010:10). Evaluasi sangat tidak mungkin dipisahkan dari belajar, ditambah oleh evaluasi yang bermutu akan menghasilkan sesuatu yang baik pada semua aspek belajar. Evaluasi pembelajaran yang bermutu dapat dinilai dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan seluruh test yang diberikan. Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Evaluasi pembelajaran ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektivitas program kurikulum, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan (Arifin & Zainal, 2012).

Berdasarkan pemaparan di atas, pendidik dituntut mampu menghadirkan media penyajian evaluasi pembelajaran yang membangkitkan minat siswa,

sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan optimal walaupun berada dalam jaringan. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi digital yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot adalah sebuah permainan sederhana namun bersifat menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia pendidikan. Keperluan tersebut baik dimanfaatkan sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar. Kahoot dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, Kahoot didesain secara mudah dioperasikan, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Kahoot menjadi salah satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian, tidak semua guru Bahasa Indonesia menggunakan kahoot. Mereka lebih sering berceramah dan melakukan penilaian formatif dan sumatif secara umum. Peneliti melakukan wawancara kepada guru yang tidak memanfaatkan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran sebagai data tambahan untuk mengetahui alasan tidak menggunakan pembelajaran berbasis digital based learning seperti kahoot. Dari hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru akan menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajarannya. Hal tersebut menarik karena guru tersebut artinya mau berkembang dan menerima kecanggihan teknologi secara berpartisipasi aktif. Kecanggihan teknologi sudah secara mutlak tidak dilepaskan dalam kehidupan manusia, terlebih pada instansi pendidikan yang umumnya adalah orang-orang yang mau belajar. Guru diharapkan dapat menjadi guru yang memesona dan adaptif terhadap teknologi di era pembelajaran abad 21. Aplikasi Kahoot sangat membantu dalam evaluasi belajar. Manfaat aplikasi kahoot tersebut diharapkan nantinya dapat digunakan oleh semua guru Bahasa Indonesia karena memiliki daya praktik dan efektif yang tinggi, sehingga hasil evaluasi pembelajaran menjadi tertata, efisien, akurat, dan terkonteks dengan baik guna mengukur kemampuan setiap siswa.

Penggunaan kahoot pada materi Anekdote dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1. Soal Anekdot di Aplikasi Kahoot

Materi yang digunakan dalam test merupakan teks anekdot. Teks anekdot merupakan cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting (tokoh masyarakat) atau terkenal umumnya berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Kejadian nyata ini kemudian dijadikan dasar cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan. Seringkali, partisipan (pelaku cerita), tempat kejadian, dan waktu peristiwa dalam anekdot tersebut merupakan hasil rekaan. Meskipun demikian, ada juga kejadian yang tidak berasal dari kejadian nyata.

Struktur teks anekdot terdiri dari : pertama abstraksi yang menjelaskan tentang gambaran umum dalam teks tersebut, kedua yaitu orientasi yang menceritakan tentang suatu kondisi dimana kejadian berawal. Ketiga krisis yang berisi permasalahan yang utama terdapat dalam teks anekdot atau memunculkan masalah. Keempat yaitu reaksi yang berisi memunculkan reaksi untuk dapat menyelesaikan masalah yang timbul dalam krisis. Yang kelima yaitu koda atau re-orientasi yang diakhir teks anekdot biasanya berisi bagian terpenting dari teks anekdot dan juga kritikan.



Gambar 2. Hasil Kompetisi Siswa di Aplikasi Kahoot

Tiga kontribusi besar penggunaan kahoot dalam proses pembelajaran. Pertama, aplikasi Kahoot memberikan variasi konstruktif terhadap bentuk-bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terjadinya Eksplorasi pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa untuk meningkatkan tingkat konsentrasi siswa. Di samping itu, ketertarikan dan rasa senang akan menumbuhkan kesadaran belajar, penghargaan terhadap proses pembelajaran dan tumbuhnya tanggung-jawab dalam diri peserta didik, sehingga berimplikasi pada peningkatan seluruh aspek pembelajaran termasuk hasil belajar. Kedua, pemanfaatan teknologi yang diarahkan pada tingkat partisipasi siswa di mana pembelajaran bertumpu pada siswa merupakan indikator proses pembelajaran dan hal ini tergambar dalam pola aplikasi Kahoot. Proses pembelajaran dapat mengenalkan teknologi pada siswa. Karakter dari teknologi sendiri yakni berupa peningkatan skill sehingga lebih dinamis dan konstruktif dalam kerangka meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi sekaligus partisipasi siswa. Hal ini memberi dampak positif pada tumbuhnya rasa percaya diri, kesadaran bekerja sama dan motivasi belajar. Ketiga, siswa terbentuk menjadi pribadi yang memiliki motivasi, kesadaran belajar, tanggung-jawab, kepercayaan diri dan kerjasama sebagai salah satu bentuk hasil eksplorasi pembelajaran. Penggunaan kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia dapat diaplikasikan dalam bentuk kuis. Kuis tersebut berisikan pertanyaan seputar materi ajar yang sedang di ampu.

Berikut merupakan hasil pretes dan postes yang dilakukan oleh peneliti

No.	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	A	70	80
2	DCB	60	80
3	DFR	80	80
4	DN	80	90
5	FTN	70	80
6	FNA	60	90
7	GRS	50	90
8	GY	70	90
9	GAM	70	80
10	GFS	80	90
11	HFVS	70	90
12	HFZ	70	100
13	IAYV	70	90
14	LF	70	80
15	MM	70	80
16	MHP	70	80
17	MM	70	80
18	NFRA	60	90
19	NKTR	50	90

20	NNR	70	90
21	NLM	60	80
22	PTK	70	80
23	SY	70	80
24	SF	70	80
25	TAAL	60	80
26	WAS	50	80
27	ZDSB	70	80

Ket : Pretest = sebelum menggunakan kahoot Postest = setelah menggunakan Kahoot

Evaluasi pembelajaran yang menjadi rapi dan terkonteks contohnya dalam hal standar penilaian siswa. Hasil belajar siswa dirasa lebih meningkat terbukti dari beberapa aspek seperti nilai rapor, Aspek belajar tuntas, penilaian berbasis kompetensi, serta perkiraan kenaikan kelas yang lebih baik dari sebelumnya. Tentunya keberhasilan belajar siswa dari berbagai segi tersebut tidak lepas dari pengaruh media pembelajaran yang digunakan, yakni media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Hal tersebut dapat dilihat dengan jelas implikasinya setelah dan sebelum penggunaan Aplikasi Kahoot. Sehingga berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot memberikan dampak perubahan yang lebih baik terhadap kegiatan belajar mengajar khususnya bagi mata pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia.

#### 4. Kesimpulan

Kahoot merupakan satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses evaluasi pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan aplikasi Kahoot akan lebih efektif pemanfaatannya, tentu diperlukan fasilitas internet yang mumpuni serta layar proyektor untuk menampilkan hasil poin di akhir agar bisa dilihat secara bersama. Disamping itu Kahoot dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan diluar kelas.

Berdasarkan pengamatan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, terdapat keunggulan dalam penggunaannya. Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan aplikasi Kahoot yakni (1) Siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang di berikan oleh guru agar bisa menjawab kuis dengan baik dan cepat. (2) Siswa termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan scor tertinggi sebagaibentuk apresiasi diri. (3) Batasan waktu pada kuis akan memungkinkan siswa untuk tidak berdiskusi dengan temannya dalam mengerjakan sehingga hasil jawaban kuis adalah murni dari pengetahuan mereka sendiri. (4) Dengan menggunakan Kahoot, guru akan mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang tersusun rapi dan sistematis.

## Daftar Pustaka

- Aceng, d. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*.
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Association for Educational Communication and Technology.
- Ainia, A. I. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *IndonesianJournal of History Education*, 3.
- Dhany, E. S. (n.d.). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 9-15, 29.
- Fitriadi, P. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Peserta Didik Sma. Skripsi S1 Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harlina, N. Z. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 6727-635.
- Hidayah, K. M. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. Skripsi S1.Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ilmiyah, N. H. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3, 46-50.
- Martinis, Y. (n.d.). *In Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press .
- Munadi, Y. (2012). *In Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. Rofiyarti, F.
- (2017). penggunaan Platform “Kahoot”! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaborasi Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 164-172.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.1839