

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VII SMP

Rini Amalia¹⁾, Muhammad Nawir²⁾, Nurindah³⁾

¹⁾ Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

²⁾ Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

³⁾ Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

e-mail¹⁾: riniiaamalia90@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effectiveness of using kahoot as a medium for evaluating learning for class VII SMP Negeri Bajeng, Gowa Regency. Therefore, to achieve this goal the researchers used data collection techniques with observations and tests on the kahoot application with a population of 192 and a sample of 66 people. Then the data is processed using descriptive quantitative analysis to determine the effectiveness of the evaluation using the Kahoot application. The results of this study indicate that the effectiveness of using Kahoot as a medium for evaluating learning in English class VII subjects at SMP Negeri 3 Bajeng, Gowa Regency, namely based on the results of observations made using Kahoot in English subjects for class VII.A is in the very good category with a percentage of 100%, class VII.C is in the very good category with a percentage of 100% and VII.F is in a good category with a percentage of 80%. In the test results, students are in the good category with an average percentage score of 76.81%. From the results of this study, it can be concluded that the use of Kahoot as a medium for evaluating learning in English subjects in class VII SMP Negeri 3 Bajeng, Gowa Regency is effective based on the effective category.*

Keywords: effective, Kahoot Evaluation, English

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana dan terstruktur yang memiliki tujuan tertentu. dengan adanya pendidikan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat membawa perubahan yang baik dalam ruang lingkup pendidikan, sosial, ekonomi dan politik. Dalam upaya membawa perubahan yang baik bagi pendidikan Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk berusaha menemukan cara agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik dan menyenangkan melalui berbagai cara, strategi maupun metode dalam mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi peserta didik pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sebagaimana juga yang telah tercantum pada Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun (2005) Pasal 8 (Wahyudi, 2021:3) menyatakan bahwa “instruktur/pengajar wajib memiliki kualifikasi pendidikan, kemampuan, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki potensi untuk memahami tujuan pendidikan nasional”.

Terdapat tujuan pendidikan yang harus dicapai, tujuan tersebut adalah terjadinya suatu perubahan perilaku yang diinginkan setelah terjadinya proses belajar. Menurut Tujuan Nasional Pendidikan di Indonesia yang telah termuat dalam Garis Besar Haluan Negara (Arifa, 2020:9) yang menyatakan bahwa “pendidikan bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempertinggi budi pekerti, mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan keterampilan...”. Dengan melihat hal itu tingkat mutu pendidikan ditentukan oleh tingkat kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) nya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimulai dari proses belajar yang berkualitas. Oleh karena itu tenaga pendidik perlu menyediakan penunjang agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien yaitu dengan digunakannya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi ajar agar dapat dengan mudah dipahami oleh pelajar sekaligus membantu pengajar dalam

menyampaikan materi ajarnya secara efektif dan efisien. Selain itu penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, merangsang pikiran siswa, sekaligus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dikarenakan suatu pembelajaran yang berlangsung dengan efektif dan menyenangkan merupakan salah satu tujuan pendidikan yang dicita-citakan (Pamungkas, 2021).

Suatu pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan kedalam suatu pembelajaran sebagaimana Palma, dkk (Nawawi, 2020:4) menyatakan bahwa “penggunaan teknologi seperti Kahoot dapat menumbuhkan motivasi, partisipasi, perhatian dan pengalaman siswa sebagai elemen aktif dalam pendidikan”. Namun dengan melihat kondisi pendidikan saat ini, masih banyak Guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dikarenakan terkendala oleh beberapa hal seperti kurangnya penguasaan Guru terhadap teknologi, kondisi atau lingkungan yang tidak mendukung untuk media pembelajaran yang memerlukan jaringan dan perangkat teknologi yang kurang mendukung seperti laptop, smartphome, dan alat pendukung lainnya dalam penggunaannya, sehingga hal ini menjadi salah satu penghambat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang merata. Terlebih lagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dimana jika Guru hanya menggunakan metode ceramah maka akan membuat siswa merasa bosan dan kurang menangkap materi pembelajaran yang disampaikan. Karena pelajaran Bahasa Inggris banyak mengandung konten speaking, reading, dan writting, maka akan sangat sulit dipahami oleh siswa jika hanya menggunakan metode ceramah, oleh karenanya Guru harus lebih meningkatkan kreativitas dalam mencari dan menemukan media pembelajaran yang pas dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Setelah memanfaatkan media teknologi kedalam pembelajaran, Guru harus mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang telah digunakannya. Pada umumnya evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk meningkatkan kinerja, kualitas maupun produktivitas seseorang untuk mengetahui perkembangan apakah sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membuka pola pikir siswa yang dapat menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar, dikarenakan kegiatan evaluasi mampu memberikan efek persaingan bagi setiap siswa untuk terus meningkatkan nilai akademiknya disekolah.

Inovasi pendidikan di abad ke-21 ini berkembang pesat sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran juga dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi didalamnya. Penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif bagi siswa, dikarenakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan antusias siswa terhadap pembelajaran sekaligus dapat mempermudah Guru dalam mengelompokkan nilai-nilai siswa secara cepat dan tepat. Oleh karena itu penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi perlu diterapkan disekolah.

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan Guru adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web atau web based learning dengan mengkolaborasikan permainan kedalam konten pendidikan. Dikarenakan kehadiran game dapat menarik minat peserta didik, karena memberikan kesan yang dapat merangsang pembelajaran yang menyenangkan. Terlebih lagi jika kegiatan evaluasi menggunakan game akan sangat menantang siswa untuk terus belajar agar mendapatkan nilai yang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2022 di SMP Negeri 3 Bajeng ada beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu Guru masih melakukan evaluasi menggunakan alat evaluasi manual berupa tes tertulis jika pembelajaran dilakukan secara offline ataupun menggunakan media google form jika pembelajaran dilakukan secara daring. Dengan melihat hal tersebut kegiatan evaluasi pembelajaran perlu sedikit dikembangkan, terlebih lagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dimana didalamnya banyak mengandung konten speaking, reading, listening dan writting, untuk

itu penggunaan kahoot dapat dimanfaatkan pada saat evaluasi pembelajaran yang dapat memasukkan konten evaluasi berupa video, audio ataupun gambar yang akan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan yang menyangkut speaking, reading, listening dan writing, hal ini jika Guru masih menggunakan alat evaluasi pembelajaran secara manual disekolah dapat menghambat Guru dalam menganalisis tingkat pemahaman siswa tentang isi pembelajaran tersebut, ataupun jika menggunakan media evaluasi google form, yang dimana google form tersebut belum bisa memasukkan konten video dan audio secara langsung kedalam pertanyaan sehingga jika masih menggunakan media evaluasi secara manual ataupun melalui google form Guru akan sulit untuk menganalisis kemampuan berbahasa Inggris setiap siswa. Oleh karena itu untuk memanfaatkan teknologi yang ada penggunaan aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan oleh Guru karena penggunaannya yang sangat mudah diakses sehingga tepat digunakan dalam evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan dalam meneliti suatu populasi dan sampel tertentu yang bertujuan untuk mengkaji hipotesis (Sugiyono, 2013). Alasan Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif untuk mengetahui permasalahan penelitian tentang efektif dan tidak efektif penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, yang dimana datanya dapat berbentuk angka ataupun statistik yang spesifikasinya dilakukan secara sistematis, terstruktur dan terencana dengan jelas dari awal sampai akhir pelaksanaan desain penelitiannya.

Adapun pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menjelaskan, memaparkan ataupun menggambarkan keefektifan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bajeng.

Dari penjelasan di atas tujuan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu untuk memberikan penjelasan akan situasi yang hendak diteliti dari hasil perhitungan indikator variabel yang kemudian dipaparkan secara tertulis oleh peneliti sehingga peneliti dapat memperkuat data penelitian dalam membuat suatu kesimpulan.

A. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah penelitian yang meliputi objek atau subjek yang memiliki karakteristik mengenai hal yang akan diteliti untuk dipelajari dan menetapkan suatu kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng tahun ajaran 2022/2023 sebanyak enam kelas yang dapat dirincikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Populasi Kelas VII SMP Negeri 3 Bajeng

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII A	17	15	32
2	VII B	17	15	32
3	VII C	17	15	32
4	VII D	17	15	32
5	VII E	17	15	32
6	VII F	17	15	32
Jumlah Populasi				192

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan jumlah dari bagian yang dapat memenuhi karakteristik populasi. Setiap sampel merupakan anggota populasi namun tidak semua populasi merupakan anggota sampel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* atau sampel yang diperoleh berdasarkan informasi dari sasaran tertentu. Penelitian ini menggunakan rumus Slovin untuk mencari jumlah sampel yang diperoleh yang dapat ditumuskan sebagai berikut:

$$n = \frac{n}{n(d)2+1}$$

$$n = \frac{192}{192(0,1)2+1}$$

$$n = \frac{192}{2,92} = 65,7 (66)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah skor yang diperoleh

d = Nilai presisi

(Sumber : Abdullah, 2015:237)

Tabel 2. Sampel Kelas Penelitian

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII A	11	11	22
2	VII B	11	11	22
3	VII C	11	11	22
Jumlah Sampel				66

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data, dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang dimana bentuk analisis data pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif, untuk mendeskripsikan lembar observasi penggunaan aplikasi kahoot dan hasil tes pada aplikasi kahoot yang akan dipaparkan sebagai berikut:

B. Analisis Hasil Observasi Penggunaan Aplikasi Kahoot

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan data hasil observasi penggunaan kahoot yang telah dibuat dengan menggunakan rumus persentase yang telah ditentukan, maka diketahui bagaimana efektivitas penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 3 Bajeng yang terdiri dari tiga kelas yakni kelas VII.A, VII.C dan VII.F akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Analisis hasil observasi penggunaan aplikasi kahoot kelas VII.A

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Dari hasil analisis data yang dirumuskan diatas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan aplikasi kahoot kelas VII.A di SMP Negeri 3 Bajeng menunjukkan kategori sangat baik dengan hasil yang diperoleh sebanyak 100%.

2) Analisis hasil observasi penggunaan aplikasi kahoot kelas VII.C

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Dari hasil analisis data yang dirumuskan diatas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan aplikasi kahoot kelas VII.C di SMP Negeri 3 Bajeng menunjukkan kategori sangat baik dengan hasil yang diperoleh sebanyak 100%.

3) Analisis hasil observasi penggunaan aplikasi kahoot kelas VII.F

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}} \times 100\%$$

$$= \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Dari hasil analisis data yang dirumuskan diatas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan aplikasi kahoot kelas VII.F di SMP Negeri 3 Bajeng menunjukkan kategori baik dengan hasil yang diperoleh sebanyak 80%.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi penggunaan aplikasi kahoot diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot pada kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng efektif berdasarkan kriteria efektif yang telah ditetapkan yakni pada kelas VII.A sebesar 100% berada dalam kategori sangat baik, kelas VII.C sebesar 100% berada dalam kategori sangat baik dan kelas VII.F sebesar 80% berada dalam kategori baik.

C. Analisis Hasil Tes Kahoot Siswa

Berdasarkan rekapitulasi nilai siswa pada tabel hasil tes nilai Bahasa Inggris siswa kelas VII.A, kelas VII.C dan kelas VII.F yang telah dibuat dengan menggunakan rumus persentase yang telah ditetapkan, maka diketahui efektivitas hasil tes penggunaan kahoot siswa kelas VII.A, VII.C dan VII.F SMP Negeri 3 Bajeng sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Frekuensi persentase yang dicari}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{5035}{66} \times 100\%$$

$$= 76,28 \%$$

Dari hasil analisis data yang dirumuskan diatas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng menunjukkan kategori baik dengan hasil yang diperoleh 76,28%.

Kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng terlaksana dengan baik sekali. Hal tersebut didukung oleh data observasi yang dilakukan oleh observer pada setiap kelas sampel. Berdasarkan tabel hasil perhitungan persentase hasil observasi penggunaan aplikasi Kahoot dikategorikan sangat baik pada kelas VII.A dan VII.C serta pada kelas VII.F dikategorikan baik. Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot siswa sangat tertarik dan semangat dalam pelaksanaannya ini ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengikutinya yang dianalisis dengan menggunakan lembar observasi. Aplikasi Kahoot dapat membantu Guru dalam pengambilan nilai siswa secara cepat, tepat dan menyenangkan ini ditunjukkan dengan adanya fitur-fitur dalam aplikasi Kahoot seperti summary score atau ringkasan nilai yang dapat diunduh oleh Guru dan tampilan rank, gambar serta audio yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 3 Bajeng menunjukkan bahwa hasil evaluasi pembelajaran siswa berada pada kategori baik, yaitu dilihat dari rata-rata persentase hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan siswa, terdapat 45 siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Oleh karena itu kegiatan evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Inggris efektif berdasarkan kriteria efektivitas.

VI. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng berdasarkan indikator efektivitas dapat disimpulkan bahwa : Hasil observasi penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Bajeng berada dalam kategori sangat baik pada kelas VII. A dan VII.C serta pada kelas VII.F berada dalam kategori baik. Selain itu hasil tes menunjukkan bahwa Aplikasi *Kahoot* efektif digunakan berdasarkan hasil tes yang dilakukan yakni skor rata-rata hasil tes siswa berada pada kategori baik

REFERENSI

- [1] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- [2] Martono, H. E., Mubarak, A., Arif, R., & Anthareza, V. 2020. *Integrasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Classroom Dan Kahoot! Sebagai Implementasi Pembelajaran Motivasi Model* Arcs. Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial, 9(SPV), 209-216.
- [3] Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. 2021. *Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter*. TEKPEND (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan), 4(1), 1-7

- [4] Nawawi, M. I. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z*. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, 4(2), 197-210.
- [5] Wahyuni, N. 2021. *Efektivitas Penggunaan Liveworksheet sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Pesantren Putri Yatama Kabupaten Gowa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar 1997