

Efektivitas Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas V UPTD SDN 5 Nagri Kaler

Primanita Sholihah Rosmana¹, Sofyan Iskandar², Septiani Panca Wardani³, Anis
Khoirunnisa⁴, Khaila Syanin⁵, Faddyasinta Sahnabila Rahmadika⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: primanitarosmana@upi.edu¹, sofyaniskandar@upi.edu²,

septianipancaawardani@upi.edu³, aniskhoirunnisa31@upi.edu⁴, nainggolankhey@upi.edu⁵,

fadyasinta155@upi.edu⁶

Abstrak

Pembelajaran di era *society* 4.0 semakin berkembang terlebih persiapan untuk menuju era *society* 5.0. Posisi evaluasi pembelajaran IPA bagi siswa kelas V di SDN 5 Nagri Kaler cukup membutuhkan pengajaran yang inovatif untuk membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran IPA. Salah satunya bisa dengan melakukan pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan untuk siswa agar mereka terkesan saat belajar IPA. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan apakah aplikasi kahoot ini dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif atau tidak. Dengan tingkat pendidikan yang bisa dibilang rendah Indonesia perlu suatu terobosan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang telah ada. Dengan adanya penelitian ini kami berharap dapat meningkatkan pemahaman mengenai aplikasi kahoot sebagai media digital yang menarik untuk para siswa. Adapun metode yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu berupa metode kuantitatif yang menekankan pada data untuk melihat seberapa besar tingkat keberhasilan yang telah dicapai.

Kata kunci: efektivitas, kahoot, meningkatkan.

Abstract

Learning in the era of *society* 4.0 is growing, especially in preparation for the era of *society* 5.0. The position of evaluation of science learning for fifth grade students at SDN 5 Nagri Kaler simply requires innovative teaching to make students more interested in science lessons. One way is to do fun technology-based learning for students so that they are impressed when learning science. This study aims to see the level of success of learning carried out whether this kahoot application can be an effective alternative or not. With a relatively low level of education, Indonesia needs a breakthrough to improve the quality of existing education. With this research, we hope to increase understanding of the kahoot application as an attractive digital media for students. The method used in this study is a quantitative method that emphasizes data to see how much success has been achieved.

Keywords: *effectiveness, kahoot, increase*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup. Di tengah pentingnya pendidikan, ternyata Indonesia menempati urutan ke-14 dari 14 negara di Asia Tenggara dengan pendidikan yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan tingkat pendidikan yang kurang layak, apalagi di zaman sekarang Indonesia harus bersiap dengan pendidikan berbasis *digital* untuk dapat menyusul ketertinggalan dengan negara lain. Oleh karena itu diharapkan para guru dan tenaga pendidik lainnya harus mempersiapkan diri untuk mengajarkan para peserta didik dengan membiasakan diri menggunakan pembelajaran berbasis *digital* khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Seperti yang kita tahu, setiap manusia pasti melakukan kegiatan belajar. Pada kegiatan belajar kita akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan perilaku dan keterampilan yang dihasilkan dari interaksi baik itu interaksi antar individu atau antara individu dengan lingkungan. Belajar dimulai sejak lahirnya seseorang hingga akhir hayatnya. Pernyataan itu didukung dengan pandangan dari M. Siri, beliau mengungkapkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia yang berdasar pada pengalaman dan juga latihan.

Dalam dunia pendidikan baik saat ini maupun di masa yang akan datang pasti akan terjadi perubahan atau efek pada perilaku interaktif guru dan siswa. Pada pembelajaran kita perlu membiasakan diri karena pada awalnya kita melaksanakan kegiatan belajar tatap muka secara langsung di kelas dan belajar menggunakan media papan tulis, kini beralih bekerja sama dengan Jejaring *online* (pembelajaran *online*). Terlebih dalam menghadapi Era *Society 5.0* Dwi Nurani menyampaikan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia diciptakan melalui peningkatan layanan dan akses pendidikan dasar salah satunya adalah upaya pemenuhan maupun perbaikan infrastruktur dan *platform* teknologi di sekolah dasar. Pendidikan nasional dengan berbasis teknologi dan infrastruktur yang memadai diharapkan dapat menciptakan suatu sekolah ataupun kelas masa depan yang lebih baik. Teknologi *digital* menduduki posisi yang cukup penting pada masa yang akan datang, termasuk dalam jenjang pendidikan, yang termasuk juga dengan kegiatan evaluasi pembelajaran *digital*. Evaluasi pembelajaran *digital* dibuat untuk membuat kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik daripada evaluasi pembelajaran secara manual. Hal tersebut akan menjadi suatu kebutuhan untuk mengatasi tantangan perubahan dalam belajar, berpikir dan bagaimana perilaku siswa terutama pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Saat ini banyak sekali aplikasi *online* yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran yang interaktif agar siswa dapat lebih aktif, salah satunya aplikasi kahoot. Kahoot ialah salah satu aplikasi media pembelajaran digital yang berisikan kuis dan *game*. Kahoot juga dapat diartikan sebagai pembelajaran interaktif, karena dalam kegiatan pembelajaran kahoot digunakan dalam mengadakan beberapa *game* atau kuis seperti *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal. Salah satu syarat membuat kahoot ialah memiliki akun gmail atau semacamnya.

Penggunaan Kahoot dalam Evaluasi pembelajaran *digital* memperkuat pembelajaran melalui kebiasaan belajar dan memanfaatkan *smartphone* dengan baik. Dengan metode ini, siswa distimulasi oleh tiga hal sekaligus, yaitu kecerdasan kognitif, kecerdasan afektif, dan kecerdasan psikomotorik. Penggunaan media dan metode digital Kahoot merupakan perpaduan yang sangat erat kaitannya dengan keseharian siswa masa kini, yang kita kenal sebagai generasi *milenial*. Kedekatan ini membawa perasaan senang dan meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan Kahoot dalam *Digital Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Indra Wihanry, 2017).

Mengutip beberapa jurnal terkait kahoot juga dijelaskan keunggulan yang akan kita dapatkan dalam penggunaan aplikasi ini diantaranya adalah; belajar menjadi lebih menyenangkan, memudahkan murid untuk memahami materi karena dengan aplikasi kahoot dapat melihat jawaban yang benar dan salah, kahoot dilengkapi dengan tema yang banyak serta menarik dan dilengkapi juga dengan *background* yang dapat membuat siswa menjadi lebih senang mengerjakan evaluasi atau kuis.

METODE

Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif dengan metode studi teks/pustaka. Studi pustaka yaitu mengadakan pengkajian berdasarkan analisis dokumen. Penelitian ini tidak menghimpun data secara interaktif melalui interaksi dengan sumber data manusia, tetapi peneliti menghimpun, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengadakan sintesis data. Metode kuantitatif merupakan metode yang menekankan perhitungan dengan menggunakan data untuk menghitung hasil akhir. analisis data dilakukan dengan menghimpun seluruh hasil yang didapatkan oleh siswa. Dari data yang berhasil dihimpun terdapat 26 sampel siswa.



Gambar 1. Diagram kegiatan

Pada diagram alur kegiatan tersebut meliputi; (1) Persiapan; sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti melakukan persiapan berupa alat-alat yang dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran, (2) Orientasi terkait kahoot; tahap pemberitahuan cara menggunakan aplikasi kahoot dimulai dari membuka web kahoot sampai hasil akhir yang ada pada leaderboard, (3) pengisian soal; kegiatan pengisian soal yang sudah peneliti siapkan yang harus diisi oleh para peserta didik, (4) Review jawaban yang tepat; jika ada jawaban yang salah maka peneliti membenarkan jawaban yang salah tersebut, (5) Apresiasi dan penghargaan; kegiatan apresiasi berupa pujian terhadap seluruh peserta didik dan pemberian penghargaan hadiah berupa makanan ringan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dapat dilihat bahwa adanya peningkatan dalam proses pembelajaran pada anak. Pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan karena beberapa faktor yaitu pembelajaran yang menarik, seru, menantang. Terdapat peningkatan hasil belajar berdasarkan rata-rata yang di peroleh dari evaluasi. Peningkatan ini di jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar

No	Aspek yang diteliti	Hari 1	Hari 2
1	Siswa tuntas	26	26
2	Siswa tidak tuntas	-	-
3	Rata - rata nilai	61,9	80,3

Peningkatan ini dihasilkan melalui aktivitas pre-test, pembelajaran, post-test, dan evaluasi menggunakan kahoot. Berikut data yang diperoleh dari pre-test, post-test, dan kahoot:

Tabel 2. Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	AZ	50	90
2.	AY	70	90
3.	AS	60	50
4.	DN	50	60
5.	DF	80	40
6.	EM	60	100
7.	FR	80	100
8.	FA	50	100
9.	HF	50	60
10.	IA	50	80
11.	JA	80	100
12.	JNA	30	100
13.	KZ	80	100
14.	MI	80	90
15.	MH	80	90
16.	MJ	50	100
17.	NW	70	100

18.	NA	50	50
19.	QR	70	50
20.	RM	70	60
21.	RFM	50	100
22.	SA	60	80
23.	TM	60	90
24.	TR	60	60
25.	ZN	70	80
26.	ZA	50	70
	Jumlah	1.610	2.090
	Rata-rata	61,9	80,3

Tabel 3. Evaluasi Kahoot

No	Nama Siswa	Evaluasi Kahoot
1.	AZ	70
2.	AY	60
3.	AS	70
4.	DN	100
5.	DF	60
6.	EM	80
7.	FR	70
8.	FA	60
9.	HF	50
10.	IA	70
11.	JA	70

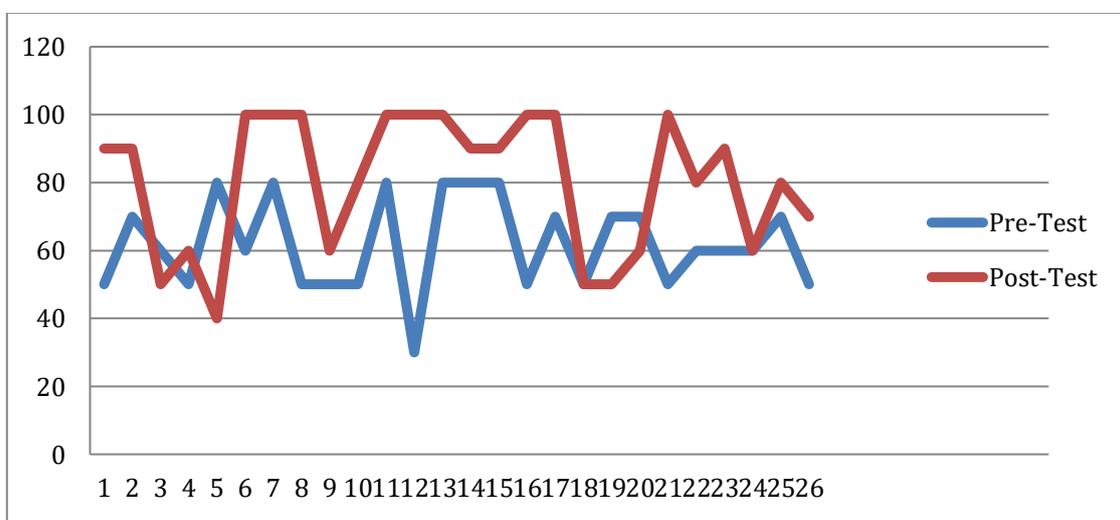
12.	JNA	50
13.	KZ	60
14.	MI	60
15.	MH	60
16.	MJ	70
17.	NW	70
18.	NA	80
19.	QR	80
20.	RM	70
21.	RFM	60
22.	SA	70
23.	TM	70
24.	TR	80
25.	ZN	100
26.	ZA	50
	Jumlah	1.790
	Rata-rata	68,8

Pada penelitian yang telah kami lakukan di UPTD SDN 5 Nagri Kaler, kami melihat hasil pembelajaran melalui aktivitas *pre-test*, *post-test* serta evaluasi menggunakan aplikasi kahoot. Dalam mengawali pembelajaran, kami melakukan aktivitas *pre-test* terlebih dahulu untuk melihat serta mengukur pengetahuan awal yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan. Siswa akan dikatakan tuntas apabila mencapai KKM yang telah ditentukan. Pada tabel 2, memperlihatkan hasil yang diperoleh siswa dalam pengerjaan *pre-test*. Dari data diatas, dapat disimpulkan 77% siswa tidak mencapai nilai ketuntasan (kkm) serta diketahui rata-rata keseluruhan nilai yang diperoleh untuk *pre-test* adalah 61,9.

Setelah dilakukannya *pre-test* kepada siswa, selanjutnya guru menyampaikan serta menjelaskan materi mengenai Organ Gerak Manusia & Hewan kepada siswa. Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Setelah guru menyampaikan materi, guru mengulas kembali dengan melakukan tanya jawab singkat kepada para siswa untuk memastikan materi yang dijelaskan sudah dimengerti sepenuhnya.

Setelah itu, guru memberikan evaluasi dengan aplikasi kahoot. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini kami menggunakan aplikasi kahoot sebagai salah satu media digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa. Dengan menggunakan kahoot maka pembelajaran akan terasa lebih hidup dan menantang bagi para siswa. Terlebih lagi kahoot memfasilitasi para penggunanya dengan tema yang beragam, musik yang ceria, animasi atau gambar, serta dapat membuat berbagai jenis pertanyaan seperti *multiple choice*, *true or false* dan lainnya. Terbukti melalui hasil penelitian yang kami lakukan, para siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengerjakan evaluasi melalui aplikasi kahoot karena evaluasi dikemas dengan tampilan yang menarik, itulah mengapa kahoot sangat cocok digunakan untuk anak sekolah dasar. Menggunakan kahoot juga melatih keterampilan para siswa untuk berkembang dalam mengakses teknologi untuk pembelajaran.

Usai melakukan evaluasi, aktivitas yang terakhir dilakukan adalah mengerjakan *post-test*. Kembali melihat pada tabel 2, terlihat peningkatan yang cukup signifikan dari *pre-test* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Walaupun masih ada beberapa siswa yang nilainya menurun dari *pre-test* yang sudah dikerjakan. Mengartikan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar cukup efektif dengan meningkatnya hasil *post-test*. Peningkatan hasil *post-test* juga dipengaruhi dengan dipergunakannya media evaluasi secara *digital* (kahoot) sehingga semangat belajar, antusiasme dan motivasi belajar siswa meningkat hingga memperoleh hasil baik di akhir.



Grafik Penilaian Pre test & Post test

Melalui data yang disajikan dalam grafik diatas, dapat kita lihat hasil dari pengerjaan *pre-test* dan *post-test*. Terlihat dalam pengerjaan *pre-test* nilai tertinggi hanya mencapai angka 80, sedangkan setelah evaluasi melalui kahoot dilakukan, lalu dilaksanakannya pengerjaan *post-test* maka dalam grafik nilai *post-test* tertinggi mencapai angka 100. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan cukup efektif karena dalam hasil akhir *post-test* yang telah dilakukan sebagian besar siswa mencapai nilai ketuntasan.

SIMPULAN

Penggunaan kahoot dapat menjadi sebuah inovasi baru untuk menerapkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Kahoot juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena para siswa difasilitasi dengan fitur-fitur yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media kahoot menjadi media digital yang tepat digunakan untuk siswa sekolah dasar, karena kahoot mudah untuk diakses serta menyajikan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga siswa akan merasa lebih senang, bersemangat serta menjadi upaya dalam meningkatkan motivasi siswa.

Dapat kita lihat adanya peningkatan dalam pemahaman siswa pada materi mulai dari *pre-test*, evaluasi kahoot hingga *post-test*. Kahoot dapat dikatakan sebagai aplikasi yang praktis, efektif, dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi untuk membantu capaian pembelajaran. Dalam arti lain, teknologi dapat menunjang kegiatan pembelajaran ataupun dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia.
- Huljannah, M. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *EDUCATOR (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164-180.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). 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. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108-121.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61.
- Sururoh, L. (2020). Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (pp. 496-506).
- WARDANA, P. A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah (*Doctoral dissertation, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*).