



Implementasi Kurikulum Merdeka model Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Guru

Sefirindiyani¹, Wirdaningsih Husain², Abdul Rahmat³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo
Kec.Tilongkabila, Kab.Bonebolango, Gorontalo
Sevirindiyani772@gmail.com
wirdaningsihusain@gmail.com
abdulrahmat@ung.ac.id

Received: 23 February 2023; Revised: 12 March 2023; Accepted: 22 May 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.421-426.2023>

Abstrak: Pemanfaatan teknologi informasi pada dunia pendidikan mulai banyak dilakukan sebagai pendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar dikelas. Banyaknya siswa yang memberikan tanggapan bahwa cara guru menyampaikan materi pembelajaran dikelas terasa membosankan. Aplikasi kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online berbasis game. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap evaluasi pembelajaran, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan metode kuantitatif dengan tahapan menganalisis data, wawancara, dan kuisioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi kahoot yang diterapkan disekolah dasar mendapatkan respon positif dari para guru dan penerapan media aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran sudah tepat serta penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran perlu diterapkan disekolah. Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru karena membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan juga bisa dijadikan alternatif lain, dan juga bermanfaat bagi siswa karena siswa akan lebih tertarik untuk mengerjakan soal-soal.

Kata kunci: kahoot, evaluasi, media.

Abstract: The utilization of information technology in the world of education has begun to be widely used as a support for the smooth running of teaching and learning activities in class. The number of students who give feedback that the way teachers deliver learning material in class feels boring. Kahoot application is one of the game-based online learning media. The purpose of this study was to determine the effect of using the kahoot application on learning evaluation, the research method used was qualitative and quantitative methods with the stages of analyzing data, interviews, and questionnaires. The results of this study indicate that the use of kahoots application learning media applied in elementary schools has received a positive response from teachers and the application of kahoot application media in learning evaluation is appropriate and the use of technology in learning evaluation needs to be applied in schools. Practically, this research can be useful for teachers because it helps the learning process to be more effective and efficient and can also be used as another alternative, and it is also useful for students because students will be more interested in doing the questions.

Keywords: Kahoot, evaluation, media...

PENDAHULUAN

Dalam UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 21 dijelaskan bahwa Evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu



pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan (Syauki Faznur et al, 2020). Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Apapun jenis media yang dikembangkan perlu di evaluasi dan di nilai terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara luas. Jadi maksud dari pada evaluasi tersebut untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Stai et al, 2023). Selain itu, Dengan adanya evaluasi pembelajaran maka guru akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai data keberhasilan peserta didik, juga sebagai alat pengukur untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya. Selain itu juga, evaluasi bermanfaat untuk mengetahui metode apa yang dapat dipakai oleh guru ketika hendak melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Fajri et al, 2021).

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya secara maksimal, yaitu pengembangan semua potensi yang meliputi kecakapan dan karakteristik pribadinya (Damayanti & Dewi, 2021). Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi, penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata (Azhar.a,2013). Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis android dimana media ini sangat diminati oleh pelajar di era sekarang ini karena pengguna internet dan juga android didominasi oleh kalangan usia muda. Adanya media berbasis android ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Media berbasis android yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot! (Fajri et al, 2021). Kahoot! merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif. Kahoot! itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Senada dengan penelitian (Sulistiyawati et al., 2021).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pada metode kuantitatif menghasilkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner ONLINE dengan indikator 10 pertanyaan dan 5 jawaban yaitu Sangat setuju, setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju dan Sangat tidak setuju. Selain itu metode penelitian ini untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Dalam penyusunan instrument atau alat pengumpulan data, variabel-variabel yang menjadi acuan utama peneliti dalam menyusun angket tentang pemahaman guru, pengetahuan guru dan tanggapan guru yang telah dilakukan. Dan pada Metode kualitatif di lakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru-guru yang ada di SDN NEGERI 12 KABILA tentang seberapa mereka tau apa itu aplikasi Kahoot. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru-guru mengenai pemaham tentang aplikasi Kahoot dan melakukan penyebaran kuesioner yang telah di buat oleh peneliti dan hasilnya dikumpulkan dan di analisis.

HASIL PENELITIAN

Pelatihan ini dilaksanakan di SDN Negeri 12 Kabila. SDN 12 kabila adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Toto Selatan, Kec. Kabila, Kab. Bone Bolango, Gorontalo. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN NEGERI 12 KABILA berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Dalam pelatihan ini, kuesioner digunakan untuk memeriksa pemahaman guru tentang aplikasi Kahoots. Hasil kuesioner mencakup dua hal. Pertama, kuesioner untuk menguji pengetahuan guru



mengenai media aplikasi Kahoots. Kedua, kuesioner mengenai tanggapan guru terhadap pelatihan yang dilakukan.

Tabel 1. Hasil Analisis Pre-Test Pelatihan Aplikasi Kahoot

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	80 -100	Sangat setuju	-	-
2	66 - 79	Setuju	8	72%
3	56-65	Ragu ragu	3	27%
4	40 - 55	Tidak Setuju	-	-
5	30 - 39	Sangat tidak setuju	-	-

Berdasarkan hasil analisis kuesioner pre-test tentang pelatihan penggunaan aplikasi Kahoots untuk 11 guru menunjukkan bahwa tiga guru ragu-ragu untuk memahami pentingnya pelatihan tentang penggunaan media aplikasi Kahoots dalam evaluasi pembelajaran di SDN 12 Kabila, sementara itu, delapan guru yang setuju bahwa pelatihan penggunaan media aplikasi Kahoots penting untuk dilakukan dalam evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei, para guru SD di SDN 12 Kabila merasa penting bagi mereka untuk mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Kahoot untuk evaluasi pembelajaran di sekolah mereka. Wawancara kami dengan para guru juga mengungkapkan bahwa mereka pernah mendengar tentang aplikasi Kahoots, namun belum pernah menggunakannya dalam evaluasi pembelajaran di sekolah mereka.

Tabel 2. Hasil Analisis Respon Pelatihan Aplikasi Kahoot

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat setuju	7	63.5 %
2	66 - 79	Setuju	4	36.5 %
3	56-65	Ragu ragu	-	-
4	40 - 55	Tidak Setuju	-	-
5	30 - 39	Sangat tidak setuju	-	-

Berdasarkan analisis kuesioner tanggapan guru dari 11 guru, 4 guru setuju bahwa dengan mengikuti pelatihan ini, mereka dapat memahami penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran disekolah mereka, dan setelah mengikuti pelatihan, 7 guru sangat setuju untuk menerapkan media aplikasi pembelajaran kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru di SDN 12 kabila dapat mengembangkan cara-cara untuk menggunakan kemajuan teknologi dalam evaluasi pembelajaran.

Hasil survey menunjukkan bahwa guru-guru di SDN 12 kabila merasa penting untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah, dan penggunaan aplikasi Kahoot ini merupakan salah satunya. Hasil observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa guru-guru di SDN 12 kabila sangat antusias dan mau berpartisipasi dalam pelatihan ini. Setelah mendengarkan penjelasan dari pelatih, para guru langsung membuat aplikasi Kahoot di gawainya masing-masing. Semua langkah yang disampaikan langsung diaplikasikan oleh para guru, dan di akhir pelatihan, mereka sudah memiliki contoh yang bisa mereka terapkan kepada murid-murid mereka.

PEMBAHASAN

1. Penerapan Aplikasi Kahoot

Salah satu peran Pendidikan yaitu sebagai pendukung yang saling ada keterkaitan satu sama lain. Untuk terlaksananya system Pendidikan yang baik harus adanya dukungan dari berbagai system serta media pembelajaran yang baik untuk terjapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan.

Media pembelajaran Kahoot merupakan sebuah laman pembelajaran yang didalamnya tersedia berbagai fitur yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, Kahoot! merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013.

Dalam penerapan evaluasi pada zaman sekarang, para pendidik disuguhi dengan hal-hal baru yang terkait dengan aplikasi yang juga berkaitan langsung dengan jaringan internet. Sebut saja salah satunya kahoots. Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Sisi paling menarik saat pelaksanaan Kahoot! yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar computer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta sehingga peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya. Kahoot! merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Konsep permainan Kahoot yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan dalam mengakses dan penggunaan Kahoot yang fleksibel juga menjadi kelebihan dalam penggunaan Kahoot. Kahoot menjadi pilihan bagi guru untuk dapat mengevaluasi siswamenjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan ujian pun tidak lagi harus dilakukan secara tertulis. Kahoot juga dapat melatih cepat tanggap siswa melalui sistem dan konsep kuis pada Kahoot itu sendiri.

Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kahoot agar memperoleh interaksi evaluasi optimal yaitu:

1. Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru adalah *overhead projector* dan layar.
2. Peserta didik menyiapkan dan membawa *smartphone*, tablet, atau laptop.
3. Sekolah menyiapkan koneksi internet kuat dan reliable.



Dalam kombinasi antara evaluasi pembelajaran tatap muka dan didampingi oleh smartphone atau jaringan internet dengan menggunakan aplikasi kahoot memberi motivasi dan kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik belajar harus menjadi prioritas dalam pengembangan karakter peserta didik untuk mampu serta senantiasa mendorong diri untuk terus belajar menemukan, mengembangkan bakat dan minat sejak dini secara mandiri dan didukung seluruh pihak yang ada di sekeliling peserta didik.

2. Kelebihan dan kekurangan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran

Kehadiran aplikasi Kahoot membuat guru tidak mesti susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *Game Based Learning* untuk diintegrasikan dalam kelas termasuk dalam evaluasi pembelajaran. Kemudahan pengorganisasian serta kemudahan akses melalui perangkat smartphone dan komputer, menjadikan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis *game basic learning*. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam evaluasi pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah seperti pelatihan.

Kahoot dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan penelitian baik sebagai media pembelajaran, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Kahoot didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan kahoot tidak perlu instal software baik di computer maupun di smartphone karena dibuat melalui web best software. Berbeda dengan aplikasi lain, yang mana Kahoot sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat url kahoot.it tanpa harus mendaftar akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika Kahoot diterapkan. Khusus pada smartphone difasilitasi dengan adanya mobile Apps yang dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. Mobile apps sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

Salah satu kekurangan kahoot dalam evaluasi pembelajaran adalah memiliki fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan di lingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop atau smartphone saat ini, atau tidak semua peserta didik yang di rumahnya terdapat jaringan internet. Serta harus tersedianya *overhead projector* serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media kahoot.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Kahoot mendapat respon positif dari para guru. Hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner awal yaitu, pentingnya pelatihan penggunaan media aplikasi Kahoots dalam evaluasi pembelajaran di sekolah SDN 12 kabila. Hasil kuesioner responden menunjukkan bahwa penerapan media aplikasi kahoots dalam evaluasi pembelajaran sudah tepat, dan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran perlu diterapkan di sekolah. Penggunaan media pembelajaran game kahoot dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan seperti hasil belajar rendah.

PUSTAKA ACUAN

- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Fajri, N., Akbar, A., Zakir, S., & Rila, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam.
- Stai, E. K., Khez, D. R., Purwakarta, M., Edlina, M., Stai, M., Nada, S., Stai, L., Stai, U. N., Setiawan, U., & Khez, S. D. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 2).
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Septi Nur Afifah, D., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 15(1).
- Syauki Faznur, L., Sumardi, A., Muhammadiyah Jakarta Jl Ahmad Dahlan, U. K., Ciputat Timur, K., & Tangerang Selatan, K. (2020). *APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI*. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>