TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2529

# IMPLEMENTASI GAME KAHOOT UNTUK EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA

## Implementation of Kahoot Game for Evaluating Students' Learning Outcomes

**Elief Fitriana Cahyaningrum**
Universitas Sebelas Maret
ningrumelief01@gmail.com

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Jan 1, 2024 | Jan 6, 2024 | Jan 9, 2024 | Jan 12, 2024 |

**Abstract**

*The involvement of technology in the learning process is something that can facilitate the learning process so that learning becomes more effective and efficient. The method used is qualitative and the collection of data and information is using the literature study method. The purpose of this research is to describe the feasibility and effectiveness of game-based learning applications, namely the kahoot! In the learning process so that it can make it easier for teachers to evaluate the level of understanding of students in understanding the material that has been delivered within a certain period of time. With the kahoot! application, it is expected to foster students' motivation in learning so that it will foster a healthy spirit of competition and students can be encouraged to improve the quality of learning. The kahoot app is also able to create a fun learning atmosphere so that students can do quizzes with enjoyment and feel a new atmosphere while learning. The Kahoot app can also be used for free. So it can be concluded that the Kahoot! application developed by researchers is relevant and interesting to be used as a medium for evaluating student learning outcomes.*

***Keywords*** *: Kahoot!, Evaluation, Learning, Learning Outcomes, Learning Media*

**Abstrak:** Keterlibatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah hal yang dapat mempermudah proses pebelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan adala kualitatif serta pengumpulan data dan informasi adalah menggunakan metode studi literatur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas aplikasi belajar berbasis game yaitu aplikasi kahoot! Dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dalam melakukan evaluasi mengenai tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan dalam jangka waktu tertentu. Dengan aplikasi


Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

kahoot!, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga akan menumbuhkan jiwa kompetisi yang sehat dan peserta didik dapat terpacu untuk meningkatkan kualitas belajar. Aplikasi kahoot! Juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengerjakan kuis dengan enjoy dan merasakan suasana baru saat sedang belajar. Aplikasi Kahoot! Juga dapat digunakan secara gratis. Sehingga dapat disimpulkan aplikasi Kahoot! yang dikembangkan peneliti relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

**Kata Kunci** : Kahoot!, Evaluasi, Pembelajaran, Hasil Belajar, Media Belajar

## PENDAHULUAN

Evaluasi hasil belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk menentukan nilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan dengan cara melakukan penilaian (Magdalena et al., 2020). Dengan melakukan evaluasi dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kualitas belajar dan mendorong sekolah untuk meningkatkan fasilitas serta kualitas belajar peserta didik.

Tetapi, masih banyak pengajar yang masih menggunakan metode lama atau metode kuno dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada peserta didik. Seperti yang diketahui metode tersebut sudah tidak terlalu efektif jika digunakan pada zaman yang serba digital sekarang ini karena akan memerlukan baiya yang mahal untuk mencetak saol dan tidak seikit ditemui kasusu bahwa soal yang terdapat gambar memiliki hasil gambar yang tidak jelas.

Maka pada zaman yang semakin maju ini pengajar dituntut untuk dapat terbuka akan kemajuan teknologi dan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media belajar agar kualitas pembelajaran dapat meningkat menjadi lebih baik dan anak muda juga dapat terbuka akan kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi sekarang ini pembelajaran tidak harus dilakukan dengan tatap muka, tetapi pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja atau lebih sering disebut pembelajaran daring. Maka dari itu pengajar harus mau belajar, berkembang, dan berinovasi agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Pengajar harus mampu mempelajari teknik yang sebelumnya belum dikuasai dan belum pernah dicoba, dengan begitu pengajar dapat mengetahui Teknik manakah yang sesuai yang dapat digunakan untuk mengajar peserta didik. Pengajar juga harus mampu menguasai aplikasi-apikasi belajar yang saat ini sedang berkembang agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Dian et al. 2020) mengungkapkan bahwa pengajar dapat dikatakan

profesional apabila peserta didiknya memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang menggunakan suatu aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone atau laptop (Widiastuti et al., 2021).

Menurut Jati 2020 penerapan model pembelajaran online berbasis aplikasi schoology dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan peserta didik. Menurut Mulyati dan Evendi 2020 juga mengungkapkan bahwa kuis online layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I hinga siklus III. Dengan menggunakan aplikasi online juga dapat merangsang kecepatan dan ketepatan berpikir peserta didik(Widiastuti et al., 2021).

Salah satu pemanfaatan dari teknologi yang dapat dilakukan oleh pengajar yaitu menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Kahoot! ialah website yang disediakan oleh google yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang menyenangkan dalam proses pembelajaran (Rizkasari, n.d.). Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis kuis dan juga game. Menurut Guardia et al., (2019) Kahoot adalah alat gamification untuk melihat kemampuan siswa melalui soal-soal, berupa platform online untuk melakukan tes pilihan ganda. Kahoot dapat ditemukan dan diakses melalui alamat websitehttps://kahoot.com/ maupun di play store maupun apple store pada android atau iPhone. Kahoot! adalah aplikasi permainan yang memungkinkan siswa untuk melaksanakan kuis online di kelas(Daryanes & Ririen, 2020).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Pengumpulan data dan informasi adalah menggunakan metode studi literatur. Studi literatur ialah metode pengumpulan data dari berbagai referensi jurnal dan pendapat para ahli yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Pengolahan data menggunakan metode pengolahan data kualitatif sehingga menjadi tulisan yang deskriptif.

## HASIL

Pendidikan adalah Langkah penting guna mempersiapkan generasi penerus bangsa yang yang berkualitas, diperlukan pula Pendidikan yang berkualitras. Dengan menyediakan fasilitas, lingkungan, dan model pembelajaran yang baik maka kualitas Pendidikan juga akan berkualitas. Dalam hal ini komunikasi juga diperlukan dalam proses pembelajaran. Komunikasi satu akan menyebabkan peserta didik tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang cenderung pasif saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Komunikasi yang diperlukan pada saat prose pembelajaran berlangsung ialah komunikasi yang terjalin dua arah sehingga peserta didik dapat terlibat diskusi secara langsung dan aktif pada saata proses pembelajaran. Dengan komunikasi dua arah peserta didik juga tidak mudah merasa bosan, dan dapat memicu peserta didik untuk berpikir kritis serta dapat meningkatkan motivasi pada diri peserta didik.

Untuk mengukur pemahaman peserta didik akan suatu materi yang telah disampaikan perlu dilakukan evaluasi. Sehingga pengajar dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi yang telah dipelajari dan seberapa efektif kegiatan belajar yang telah dilaksanakan.

Evaluasi belajar memiliki dua makna. Yaitu sistem evaluasi yang dapat memberikan informasi optimal dan yang kedua ialah evaluasi yang dapat berdampak bagi peningkatan kualitas Pendidikan(Asria et al., 2021). Selama ini cara digunakan oleh pengajar masih terbilang kuno yaitu dengan menggunakan paper test. Secara psikologi paper test juga dapat mempengaruhi Tingkat kecemasan peserta didik saat mengerjakan test. Hal tersebut dikarenakan pengawas yang sedang berkeliling membuat suasana semakin tegang(Asria et al., 2021) Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas Pendidikan diera digital ini diperlukan media sebagai sarana belajar bagi peserta didik.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang telah diberikan oleh pengajar kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah capaian tujuan pembelajaran (Sakdah et al., 2021). Jenis media pembelajaranpun dapat berupa visual seberti buku, gambar atau berupa audio visual seperti video ataupun aplikasi. Salah satu media pembelajran yang berupa aplikasi ialah aplikasi Kahoot!

Aplikasi kahoot disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk memasukkan peserta didik kedalam aplikasi agar dapat menanggapi kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik yang terlibat dalam game tidak pelu membuat akun baru, karena untuk menggunakan applikasi kahoot, siswa cukup mengakses langsung melalui google yang tersedia di gadget, laptop, atau komputer.

**Aplikasi kahoot!**

Kahoot merupakan aplikasi belajar yang berbasis game *(game based learning)* yang tidak memerlukan langganan atau tidak berbayar, yang terdiri dari 4 fitur yaitu game, kuis, diskusi, survei. Menurut Dwianto (2018), Kahoot! merupakan aplikasi learning games yang digunakan untuk membuat game atau kuis interaktif. Dapat disimpulkan bahwa kahoot! Adalah aplikasi belajar berbasis game yang mudah untuk digunakan dan tidak memerlukan biaya sehinga sangat efektif untuk proses pembelajaran. Kahoot! Juga memberikan kemudahan bagi pengajar untuk melakukan penilaian kepada peserta didik (Jannah & Pahlevi, n.d.).

**Efektivitas pembelajaran kahoot**

Dengan aplikasi kahoot, peserta didik dapat mengerjakan kuis dengan permainan dan secara online. Tujuan penggunaan aplikasi kahoot ini ialah untuk memotivasi peserta didik melalui permainan yang menyenangkan. Peserta didik dapat termotivasi untuk memahami materi dengan baik agar dapat mengerjakan kuis diaplikasi tersebut sehingga mendapat skor yang diingginkan. Dan dengan menggunakan aplikasi ini jawaban yang dipilih oleh peserta didik dapat langsung terekam oleh system yang bekerja yang membuat peserta didik merasakan keterlibatan secara langsung dengan system yang telah ada. Dengan menerapkan game sebagai media evaluasi juga dapat menumbuhkan karakter peserat didik.

(Daryanes & Ririen, 2020), keterlibatan siswa dalam gameyang dimasukkan dalam pembelajaran akan memotivasi siswa untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif dan memproses konten pendidikan serta meningkatkan pengalaman,self-efficacy, dan kepuasan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, setelah peserta didik menjawab soal yang disajikan peserta didik dapat langsung mengetahui nilai yang didapatkan dan siapa yang menjawab dengan cepat sehingga peserta didik yang mengikuti kuis ini akan tahu yang mendapatkan peringkat pertama hingga yang terakhir.

Aplikasi kahoot dapat memberikan umpan balik dengan segera sehingga akan meningkatkan motivasi peserta didik yang sejalan dengan penelitian Trajkovik et al.,

(2018), Kingsley & Grabner-Hagen (2015), Seaborn & Fels (2015),Koivisto & Hamari (2014) bahwa terdapat efek positif pada keterlibatan, motivasi, dan kinerja siswa secara keseluruhan melalui umpan balik dengan segera dan kolaborasi. Menampilkan poin siswa di layer dapat memotivasi siswa untuk mencapai puncak keberhasilan, sehingga peserta didik akan lebih tekun dalam proses pembelajaran agar memperoleh umpan balik yang lebih baik.

**Kelayakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar peserta didik**

Kelayakan aplikasi kahot sebagai media evaluasi hasil belajar telah mendapatkan pengakuan dari beberapa tokoh antar lain: : ahli materi, media dan evaluasi.

Kegiatan validasi ini sesuai dengan model pengembangan 4D pada tahap pengembangan (development), yang bertujuan untuk membuat draft menjadi suatu produk kemudian menguji validitasnya kepada para ahli dibidangnya (Damayanti & Dewi, 2021). Hal tersebut sesuai dengan informasi yang telah dijabarkan diatas tadi bahwa banyak peserta didik yang merasa lebih termotivasi dengan adanya kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar peserta didik.

Dengan menggunakan aplikasi kahoot secara tidak langsung dapat mengasah peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir meraka pada level Higher Order Thinking Skills (Sari et al., 2021).

**Kelebihan dan kekurangan kahoot!**

***Kelebihan kahoot*** ialah :

1. Terdapat kemudahan dalam permainan, peserta didik hanya perlu memasukan kode yang telah diberi oleh pengajar untuk dapat mengakses permainan.
2. Kahoot! Memiliki design yang menarik dan memiliki backsound sehingga peserta didik tidak merasa tegang dalam mengerjakan kuis.
3. Terdapat template yang dapat digunakan dalam membuat soal, dan terdapat settings waktu untuk menentukan berapa lama waktu yang digunakan dalam menjawab soal.
4. Terdapat variasi bentuk soal dan soal dapat ditampilkan secara acak

Kahoot ialah aplikasi yang sangat mudah digunakan untuk mengajar karena memiliki akses ke perangkat seluler masing- masing dengan dukungan Wi-Fi atau paket data. Game pada Kahoot juga mendukung peserta didik untuk mengeksplorasi konsep, membuat suasana

belajar semakin menyenangkan dan mudah digunakan oleh peserta didik. Penggunaan aplikasi Kahoot juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk pembelajaran yang cepat dan kooperatif serta meningkatkan Kesehatan persaingan dalam berteman(Rahmi & Ariawan, 2022).

***Kekurangan kahoot!*** Ialah :

1. Pengisian kolom soal essai terbatas, hanya terdapar 120 karakter saja
2. Pilihan jawaban hanya terdapat 4 opsi saja
3. Membutuhkan LCD proyektor secara aliran listrik
4. Soal hanya dapat ditampilkan melalui perangkat pembuat soal

Suasana yang menyenakangkan akibat penerapkan game sebagai media evaluasi hasil belajar juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dan motivasi peserta didik. Sehingga prestasi peserta didik pun juga dapat meningkat, dengan begitu tujuan pembelajaran juga akan akan tercapai dengan baik.

## KESIMPULAN

Dari informasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi kahoot! Adalah aplikasi yang efektif jika digunakan sebagai media evaluasi hasil pembelajaran. Ketersediaan aplikasi kahoot mampu membantu pengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memacu kepahaman peserta didik dalam menguasai materi yang telah diberikan. Keterlibatan peserta didik dalam aplikasi kahoot! Sebagai alat evaluasi akan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran secara aktif dan memproses konten Pendidikan serta menambah pengalaman bagi peserta didik dan juga pengajar.

Pengunaan aplikasi Kahoot sangat membantu bagi pengajar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif karena peserta didik akan focus mengerjakan kuis pada smartphone masing-masing dan dapat menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat dan sikap optimis dalam meraih sesuatu. Dengan menggunakan aplikasi belajar maka pembelajaran juga tidak terkesan monoton karena memiliki tampilan dan suasana yang berbeda.

Aplikasi Kahoot juga dapat digunakan sebagai ice breaking agar peserta didik tidak merasa tertekan dan suntuk saat proses Pelajaran. Dan dengan mengerjakan kuis pada

aplikasi Kahoot dapat meningkatkan daya ingat peserta didik akan seuatu mmateri sehingga peserta didik akan memahami materi dengan baik dan memiliki jangka waktu Panjang dalam menhingakt suatu materi. dengan adanya aplikasi Kahoot! Ini dapat memfasilitasi pengajar dalam melakukan pembelajaran yang efektif dan efesien dengan suasana yang nyaman pula. Serta aplikasi Kahoot! Juga dapat diakses dengan gratis sehingga tidak memerlukan biaya saat menggunakannya.

## DAFTAR PUSTAKA


Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). ANALISIS ANTUSIASME SISWA DALAM EVALUASI BELAJAR MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17

Akhsan, H., Wiyono, K., Novianti, R., Melvany, N. E., & Ariska, M. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Materi Fluida dan Getaran Harmonis. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(2), 33–40

Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. ELLiC 2019: Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia, 202.

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

Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 3, Issue 2). https://kahoot.com/

Jannah, K., & Pahlevi, T. (n.d.). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran*. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap

Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). PENTINGNYA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 2). https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Rahmi, A. Y., & Ariawan, R. (2022). DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA USING KAHOOT APPLICATION. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, *4*(1), 65–72. https://doi.org/10.33578/prinsip.v4i1.104

Rizkasari, E. (n.d.). *Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *4*.

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(1), 487–497. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845

Sari, I. P., Rahmah, P. J., & Arifah, M. N. (2021). PENGARUH E-LEARNING TERHADAP HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, *2*(2). https://doi.org/10.20885/tullab.vol2.iss2.art6

Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2082–2089. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161