

## PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN SOFTWARE APLIKASI KAHOOT PADA PROSES PEMBELAJARAN MATA KULIAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN

*Masruchan*  
*STKIP PGRI JOMBANG*  
*masruchan@gmail.com*

### ABSTRAK

Instrumen Evaluasi merupakan alat ukur untuk menilai sejauh mana proses perkuliahan tersampaikan kepada Mahasiswa. Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan didapat bahwa Dosen belum memanfaatkan alat evaluasi yang dalam pengambilan keputusan nilai pada mahasiswa. Dalam pengambilan nilai Dosen masih menggunakan metode konvensional (kertas). Sehingga dibutuhkannya alat evaluasi yang dapat membuka pola pikir mahasiswa dalam pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, peneliti menggunakan aplikasi *KAHOOT* dengan memanfaatkan potensi yang ada di kampus yaitu ketersediaan komputer dan jaringan *Wi-Fi* yang memadai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan *Software Aplikasi KAHOOT* dan bagaimana respon mahasiswa atas alat evaluasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian pengembangan instrumen tes. Pada hasil penilaian para mahasiswa memperoleh persentase akhir yang sangat menggembirakan sebesar 81% dengan kriteria kuis sangat menarik. Disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk *test online* yang diaplikasikan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam perkuliahan Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran.

---

**Kata Kunci:** *Evaluasi Pembelajaran dengan Kahoot*

### PENDAHULUAN

Instrumen dievaluasi dalam proses belajar mengajar sebenarnya bukan hanya terletak pada saat proses pembelajaran terhadap siswa/mahasiswa, tetapi juga terletak pada sistem pengajarannya. Karena itu dalam proses belajar mengajar terdiri dari rangkaian test yang dimulai dari test awal untuk mengetahui mutu atau isi pembelajarannya apa yang sudah diketahui oleh siswa/mahasiswa dan apa yang belum, dipahami terhadap rencana pelajaran/mata kuliah yang akan diajarkan kepada mahasiswa. Test awal untuk mengukur kemampuan mahasiswa berdasarkan kemampuan siswa dalam kelompok kemampuan yang kurang, sedang, maupun pandai pada diri mahasiswa.

Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam hal proses perkuliahan berlangsung diperlukan sebuah system yang membuat mahasiswa tidak mudah bosan, hal tersebut dapat memberi unsur rangsangan agar mahasiswa semakin giat dalam belajar yaitu dengan membuat sistem evaluasi yang berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis dan membuat mata kuliah Perencanaan Pembelajaran menjadi menarik tidak menjadi pelajaran yang membosankan, karena harus memberikan teori-teori teknik pembelajaran di dalam kelas. Agar para mahasiswa menjadi kritis yaitu dengan sering latihan mengerjakan soal-soal evaluasi yang dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa.

Dengan itu dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran yang memerlukan banyak membaca dan memahami dari dosen yang mengajar di kelas.

*Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “Game”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain.



Aplikasi *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada para mahasiswa. Sehingga bisa memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran semua bidang ilmu yang akan disampaikan kepada mahasiswa. Karena dengan model evaluasi belajar metode game / *Kahoot* mahasiswa cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran matematika didalam kelas.

Seperti yang disebutkan di atas desain utama game pada *Kahoot* adalah permainan kelompok, walaupun demikian juga dapat dimainkan secara individual. Kita dapat mengakses *Kahoot* melalui alamat website <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk akses peserta didik secara gratis. Jadi penggunaannya membutuhkan jaringan internet, laptop/PC dan *smartphone (android)*. Pembelajaran menggunakan teknologi komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan berbagai latihan karena tersedianya warna, animasi dan ilustrasi grafik yang menarik (Azhar, 2013).

Aplikasi ini juga dapat mempermudah pengajar dalam melakukan evaluasi terhadap kemampuan peserta didik (Dewi, 2018). Indikator yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai tujuannya adalah hasil dari evaluasi. Biasanya hasil evaluasi ini berupa Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Evaluasi sebenarnya tidak harus menunggu ketika UTS dan UAS. Evaluasi juga dapat dilakukan ketika pembelajaran berlangsung atau setelah pelajaran. Dengan menggunakan *Kahoot* pengajar juga dapat melakukan evaluasi terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut, dan kurangnya perhatian terhadap pengembangan konsep dan pemahaman mahasiswa saat proses belajar. Kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat para mahasiswa pasif, kurang antusias dengan apa yang disampaikan oleh Dosen. Kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran karena masih menggunakan metode atau cara yang konvensional,

belum ada evaluasi yang praktis yang dapat digunakan pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran. Dan belum dimanfaatkan secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi. Atau diterapkannya alat evaluasi berupa kuis menggunakan *Aplikasi Kahoot* untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar peserta didik dapat berpikir luas dan merasa menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan-permasalahan diatas, maka peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi KAHOOT Pada proses kuliah Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran*”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu jenis penelitian yang dirancang untuk memperoleh informasi status gejala saat penelitian dirancang untuk memperoleh status gejala saat penelitian dilakukan. Penelitian ini diarahkan untuk menetapkan sifat suatu situasi pada waktu penelitian dilakukan (John, 1970). Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan wawancara kepada objek penelitian (mahasiswa) dan pihak terkait dan data sekunder berupa observasi.

Sumber Primer dalam penelitian ini adalah hasil penilaian persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran *kahoot* pada mata kuliah perencanaan pembelajaran yang diperoleh melalui angket dan wawancara kepada pihak terkait. Dari sumber primer ini dihimpun data yang berkaitan pengaruh dan gejala yang tampak penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran perencanaan pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017

Karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka peneliti itu sendiri merupakan instrumen kunci, baik dalam pengumpulan datanya maupun analisis datanya (Aminuddin, 1990). Sedangkan dalam teknik pengumpulan data, kajian ini lebih banyak mendasarkan diri pada teknik dokumenter (Irawan, 2008).

Pengumpulan data juga dilakukan dengan angket. Angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden mengenai masalah-masalah tertentu yang bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari responden tersebut, dalam kasus ini responden yang dimaksud adalah peserta didik (Nurgiyantoro, 2012). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang bersifat tertutup karena jawaban yang harus dipilih sudah tersedia dan memiliki poin skor masing-masing. Data yang telah diperoleh melalui proses pengumpulan data dari sumber data primer dan sekunder, selanjutnya dianalisis melalui interpretasi dengan menggunakan analisis kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Kahoot***

*Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis web untuk membuat kuis dan game sederhana. Cikal bakal dari aplikasi ini adalah ide dari Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. *Kahoot* resmi dibuka kepada publik pada September 2013 (Wikipedia). Cara kerja aplikasi ini adalah *game based learning* atau permainan. Maksudnya adalah melibatkan partisipasi aktif antara peserta didik dengan rekan belajarnya melalui kompetisi terhadap pembelajaran yang sedang atau telah berlangsung. Desain utama game pada *Kahoot* adalah permainan kelompok, walaupun demikian juga dapat dimainkan secara individu.

*Kahoot* dapat membantu terwujudnya suasana pembelajaran agar tidak tergolong monoton. Dengan menggunakan *Kahoot* peserta didik dapat menjadi aktif dan interaktif

terhadap proses pembelajaran sebab menggunakan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, untuk dapat memainkan *Kahoot* ini, dibutuhkan koneksi internet. Sebab kuis atau pertanyaan yang tersedia hanya dapat dimainkan secara *online*. Pengajar sebagai konten kreator, dapat menambahkan elemen berupa video, gambar ataupun teks melalui laptop. Kemudian peserta didik dapat mengaksesnya melalui *android*, tablet, laptop dan perangkat lainnya.

Untuk dapat menggunakan media pembelajaran *Kahoot*, terdapat dua langkah yang harus dilakukan. Langkah pertama yakni membuat kuis *Kahoot*, dan langkah kedua memainkan kuis *Kahoot*.

### 1. Membuat Kuis *Kahoot*



Langkah-langkah membuat kuis *Kahoot* dimulai dengan (1) membuka websitenya terlebih dahulu, yaitu <https://create.kahoot.it/>. Pada laman tersebut, pilih *sign up* di sebelah pojok kanan atas, atau *sign up for free* pada sisi kiri halaman. Kemudian tampak empat pilihan, yaitu *as a teacher*, *as a student*, *socially* dan *as work*. Pada 4 pilihan ini, pilih *as a teacher* kemudian klik. Setelah itu, pilih salah satu akun untuk ditautkan dengan *Kahoot*. Akun yang bisa ditautkan dengan *Kahoot* dapat berupa akun *Gmail*,

*Microsoft*, atau akun *e-mail* yang lain. Jika pengajar menggunakan akun selain *Gmail* atau *microsoft* maka pengajar diminta untuk mengisi identitas terlebih dahulu. (2) Kemudian klik *create* di pojok kanan atas halaman kemudian akan muncul tiga pilihan, yaitu *quiz*, *jumble*, dan *survey*. Pilih dan klik *create new* pada kotak yang terdapat kata *quiz*. (3) Lalu, pengajar bisa mulai membuat atau memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang akan disajikan kepada peserta didik. (4) Setelah itu klik *save*. (5) Untuk memulai game bersama peserta didik dan mengetahui PIN yang akan dibagikan pada mereka, klik pilihan *My Kahoots*, lalu pilih kuis yang akan disajikan dan klik *play*. (6) Kemudian pilih salah satu diantara *classis* atau *team mode*. Setelah para peserta didik masuk menggunakan PIN yang telah disediakan, klik *start* dan perlihatkan pertanyaan-pertanyaannya pada peserta didik (agar lebih menarik dan memudahkan ,pengajar dapat menggunakan laptop atau *infocus* sebagai screen utama).

## 2. Memainkan Kuis Kahoot



dengan durasi yang ditentukan (akan lebih menarik dan memudahkan jika memakai *smartphone*

dibanding laptop atau PC). (5) Peserta didik yang memilih jawaban yang tepat dan paling cepat akan mendapatkan skor tertinggi. Skor masing-masing peserta didik akan berbeda tergantung ketepatan dan kecepatan menjawab pertanyaan karena game ini bersifat kompetisi. (6) Diakhiri permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing peserta didik di google drive atau langsung di download pada laptop atau perangkat yang digunakan dalam bentuk spreadsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik lagi pengajar dapat memberi reward atau hadiah kepada peserta didik yang memperoleh skor tertinggi.

### HASIL PENELITIAN

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian mahasiswa uji coba lapangan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* melalui angket dan wawancara kepada mahasiswa

Subjek ujicoba lapangan ini diambil 10 mahasiswa dari keseluruhan 42 mahasiswa. Mahasiswa tersebut diminta tanggapannya mengenai pembelajaran Perencanaan Pembelajaran dengan media pembelajaran *Kahoot*. Untuk keperluan kegiatan uji coba ini, 10 mahasiswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pembelajaran menggunakan media *Kahoot* bahan rujukan utama buku Perencanaan Pembelajaran.

Kegiatan penelitian ini dilakukan selama 3 hari dengan durasi 60 menit dalam kegiatan *perkuliahan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017*. Selanjutnya dari hasil penilaian mahasiswa uji coba lapangan terhadap Pembelajaran Perencanaan Pembelajaran di Kelas 2017 Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang.

#### PENAFSIRAN NILAI

NILAI	SKALA PENILAIAN	KRITERIA PENILAIAN
4	81 – 100%	Sangat Setuju
3	66 – 80%	Setuju
2	56 – 65%	Kurang Setuju
1	0 – 55%	Tidak Setuju

## KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan :

1. Penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar Perencanaan Pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017 STKIP PGRI Jombang.
2. Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi Perencanaan Pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017 STKIP PGRI Jombang
3. Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Perencanaan Pembelajaran mahasiswa.
4. Pemanfaatan teknologi dalam inovasi media pembelajaran Perencanaan Pembelajaran seperti *Kahoot* dapat memudahkan proses pembelajaran bagi Dosen dan Mahasiswa

Penelitian ini hanya berfokus pada satu media pembelajaran yaitu menggunakan system *Kahoot*. Aspek yang diteliti juga tidak ke semua *materi* yang ada di dalam pembelajaran Perencanaan Pembelajaran. Diharapkan kedepannya ada penelitian lain yang membahas media pembelajaran lainnya dan lebih lengkap mencakup semua aspek keterampilan Perencanaan Pembelajaran. Selain itu, media *Kahoot* hanya dapat digunakan di lingkungan yang mendukung akses internet yang lancar. Untuk itu diperlukan juga penelitian terhadap media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan lingkungan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- [2]. —. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- [3]. —. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [4]. Djaali. dan Pudji Muljono. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- [5]. Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan ( Research and Development )*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [6]. —. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- [7]. Made, Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8]. Soehartono, Irawan. 2008. *Metode Penelitian sosial Suatu Teknik Penelitian Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9]. Suprihatin. 2018. *Jenuh Mengajar, Main Kahoot Yuk!* (Online) <http://suprihatintatin81.blogspot.com/2018/02/jenuh-mengajar-main-kahoot-yuk.html> diakses pada tanggal 7 Maret 2019.

- [10]. Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [11]. Wikipedia. *Kahoot!* (Online) <http://en.m.wikipedia.org> diakses pada tanggal 10 Juli 2019.