



## **APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI**

**Lutfi Syaui Faznur<sup>1\*</sup>, Khaerunnisa<sup>1</sup>, Aida Sumardi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

\*E-mail : [lutfisyauki@umj.ac.id](mailto:lutfisyauki@umj.ac.id)

### **ABSTRAK**

Di era teknologi moderen saat ini pembelajaran atau proses evaluasi seringkali dianggap tidak efektif dan cenderung subjektif ketika guru memberikan penilaian, dengan keadaan guru yang tidak hanya mendidik peserta didik guru juga diharuskan mengevaluasi peserta didik tersebut kebiasaan yang terjadi dalam proses evaluasi, guru hanya memberikan sebuah kertas lembar jawaban yang harus di isi oleh peserta didik, setelah proses tes selesai dilakukan guru harus mengoreksi kertas lembar jawaban peserta didik tersebut, biasanya menjadi polemik ketika guru harus mengoreksi kertas lembar jawaban tersebut satu persatu dan membutuhkan waktu yang lama untuk mengoreksinya, proses inilah yang menjadi menjadi kendala dalam melihat hasil evaluasi peserta didik, dengan menggunakan teknologi sangat memungkinkan untuk membantu perkembangan dan kemajuan hasil belajar peserta didik. Melihat minimnya sarana yang dapat membantu peserta didik untuk mengetahui hasil belajarnya, serta memudahkan guru untuk meningkatkan fungsi kegunaan gawai yang digunakan peserta didik. Guru dapat memberikan fasilitas yang mudah digunakan peserta didik untuk mengukur kemampuan belajar salah satunya dengan menggunakan aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Guru dapat menggunakan aplikasi kahoot sebagai media sarana untuk mengetahui hasil evaluasi peserta didik, serta dalam melakukan evaluasi media kahoot ini sangat mudah diterapkan kepada setiap guru dan siswa akan lebih tertarik dalam mengerjakan soal-soal. untuk itu pembelajaran kreatif dan inovatif harus dilakukan oleh guru supaya peserta didik lebih bersemngat dalam proses pembelajarannya.

**Kata kunci:** Evaluasi, Media, Kahoot

### **ABSTRACT**

*In the current era of modern technology, the learning or evaluation process is often considered ineffective and tends to be subjective when the teacher gives an assessment. With the state of the teacher is not only educating the student, but also evaluating the students' habits that occur in the evaluation process, the teacher only gives a paper answer sheets that must be filled out by students, after the test process is finished the teacher must correct the student answer sheet paper, usually becomes polemic when the teacher has to correct the answer sheet paper one by one and takes a long time to correct it, this process becomes an obstacle in seeing the results of student evaluations, using technology is very possible to help the development and progress of student learning outcomes. Seeing the lack of facilities that can help students to find out the results of their learning, and make it easier for teachers to improve the function of the device used by students. Teachers can provide facilities that are easy for students to use to measure learning abilities, one of which is by using the kahoot application. The kahoot application can be used as an evaluation medium for learning Indonesian. Teachers can use the kahoot application as a media tool to find out the results of student evaluations, and in evaluating kahoot media is very easy to apply to every teacher and students will be more interested in working on the questions. Creative and innovative learning must be done by the teacher so that students are more enthusiastic in the learning process.*

**Keyword:** *evaluation, media, kahoot*

## 1. 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 penepatan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan. Proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi sorotan saat permasalahan dalam menjawab soal evaluasi hanya terpaku pada catatan yang banyak. Padahal pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yang bervariasi yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Hal ini harusnya menjadi acuan bagi guru agar dapat mendesain pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik cukup dengan menggunakan gawai, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Salah satu aplikasi yang memungkinkan bagi guru bahasa Indonesia adalah aplikasi kahoot yang dapat membantu dalam proses evaluasi karena selain memanfaatkan teknologi, hal ini disukai peserta didik lebih efisien dibandingkan harus menulis lembaran jawaban dalam kertas evaluasi. Salah satu aplikasinya adalah kahoot, aplikasi ini dapat digunakan sebagai media evaluasi terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Ibrahim dalam Daryanto (2016) mengemukakan dalam era perkembangan iptek yang begitu pesat, profesional guru tidak cukup hanya dengan kemampuan mengajarkan siswa, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media evaluasi pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan (Ilmiah, 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia selama ini diidentikan dengan sumber buku paket yang tersedia. Selain itu, alat evaluasi yang digunakan cenderung membosankan beralaskan alat tulis, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi membuat peserta didik jenuh. Alat evaluasi di sekolah sangat bervariasi mulai dari ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir

semester dan lain sebagainya, namun alat pendukung yang digunakan apakah sudah efisien. Di era teknologi saat ini gawai dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah peserta didik lebih memahami bagaimana menggunakan gawai untuk kepentingan pribadi, bahkan melupakan sebuah kewajiban untuk memanfaatkan gawai dengan baik.

Pembelajaran atau proses evaluasi telah banyak kita temukan cukup dengan menggunakan gawai saja. Minimnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan gawai dan aplikasi dalam proses evaluasi adalah kendala terbesar bagi seorang guru yang tertinggal akan perkembangan teknologi saat ini. Pendidikan saat ini mengharuskan pelibatan teknologi baik secara langsung maupun tidak, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat. sejalan dengan hal tersebut, Daryanto (2016) mengemukakan konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan belajar siswa. oleh karena itu dibutuhkan media yang inovatif dan kreatif yang dapat menambah pengalaman langsung terhadap siswa dan menjadi pendukung dalam kegiatan evaluasi sehingga guru dapat mencari jalan terbaik agar peserta didik tidak tertinggal secara jauh terutama dalam perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat memanfaatkan gawainya lebih baik. Salah satu caranya adalah mendesain kegiatan pembelajaran baik dalam proses pembelajaran maupun proses evaluasi, dapat menggunakan gawai yang dimiliki peserta didik.

Salah satu cara yang dilakukan oleh guru adalah menggunakan media untuk evaluasi pembelajaran. Beragam media yang dapat digunakan guru dalam evaluasi pembelajaran baik media cetak maupun media online. Salah satu media online yang dapat digunakan adalah Kahoot. Menurut Sutirna (2018) media kahoot merupakan webtool untuk membuat kuis, diskusi, dan survei

secara menarik. Kahoot bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar. Kahoot juga membantu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada penelitian menurut Kocakoyun (2017) membuktikan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian Irwan (2019) menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah. Dengan demikian diperlukan implementasi media evaluasi pembelajaran interaktif dengan menggunakan kahoot pada guru-guru di SMA Sukabumi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta bekerja sama dengan tim dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Kependidikan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi pada kali ini, merupakan salah satu upaya dalam pengembangan IPTEK khususnya aplikasi Kahoot sebagai media inovatif dan kreatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran bagi guru SMA di Sukabumi.

Metode yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif, pada metode kuantitatif data dikumpulkan dengan menyebar kuesioner setelah dilakukan percobaan langsung penggunaan Kahoot kepada guru sebagai objek penelitian yang terdiri dari indikator kemudahan penggunaan, didasarkan 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban, yakni sangat setuju (STS), tidak setuju (TS), Kurang setuju (KS), setuju (S), dan sangat setuju (SS).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, Tim dari UMJ bekerja sama dengan dari Tim UMMI berjumlah 6 orang, adapun peserta pelatihan terdiri dari guru-guru SMA yang berada di wilayah Sukabumi. Setelah

diruangan masing-masing tim memberikan pelatihan secara bergantian kepada guru-guru.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pelatihan Pelatihan Aplikasi Kahoot sebagai Media Bantu dalam Evaluasi Pembelajaran bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi ini telah dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan sebagai berikut: Pemaparan materi secara langsung, dengan bantuan *power point* dan contoh aplikasi kahoot yang telah dirancang oleh tim. dalam tahapan awal tim membentuk kerangka berupa instrumen-instrumen yang akan dijadikan bahan untuk pelatihan, setelah instrumen dihasilkan kemudian tim meramu langkah-langkah pembuatan media aplikasi kahoot, sehingga memudahkan peserta dalam mengaplikasikan media kahoot, dari hasil observasi guru tidak sepenuhnya mengetahui cara membuat media aplikasi kahoot. setelah tim selesai memberikan pelatihan, peserta diwajibkan membuat contoh media aplikasi kahoot untuk bisa dipraktikkan kepada peserta didik.

Setelah selesai melakukan kegiatan pelatihan, dalam diskusi interaktif ini peserta difasilitasi juga untuk mengemukakan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan aplikasi kahoot. sesi ini tim memberikan bimbingan teknis kepada peserta hingga permasalahan dalam pembuatan aplikasi kahoot teratasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilaksanakan di kota Sukabumi. Kota Sukabumi sebagai mitra sasaran secara Geografis terletak di bagian Selatan Jawa Barat di kaki Gunung Geda dan Gunung Pangrango yang ketinggiannya 584 meter diatas permukaan laut dan berjarak 120 Km UMJ. batas-batas wilayah Kota Sukabumi meliputi: Sebelah Utara: Kecamatan Sukabumi, Sebelah Selatan: Kecamatan Nyalindung, Sebelah Barat: Kecamatan Cisaat, Sebelah Timur: Kecamatan Sukaraja. Secara administrative, Kota Sukabumi dibagi ke dalam 7 (tujuh) Kecamatan yaitu Kecamatan Gunung Puyuh, Cikole, Citamiang, Warudoyong, Baros, Lembur Situ, dan Cibereum.



**Gambar 1.** Peta kota Sukabumi

Pelatihan ini menggunakan angket untuk melihat pemahaman guru adap aplikasi kahoot. Adapun hasil angket yang diperoleh meliputi dua rincian. *Pertama*, angket pre-test pengetahuan guru tentang media aplikasi kahoot. *Kedua*, angket respon guru terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.

**Tabel 1.** Hasil Analisis Pre-Test Pelatihan Aplikasi Kahoot

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat setuju	-	-
2	66 - 79	Setuju	9	81%
3	56- 65	Ragu ragu	2	18%
4	40 - 55	Tidak Setuju	-	-
5	30 - 39	Sangat tidak setuju	-	-

Hasil analisis angket pre-test pelatihan aplikasi kahoot terhadap 11 guru terdapat pada 2 guru yang ragu ragu dalam memahami pentingnya pelatihan media aplikasi kahoot digunakan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, ada 9 guru yang menyatakan setuju pentingnya pelatihan penggunaan media aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat dipahami bahwa guru guru SMA di Sukabumi merasa penting mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru guru juga menunjukkan bahwa pernah mendengar aplikasi kahoot tetapi tidak pernah

menggunakan dalam evaluasi pembelajaran di sekolah.

**Tabel 2.** Hasil Analisis Respon Pelatihan Aplikasi Kahoot

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat setuju	6	54%
2	66 - 79	Setuju	5	45%
3	56- 65	Ragu ragu	-	-
4	40 - 55	Tidak Setuju	-	-
5	30 - 39	Sangat tidak setuju	-	-

Hasil analisis angket pada respon guru terhadap 11 guru terdapat 5 guru yang setuju dengan mengikuti pelatihan para guru dapat memahami aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, terdapat 6 guru setelah mengikuti pelatihan sangat setuju media aplikasi kahoot diterapkan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa guru guru bahasa Indonesia dapat mengembangkan metode memberikan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat dipahami bahwa guru guru SMA di Sukabumi merasa penting memanfaatkan perkembangan teknologi dalam melakukan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Salah satunya yaitu penggunaan aplikasi kahoot ini. Selain itu, berdasarkan pengamatan di lapangan guru guru SMA Sukabumi juga antusias dan semangat dalam mengikuti pelatihan. Setelah mengikuti penjelasan instruktur, guru guru langsung membuat aplikasi kahoot di gawai mereka. Setiap langkah langkah yang disampaikan langsung diaplikasi guru guru sehingga sampai akhir pelatihan guru guru memiliki contoh untuk daplikasikan keadaan siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi kahoot mendapat respon positif dari peserta. Hal ini terlihat pada hasil angket awal yaitu pentingnya pelatihan penggunaan media aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil

angket respon yaitu media aplikasi kahoot tepat diterapkan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia perlu diterapkan di sekolah.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, Rektor Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ketua LPPM Fakultas Ilmu Pendidikan, beserta Bapak/Ibu Guru SMA Sukabumi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Irwan, dkk. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 8 No. 1.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul dan Meini Sondang Sumbawati. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal JIEET*. Vol. 03. No. 01.
- Kocakoyun. dkk. 2017). *Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification*. *World. Educ. Technol. Curr. Issue*. 9.
- Sutirna. 2018. *Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Aplikasi Proses Belajar Mnegajar*. *Jurnal Semanasriatek.sakaintek.org*.

