Contents lists available at Jurnal Sakinah

Jurnal Sakinah: Journal of Islamic and Social Studies
E-ISSN: 2722-6115, P-ISSN: 2337-6740

Journal homepage: http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id

APLIKASI KAHOOT DALAM PROSES EVALUASI PEMBELAJARAN

Elvi Syoviana[1], Isnaini[2], Adi Fitra Andikos[3], lesis Andre[4], Nidya Fitri [5]
[1 -5] StitNu Sakinah Dharmasraya

Article Info

Article history:
Received Oct 10th, 2021
Revised Nov 13th, 2021
Accepted Des 26th, 2021

Keyword:
Kahoot Aplication
Learning Evaluation

ABSTRACT

Education using advanced technology and utilizing the maximum will facilitate the learning process and improve the quality of education services. The learning process becomes fun and not wasteful for learners. The era of revolution 4.0 that covers the whole of life requires educational institutions to adapt to the times and technology. Kahoot application as a learning technology platform combines learning evaluation experiences through interactive games and provides a system for student activities. Kahoot platform innovation can help make evaluation activities engaging, interactive, facilitated, and easy to monitor learning outcomes. Kahoot is a platform jointly developed by the Norwegian University of Science and Technology and Johan Brand and Jamie Brooker as initiators for the Joint project. Kahoot has two website addresses: http://Kahoot.com for teachers and https://Kahoot.it for students. The specialty of this platform is to prioritize the process of evaluating learning through group games, but the game can be played individually and must be connected via the internet. Kahoot has become a game-based learning medium with over 34 million active users, and it is recorded worldwide.

Corresponding Author:
Elvi Syoviana,
Email: elvisyoviana@gmail.com

PENDAHULUAN

Proses Pendidikan saat ini menggunakan teknologi digital, yaitu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan pendidikan. mudahnya mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajran yang diharapakandaro proses pembelajaran memerlukan proses pembelajaran yan bermanfaat, menyenangkan, dan tidak membosan bagi siswa. Era revolusi industry 4.0 yang meliputi seluruh kehidupan menuntut Lembaga pemndidikan untuk beradapatasi dengan perkembangan teknologi. Hal ini memungkinkan institusi untuk memilik proses pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Guru, instruktur dan pengembang teknologi pembelajaran memainkan peran kunci dalam mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuj menggunakan teknologi pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dan keahlian guru untuk menempatkan diri dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajranya sangat penting. Jika siswa telah menguasai semua mata pelajaran, mereka akan dapat mencapai tujuan belajaranya. Materi pembelajaran dapat dipelajari dengan bantuan media pembelajaran. Pembelajaran dari media sesuai dengan gaya belajar siswa (generasi Z) di era big data dilakukakn melalui perkembangan teknologi internet. Dengan internet dan segala peluang belajarnya dapat dengan cepat dan mudah mengakses berbagai informasi. Untuk membantu siswa lebih memahami dan mempengaruhi keberhasilan belajar mereka. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dengan menggunakan teknologi internet, guru harus mampu mengelola dan memilih teknologi secara cerdas. Dengan hadirnya perangkat telekomunikasi, siswa dan guru dapat dengan mudah mengakses informasi, sehingga dengan mudah menggunakan teknologi informasi untuk menemukan berbagai materi dan metode penilaai setiap saat. Pembelajaran berbasi game

merupakan salah satu cara untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Aplikasi kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran menggabungkan pengalaman evaluasi pembelajaran melalui permainan interaktif dan menyediakan system untuk memantau aktivitas siswa. (Marissa Correia dan Raquel Santos, 2017)

Inovasi pada platform kahoot akan membantu menjadikan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, memfasilitasi dan mudah untuk memantau hasil pembelajaran (Kurnia Dewi, 2018). Kahoot adalah platform yan dikembangkan bersam oleh Universitas sains dan teknologi norwegia dan johan brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator untuk proyek Bersama. Kahoot memiliki dua alamat situs web : http://kaoot.com untuk guru dan http://kahoot.it untuk siswa. Kita memiliki akses gratis ke platform dan dapat menggunakan semua fitur di dalamnya. Keistimewaan pltform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok, namun permainan dapat juga dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui internet. Proses evaluasi pembelajaran bekerja dengan banyak sumber belajar yang sudah tersedia di internet. Beberapa perangkat perlu dipersipakan sebelum melakukan proses evaluasi pembelajaran kahoot untuk interaksi evaluasi yang optimal. Peralatan yang disediakan oleh guru adalah overhead projector dan layer. Siswa menyiapkan smartpone, tablet tau laptop dan membawanya. Sekolah memiliki koneksi internet yang kuat dan dapat diandalkan. Pembelajaran berbasis game digital adalah cara untuk mengintegrasikan konten Pendidikan kedalan game dengan tujuan untuk menarik siswa. Penggunaan software game dikomputer dan aplikasi di smartpone bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran dan konten game sehingga keterampilan belajar dapat di evaluasi untuk perolehan pengetahuan dan penerapanya di dunia nyata. (Muhammad Ervan, 2017).

Teknologi dapat membantu siswa belajara di era data besar saat ini karena dapat memungkinkan mereka melakukan apa yang mereka butuhkan. Ketika guru menyadari hal ini, mereka dapat memasukan gaya hidup mereka kedalam gaya belajar dikelas. Untuk memperoleh ketermpilan belajar diera data besar siswa perlu di dorong untuk menghasilkan ide-ide baru, mengevaluasi dan menganalisis mata pelajaran dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan interaktif online. Banyak pendidik yang mulai menggunakan kegiatan penerapan teknologi di dalam kelas untuk menarikperhatian siswa dan memotivasi mereka berpartisipasi di dalam kelas. (N. Nisa Umar, 2017).

METODE

Penelitian ini merupakan studi penelitian tentang proses evaluaso pembelajaran menggunakan kahoot, menggunakan bahan tertulis seperti artikel, majalah, sebagai sumber utama dan pembelajaran berbasis kahoot serta tuntutan perubahan pola pembelajaran , cara berfikir dan tingkah laku serta relevansinya dalam tanggapan guru dan murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi adalah perangkat lunak atau program computer yang berjalan pada system tertentu dan dirancang untuk menjalankan perintah tertentu. Dalam hal ini, aplikasi dijalankan dengan menggunakan kompuetr dan koneksi internet. Aplikasi berbasis web ini berfungsi untuk menjalankan perintah yang berjudul games and education. Menurut wedyawati (2018) kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang didalamnya terdapat kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena dapat digunakan untuk kegiatan Pendidikan dan pembelajaran seperti mengadakan pre tes, Latihan soal, peningkatan, promosi dan pengayaan materi. (Sumarso, 2019). Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah akun gmail atau akun lainya. Kahoot menawarkan empat game,kuis, duskusi, dan voting. Untuk 10 permainan kita dapat membuat jenis pertanyaan dan menetukan waktu dan jawaban untuk menjawab pertanyaan tersebut. Sebelum jawaban, gambar dan warna ditampilkan dengan jelas. Peserta akan diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang benar. Selain menemukan jawaban yang benar, peserta harus berhati-hati agar tidak menyentuh (mengklik) jalur yang salah saat memilih jawaban.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa kahoot merupakan salah satu media pembelajran online yang didalamnya terdapat kuis dan games. Kahoot dirancang agar mudah digunakan dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa. Kahoot digunakan melalui

perangkat lunak berbasis web, sehingga tidak perlu menginstal perangkat lunak tersebut dikomputer atau smartphone. Dan tidak memerlukan spesifikasi perangkat keras atau perangkat lunak khusus untuk menggunakanya. Yang dibuthkan perangkat webbase adalah mendaftar sebgai guru atau pelatih melalui akun kahoot.Com. keuntungan dari aplikasi kahoot diantaranya adanya fungsi analisis untuk menilai hasil belajar setiap siswa, guru akan melakukan analisis dan memberikan hasil belajar untuk memberikan umpan balik. Hadirnya kahoot berarti guru tidak perlu bekerja keras untuk mengembangkan Teknik pengajaran berbasis game digital yang dapat di masukan kedalam kelas. Kahoot dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai keperluan pembelajaran dan pelatihan, sebagai media evaluasi, sebagai bantuan untuk pekerjaan rumah, atau hanya sebagai hiburan dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa perlu segera diatasi dengan mencari solusi yang tepat. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan Kahoot-Gamefication.

Mengintegrasikan perangkat mobile seperti gadget yang digunakan siswa setiap hari ke dalam kelas mendukung proses belajar mengajar (M. Curto Prieto, L. Orcos Palma, P. Blazquez Tobías dan F. Leon, 2019). Kahoot adalah teknologi berbasis web gratis. Pendidik dapat mendaftar ke situs web untuk mulai merancang kuis Kahoot mereka sendiri atau memilih dari perpustakaan kuis Kahoot. Kuis dapat menyertakan musik, foto, dan video yang dapat Anda tambahkan dengan mudah ke latar belakang. Kahoot berkontribusi pada kegembiraan anak-anak dengan warna dan musik dan mempromosikan pembelajaran (I.S. Asikhia, A. Vora, R. Chandra, M. T.Myint, 2017). Untuk memulai, siswa akan diminta untuk memasukkan kode dan nama permainan. Saat permainan dimulai, pertanyaan bergulir dari waktu ke waktu dan siswa mendapatkan poin untuk kecepatan dan ketepatan jawaban mereka. Siswa akan menerima skor total setelah selesai dan akan melihat tiga hasil terbaik di layar. Kahoot meningkatkan keterlibatan melalui kompetisi dan menyediakan metode penilaian formatif yang menarik (R. Barnes, 2017). Alat e-learning semacam itu menambah energi positif, mendukung eksplorasi konseptual, dan meningkatkan kenikmatan kelas. Hal ini tampaknya mengarah pada pemahaman dan motivasi yang lebih baik (C. M. Plump dan J. LaRosa, 2017). Ketika siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi, teknologi semakin terintegrasi kedalam lingkungan Pendidikan. Platform e-learning ini dapat menyediakan lingkungan yang menarik untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif dikelas. Kahoot efektif dalam kemampuanya memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran, terutama dalam kerangka teori,model, analitis, konsep, media, karakteristik kebahasaan media atau alat, dan metode pembuatan media. Pembelajaran sering dianggap selesai jika jawaban siswa benar. Kahoot bisa menjadi alat alternatif sebagai kegiatan akhir belajar untuk mendukung memori pengetahuan jangka panjang.

Slameto (2003) menyatakan belajar adalah serangkaian mental dan fisik yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Konsep belajar adalah proses perubahan relatif permanen dalam perilaku individu berdasarkan pengalaman.

Menurut rosyid, dkk (2019) hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran dan dapat menyebabkan perubahan perilaku yang lebih baik dalam pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa.

Dari penjelasan tersebut maka diketahui pembelajaran suatu proses kegiatan belajar mengajar oleh guru dan siswa dalam situasi tertentu mencapai tujuan yang telah ditetapakan. Hal ini diperkuat dengan penjelasan yang termuat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang secara yuridis memberikan pengertian formal tentang pembelajaran. Dalam pasal 1 angka 20 yang dimaksud dengan belajar adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sementara itu sumantri (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah pengajaran dilakukan oleh guru sedangkan pembelajaran dilakukan oleh siswa. Dari berbagai pertimbangan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu konsep pendidikan yang secara teknis dapat dipahami sevagai upaya sistematis untuk mencipttkan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan potensi pertumbuhan kemampuan individu sebagai siswa.

Hamdani (2018) mengklaim bahwa karakteristik pembelajaran adalah:

1. Pembelajaran direncanakan secara sadar dan sistematis
2. Belajar dapat meningkatkan perhatian dan motivasi dalam belajar
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan ajar yang menarik perhatian dan menatang siswa
4. Pembelajaran yang tepat dan menarik mendukung pembelajaran
5. Pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa

6. Dapat secara fisik dan mental memepersiapkan siswa untuk kelas
7. Pembelajaran menekankan aktivitas siswa
8. Belajar itu sadar dan sengaja

Kosasih dkk (2014) pembelajaran adalah proses yang kegiatan interaktif antara guru dan siswa, dan dalam konteks program pendidikan terjadi komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan adalah untuk mengamati bagaimana siswa memperoleh pengalaman yang berbeda dalam rangka meningkatkan kualitas dan kuantitas perilaku. Perilaku yang layak untuk ditingkatkan meliputi pengetahuan keterampilan normatif dan nilai-nilai yang berperan sebagai pengontrol sikap dan perilaku siswa. Jika proses pembelajaran dapat mencapai tujuan tersebut, maka sesi pembelajaran berhasil.

Hal ini ditopang oleh uraian sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang secara yuridis memberikan pengertian formal tentang pembelajaran. Dalam pasal 1 angka 20 yang dimaksud dengan belajar adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Sementara itu sumantri (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah pengajaran dilakukan oleh guru sedangkan pembelajaran dilakukan oleh siswa. Dari berbagai pertimbangan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu konsep pendidikan yang secara teknis dapat dipahami sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan potensi pertumbuhan kemampuan individu sebagai siswa.

KESIMPULAN

Sebagai media pembelajaran berbasi game digital, kahoot dapat dioptimalkan untuk meningkatkan proses belajar dan kemandirian siswa serta mempermudah prose evaluasi pembelajaran. Untuk mengembangkan kecerdasan siswa, kita dapat membuat konten kahoot untuk mendorong mereka mengeksplorasi setiap materi yang diajarkan. Kahoot dapat digunakan tidak hanya pembelajaran dikelas, tetapi juga untuk tugas pembelajran diluar kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada ketua yayasan STITNU Sakinah Dharmasraya ibu Leli Arni M.Si. ketua STITNU Sakinah Dharmasraya bapak Lesis Andre, S.Psi., M.Si. Ketua LP2M STITNU sakinah Dharmasraya Adi Fitra Andikos, M.Kom dan seluruh civitas Akademik yang telah memberika dukungan sehingga tulisan dapat dipublikasikan dijurnal bereputasi, baik nasional maupun internasional.

References

Desi,KC. 2018. Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas x. diunduh dari http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/skripsi cahya kurnia.pdf

Andikos, F., & Gusteri, Y. (2016). Komunikasi Manusia Dengan Komputer. Bogor: In Media.

Andikos, A. F., Ali, G., & Purnomo, W. A. (2016). Expert System for Decision Support Division of Inheritance According to Islamic Law.

Andikos, A. F., & Andri, H. (2019). Pengujian Association Clasification Dalam Meningkatkan Kualitas Minyak Sawit Sebagai Bahan Dasar Biodisel. JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, 3(4), 340-345.

Ervan,Muhammad, 2017. Meningkatkan minat dan hasil Belajar Mahasiswa pada perkuliahan nama penulis/ prosiding seminar nasional "penguatan muatan lokal bahasa daerah sebagai pondasi pendidikan karakter generasi milenial" kudus, 20 maret 2019 program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas muria kudus 223 eloktronika dasar melalui digital game base learning. Prosiding seminar nasional pendidikan dan pengembangan pendidikan indonesia. ISSN 2598-1978.

Kosasih, 2014, strategi belajar dan pembelajaran, Bandung: yrama Widya

M. Correia and R. Santos, 2017. "GameBased Learning: The Use of Kahoot in teacher education". 2017 International Symposium on Komputer in Education (SIIE), Lisbon, 2017, pp. 1- 4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670

N.Nisa Omar, 2017 “The Effectiviness Of Kahoot Aplication Towards studen Good Feedback Practice” PEOPLE Int.j.Soc.Sci.

Plump,C. M &Larosa, J. 2017 Using in the classroom to create engagement and active learning: a game-based technology solution for elearning novices. Management teaching Review

Qian, M & Clark, K.R 2016 game-based learning and 21st century skills: A review of recent research Computer in Human Behavior, 63,50-58

R. Barnes, 2017 “Kahoot in the clasroom: student engagement technique:, Nurse Educator

Slameto, 2010, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Jakarta : PT.Rineka Cipta

Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran di sekolah Dasar Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup

Sumantri, M.S, 2015. Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta: Raja wali Pers

Sumarni, 2017. Pengaruh Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar kognitif Peserta Didik Di SMA Negeri 01 Manokwari (Studi pada pokok bahasan evaluasi manusia) jurnal nalar pendidikan Vol 5 no 1, ISSN: 2339-0748

Smith,L & mann, S 2002 Playing the game: Amodel for gameness in interactive game based learning proceeding of the 15th annual NACCQ

Undang-Undang Republik indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta: departemen nasional Republik Indonesia.

Wedyawati, N 2018. Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa. Jurnal ilmiah ilmu pendidikan, voleme 9, No 1, ISSN 2086-4450.

Andikos, F., & Gusteri, Y. (2016). Komunikasi Manusia Dengan Komputer. Bogor: In Media.