

Meningkatkan partisipasi siswa melalui evaluasi interaktif dengan Kahoot pada kelas XB di MA Al-Hikam Jombang

Diana Kusumaning Ayu

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 210104110005@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

partisipasi, siswa, evaluasi, interaktif, kahoot

Keywords:

participation, student, evaluation, interactive, kahoot

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas XB di MA Al-Hikam Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara untuk mendapatkan data penelitian. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas XB MA Al-Hikam Jombang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dari 50% menjadi 85% setelah menggunakan Kahoot. Selain itu, dengan menggunakan Kahoot dapat membantu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

ABSTRACT

This research aims to examine the use of Kahoot as an interactive evaluation tool to increase the participation of class XB students at MA Al-Hikam Jombang. The research method used is qualitative with observation and interview techniques to obtain research data. The research subjects were students of class XB MA Al-Hikam Jombang. The research results show that using Kahoot significantly increases student participation from 50% to 85% after using Kahoot. Apart from that, using Kahoot can help increase students' motivation and enthusiasm in participating in learning.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga memberikan peluang untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Kahoot.

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik mereka. Fitur-fitur kahoot yang menarik dan tampilan yang menarik, telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Guru berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara terus menerus dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Penggunaan media pembelajaran



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kartini & Putra, 2020). Salah satu mahasiswa PPL di MA Al-Hikam Jombang menerapkan platform kahoot sebagai evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dan tahap yang harus ditempuh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan (Mardhiyah et al., 2022).

Pada saat ini yang menjadi tantangan utama bagi seorang guru adalah bagaimana membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang efektif tidak hanya bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga untuk memberikan umpan balik yang konstruktif bagi peningkatan pembelajaran di masa depan (Daryanes & Ririen, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi dengan tes yang interaktif dan dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas XB di MA Al-Hikam Jombang. Peran Kahoot dalam pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Dengan mengimplementasikan Kahoot, diharapkan siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Penelitian ini juga akan mengevaluasi dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa serta efektivitasnya dalam membantu guru mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam mendukung kegiatan pembelajaran di MA Al-Hikam Jombang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas XB di MA Al-Hikam Jombang. Berikut adalah penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental dengan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan partisipasi dan motivasi siswa sebelum dan setelah penggunaan Kahoot. Selain itu, wawancara dan observasi juga digunakan untuk mendapatkan data kualitatif.

Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian ini ada siswa-siswi kelas XB MA Al-Hikam Jombang. Semua siswa-siswi kelas XB MA Al-Hikam Jombang terlibat dalam penelitian ini untuk melihat respon dan partisipasi mereka dalam mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot.

Instrumen Penelitian berupa Wawancara Terstruktur

Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa untuk mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman mereka menggunakan Kahoot. Wawancara ini bertujuan untuk

menggali lebih dalam tentang persepsi dan opini mereka terhadap evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Kahoot.

Hasil dan Pembahasan

Kahoot termasuk ke dalam Digital Game Based Learning yaitu permainan atau game yang dirancang khusus untuk membantu dan dimanfaatkan ketika proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dan digital game based learning merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian siswa saat ini yang dikenal dengan siswa milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Sayyidah, 2014).

Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi diantaranya sebagai *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan. Kahoot merupakan alat evaluasi untuk melihat kemampuan siswa salah satunya melalui soal-soal berupa pilihan ganda dan benar/salah. Sebenarnya masih banyak model pilihan jawaban yang lain, namun hanya bisa digunakan bagi yang berlangganan/berbayar. Kahoot menyediakan fitur yang berwarna pada pilihan jawaban, sehingga tidak monoton begitu saja. Selain itu, Kahoot juga memiliki fitur point atau skor di setiap soal, waktu pengerjaan soal dan papan podium juara yang menampilkan skor. Waktu pengerjaan setiap soal dapat diatur dan disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Tidak hanya itu, kahoot juga menyediakan tema-tema yang full colour sehingga terlihat menarik. Kahoot sangat cocok digunakan untuk kuis online di kelas.

Salah satu tujuan penggunaan kahoot adalah memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran terlebih pada saat tes atau ujian. Kahoot juga menyediakan fitur untuk mengetahui pemenang bagi yang mengikuti kuis di akhir sesi. Sehingga diharapkan dengan adanya fitur ini siswa dapat termotivasi dan tertarik untuk menjadi pemenang di setiap kuis.

Kahoot dapat diakses oleh siapapun dan tidak terbatas pada usia berapapun. Aplikasi ini telah tersedia di playstore dan dapat diakses secara gratis. Hal ini menjadi kemudahan bagi siapa saja yang ingin memanfaatkan aplikasi tersebut. Dalam penggunaannya, siswa tidak perlu membuat akun atau login, cukup dengan membuka kahoot di google dan memasukkan kode yang tertera pada kahoot guru atau pembuat soal. Perlu diperhatikan, bahwa kahoot merupakan platform yang dapat digunakan jika tersambung dengan internet. Kahoot jika ditinjau dari akses penggunaannya tergolong mudah, sehingga dianjurkan untuk digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Selain sebagai alat evaluasi pembelajaran kahoot juga dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Hasil Penelitian

Berikut ini hasil penelitian bahwa kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas XB selama evaluasi pembelajaran di MA Al-Hikam Jombang. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan siswa. Hasil penelitian yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut.

Peningkatan Partisipasi Siswa

Sebelum penggunaan Kahoot, partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran cenderung rendah, dengan rata-rata partisipasi aktif hanya 50%. Jangankan pada saat mengikuti evaluasi pembelajaran, siswa ketika diminta mengerjakan LKPD jika tidak menggunakan media pembelajaran, siswa terlihat tidak tertarik atau malas untuk mengerjakan.

Setelah menerapkan Kahoot, partisipasi siswa meningkat signifikan menjadi sekitar 85%. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan. Bahkan ada beberapa siswa yang mengerjakan soal sambil berdiri di depan papan tulis karena soal ditampilkan di LCD proyektor.

Motivasi dan Antusiasme Siswa

Siswa menyatakan bahwa penggunaan Kahoot membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Sebanyak 90% siswa mengaku lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif selama mengikuti evaluasi pembelajaran. Hal ini juga disampaikan oleh Haider salah satu murid kelas XB, menurutnya “pembelajaran menggunakan Kahoot membuat dirinya senang dan bersemangat dikarenakan mengerjakan soal seperti bermain game. Hal yang menarik ketika kuis menggunakan Kahoot itu terasa tidak membosankan. Biasanya kan mengerjakan soal ujian dengan menulis dan hal itu membosankan.” Fitur-fitur gamifikasi dalam Kahoot, seperti poin, papan skor, dan timer, terbukti efektif dalam meningkatkan kompetisi sehat di antara siswa. Berikut beberapa fitur atau tampilan yang tersedia di Kahoot.

Gambar 1.1 Tampilan soal dan jawaban pada Kahoot



Gambar.1 Tampilan soal dan pilihan jawaban yang disertaidengan Timer (waktu pengerjaan) pada Kahoot

Selain beberapa fitur yang telah disebutkan diatas, siswa dapat belajar materi yang disampaikan melalui kunci jawaban pada Kahoot. Setelah semua siswa selesai mengerjakan satu soal dan waktu pengerjaan telah habis, secara otomatis akan muncul tampilan soal beserta kunci jawaban seperti ini.

Gambar 1.2 Tampilan soal dan jawaban pada Kahoot



Gambar 2. Tampilan soal beserta kunci jawaban pada Kahoot

Gambar 1.3 Papan skor



Gambar 3. Tampilan Papan Skor pada Kahoot

Gambar 1.4 tampilan podium juara**Gambar 4.**Tampilan podium juara di Kahoot

Podium juara pada Kahoot akan muncul setelah semua siswa selesai mengerjakan soal di Kahoot, dengan adanya tampilan podium juara di kahoot memudahkan bagi guru dalam memberikan nilai kepada siswa. Selain itu, agar siswa lebih bersemangat lagi dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran, guru dapat memberikan apresiasi berupa hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara.

Umpan Balik Guru

Guru merasa adanya peningkatan dalam respon siswa terhadap pertanyaan atau soal evaluasi. Kahoot juga membantu guru dalam mengidentifikasi siswa yang memerlukan perhatian lebih dalam memahami materi. Selain itu, guru menyatakan bahwa Kahoot mempermudah evaluasi pembelajaran karena hasilnya dapat langsung dinilai dan dianalisis, sehingga dapat segera memberikan umpan balik kepada siswa.

Pembahasan

Pengaruh positif Kahoot terhadap partisipasi siswa

Peningkatan partisipasi siswa yang signifikan menunjukkan bahwa Kahoot merupakan alat yang efektif dalam menarik perhatian dan minat siswa. Fitur-fitur interaktifnya mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih hidup dan menyenangkan. Keterlibatan siswa mengacu pada sejauh mana ia menunjukkan partisipasi dinamis, perhatian dan antusiasme ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Berdasarkan realita zaman sekarang, siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan teknologi. Bagi siswa pembelajaran tanpa menggunakan teknologi atau media yang interaktif akan membuat mereka bosan dan bahkan tidak memperhatikan pembelajaran.

Motivasi belajar yang meningkat

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga motivasi belajar siswa. Dengan adanya Kahoot yang berbasis

game, siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar. Membuktikan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa (Hartanti, 2019).

Efektivitas dalam identifikasi kekurangan dan kelebihan siswa

Kemampuan Kahoot dalam memberikan hasil evaluasi secara langsung memudahkan guru dalam mengidentifikasi siswa yang membutuhkan pembelajaran tambahan. Dengan data yang akurat dan cepat, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan tepat sasaran.

Hambatan dan Tantangan

Meskipun hasil dari penggunaan Kahoot ini dinilai positif bagi evaluasi pembelajaran. Penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam penggunaan Kahoot, seperti keterbatasan akses perangkat elektronik bagi sebagian siswa dan masalah koneksi internet yang tidak stabil. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan dukungan teknis dan infrastruktur yang memadai di sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengkaji penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas XB di MA Al-Hikam Jombang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran. Sebelum menggunakan Kahoot, partisipasi aktif siswa hanya sekitar 50%, tetapi setelah mengimplementasikan Kahoot, partisipasi meningkat menjadi sekitar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa fitur interaktif dan gamifikasi dalam Kahoot dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa. Sebanyak 90% siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti evaluasi pembelajaran dengan Kahoot. Fitur seperti poin, papan skor, dan timer terbukti efektif dalam menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah sebagai berikut.

1. Peningkatan Infrastruktur Teknologi

MA Al-Hikam Jombang perlu meningkatkan infrastruktur teknologi untuk memastikan semua siswa memiliki akses ke perangkat elektronik dan koneksi internet yang stabil. Hal ini bisa melibatkan pengadaan perangkat tambahan dan peningkatan kualitas jaringan internet di sekolah.

2. Pelatihan Guru

Pelatihan bagi guru terkait penggunaan Kahoot dan teknologi pembelajaran lainnya sangat penting. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat memaksimalkan potensi Kahoot dan teknologi lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Penggunaan Kahoot secara Berkelanjutan

Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan Kahoot atau alat pembelajaran interaktif lainnya dijadikan bagian dari strategi pembelajaran rutin di MA Al-Hikam Jombang.

4. Penelitian Lanjutan

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji penggunaan alat evaluasi interaktif lainnya dan untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan Kahoot dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi cara-cara untuk mengatasi hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>. <http://repository.uin-malang.ac.id/8153/>.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Mardhiyah, A., Islam, P. A., Negeri, U. I., Malik, M., & Malang, I. (2022). Muta' allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam. Pemanfaatan media pembelajaran wordwall. *Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488.
- Sayyidah, M. A. (2014). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (digital game based learning) jenis aplikasi kahoot terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 148.