

EVALUASI HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN KUIS BERBASIS APLIKASI KAHOOT UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH

Oleh : Muhammad Zulkifli*

Abstrak

Kegiatan Pembelajaran tidak terlepas dari yang namanya evaluasi, untuk mengukur kemampuan anak maka perlu dilakukan evaluasi, di masa pandemi covid-19 kegiatan pembelajaran tanpa adanya tatap muka atau pembelajaran di sekolah, sehingga kegiatan pembelajaran sepenuhnya dilaksanakan secara online ataupun daring, dalam perjalanannya teknologi juga menyesuaikan dengan keadaan zaman sehingga membuat berbagai para praktisi teknologi berinovasi dalam mengembangkan software atau aplikasi yang bisa digunakan oleh para praktisi pendidikan untuk mengembangkan pembelajarannya melalui media teknologi, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode library research atau kajian kepustakaan untuk menelaah lebih lanjut tentang aplikasi kahoot dan pemanfaatannya untuk pengembangan evaluasi hasil belajar di madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitian ini berupa tutorial dan screnshoot gambaran pengenalan dan penggunaan aplikasi kahoot untuk memudahkan para guru dalam mengembangkan evaluasi hasil belajar siswa seperti dalam bentuk kuis, pilihan ganda, dan benar-salah.

Keyword : *Evaluasi Hasil Belajar, Aplikasi Kahoot, Teknologi Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Hadirnya Pandemi covid-19¹ di tahun 2019 merubah tatanan dunia, berbagai aktifitas dan rutinitas harian mulai berubah, terlebih kehidupan pendidikan anak di sekolah yang mana aktifitas harian mereka adalah belajar di

sekolah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang digawangi oleh Nadiem Makarim merubah tatanan dunia pendidikan yang dilatarbelakangi oleh virus covid-19 tersebut, sehingga berbagai aktifitas sekolah yang biasanya offline dirubah total menjadi

*Penulis merupakan dosen tetap jurusan PGMI fakultas tarbiyah Institut Agama Islam Darussalam Martapura Kalimantan Selatan.

¹ Menurut Kemenkes RI (2020a), Coronavirus (CoV) adalah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan, sedang sampai berat. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Penelitian menyebutkan bahwa SARS-CoV ditransmisikan dari kucing luwak (civetcats) ke manusia dan MERS-CoV dari unta ke manusia. Di akhir tahun 2019 telah muncul jenis virus corona baru

yaitu coronavirus disease 2019 (COVID-19). Menurut WHO (2020a), penyakit coronavirus disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru ditemukan. Kebanyakan orang yang terinfeksi virus COVID-19 akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Orang tua dan orang-orang yang memiliki komorbid seperti penyakit kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker mungkin tertular COVID-19.

kegiatan online yang mana anak cukup belajar di rumah dengan gadget begitu pula para Guru, yang biasanya terbiasa mengajar di kelas dengan berbagai perangkat pembelajaran, dan kali ini Guru diharuskan mengajar di depan laptop maupun smartphone dengan via pembelajaran daring bantuan aplikasi zoom maupun google meet.

Waktu berlalu, covid-19 mulai berkurang meski protokol kesehatan harus tetap dilaksanakan, dan ternyata kegiatan pembelajaran juga masih menggunakan online, meski beberapa sekolah mulai menerapkan pembelajaran offline namun tetap menggunakan skema berbagi kelas atau harus bergantian di hari-hari tertentu, Pembelajaran online mempunyai berbagai kelebihan dan kekurangan tersendiri bagi guru maupun anak didik, terlebih pembelajaran online seperti ini merupakan hal baru dalam dunia pendidikan, sehingga banyak para Guru yang belum siap mengikuti perkembangan teknologi, apalagi para guru juga banyak yang minim keahlian dalam hal teknologi, sementara pembelajarannya diharuskan dengan sistem online tersebut.

smartphone sebagai media perantaranya,

Kemendikbud dalam website resminya² menyatakan berbagai ketimpangan dalam dunia pendidikan sangatlah banyak yang perlu dicarikan segera solusinya:

(1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Pengembangan pembelajaran online diperlukan lebih banyak untuk membantu dan mengatasi berbagai persoalan diatas, terlebih dengan berbagai kemajuan gadget yang ada saat ini untuk membuat berbagai media-media pembelajaran sangatlah mudah, tanpa perlu bersusah payah memahami kode bahasa pemrograman seorang guru sudah mampu membuat media pembelajaran untuk diterapkan dalam kegiatannya, terlebih dengan media pembelajaran yang interaktif, anak didik juga akan semangat dalam

² Pembelajaran Online di tengah Pandemi, <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>

mengikuti kegiatan pembelajaran, walaupun aktifitas pembelajaran hanya melalui gadget di rumah masing-masing.

Media pembelajaran sejatinya mempunyai banyak kelebihan yang tidak mampu dicapai oleh pembelajaran yang tanpa media, Miftah (2013) Mengemukakan Betapa pentingnya fungsi multimedia di dalam kegiatan pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa.³

Pengembangan multimedia saat ini sangatlah diperlukan untuk kemudahan para guru dalam pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan metode kuis, kuis merupakan salah satu metode hiburan yang bisa diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran, KBBI

mengartikan kuis sebagai ujian lisan atau tertulis yang singkat, juga acara hiburan dalam radio atau televisi yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan; cepat tepat; cerdas cermat; dan (dalam majalah) daftar pertanyaan sederhana yang berhadiah⁴.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis meneliti lebih lanjut tentang penggunaan kuis sebagai evaluasi untuk menilai anak di masa digital saat ini, yang mana pembelajaran online saat ini sangat dibutuhkan berbagai inovasi-inovasi dalam pembelajaran untuk menarik minat anak dan juga memudahkan guru dalam mengajar dibalik keterbatasan ruang dan waktu karena masyarakat menerapkan *social distancing* dalam kehidupan sehari-harinya.

A. Kajian Teori

1. Evaluasi Hasil Belajar

Sudaryono mengungkapkan evaluasi adalah suatu rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur efektivitas sistem pembelajaran secara keseluruhan⁵.

³ M. Miftah, Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, Jurnal pada <https://media.neliti.com/media/publications/333175-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-567ef6c4.pdf>

⁴ KBBI tentang Kuis, <https://kbbi.web.id/kuis-2>

⁵ Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, Hlm.38

Begitu juga menurut Edwin Wandt dan Gerald W. Brown dalam Anas Sudijono (2012: 1) “istilah evaluasi menunjuk kepada atau mengandung pengertian: suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu”⁶.

Erat Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yaitu hasil belajar, Menurut Hamalik “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan”⁷. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono “hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”⁸.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar adalah suatu rangkaian kegiatan untuk mengukur seberapa jauh pencapaian atau efektivitas kegiatan pembelajaran yang mencakup semua aspek nilai, pengetahuan dan sikap, dalam kegiatan pembelajaran evaluasi hasil belajar sangat diperlukan untuk mengetahui efektifitas kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Anas Sudijono (2012: 31-33) evaluasi hasil belajar dapat

dikatakan terlaksana baik apabila dalam pelaksanaannya senantiasa berpegang pada tiga prinsip dasar berikut ini:

1) Prinsip keseluruhan Prinsip keseluruhan atau prinsip komprehensif dimaksudkan bahwa evaluasi harus dapat mencakup berbagai aspek yang dapat menggambarkan perkembangan atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik.

2) Prinsip berkesinambungan. Prinsip kesinambungan dimaksudkan disini bahwa evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan sambung menyambung dari waktu ke waktu.

3) Prinsip obyektivitas Prinsip obyektivitas dimaksudkan disini bahwa evaluasi belajar yang dilihat dari sifat-sifat objektif tanpa melihat sifat subyektifnya.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan Bab IV pasal 5 tentang prinsip penilaian hasil belajar sebagai berikut⁹ :

⁶ Anas Sudijono. (2012). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Hlm.1

⁷ Oemar Hamalik. (2004). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, Hlm. 31

⁸ Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta, Hlm. 3

⁹ Kemendikbud, *Salinan Undang-undang tentang standar penilaian pendidikan*, https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salanan/salanan_20220523_140932_SALINAN_Perme ndikbudristek%20No_21%20Tahun%202022_%20St

1) sah, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur

2) objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai

3) adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.

4) terpadu, berarti penilaian merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;

5) terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan

6) menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau dan menilai perkembangan kemampuan peserta didik

7) sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan

bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku

8) beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan

9) akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi mekanisme, prosedur, teknik, maupun hasilnya.

2. Aplikasi Kahoot

Wikipedia menyebutkan Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan, yang bisa digunakan untuk teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Kahoot menggunakan konsep kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang bisa diakses menggunakan aplikasi android maupun website resminya¹⁰.

Kahoot juga bisa digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dirancang untuk memudahkan dalam pembuatan berbagai media pembelajaran, selain itu kahoot mengembangkan fiturnya seperti media sosial, dimana para member bisa berbagi kuis buatannya sendiri untuk

andar%20Penilaian%20Pendidikan%20(jdih.kemdikb¹⁰ Wikipedia, <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>,
ud.go.id).pdf artikel diterbitkan pada 23 Februari 2022.

direview atau sekedar menjawab kuis buatan mereka.

B. Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode library research atau kajian kepustakaan.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pustaka (library research), yakni penelitian yang obyek kajiannya menggunakan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya. Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai literatur yang ada, berupa Buku-buku yang terkait, hasil penelitian terdahulu dari berbagai sumber, literasi online seperti website dan jurnal-jurnal ber-issn.

2. Data dan Sumber Data.

a. Data

Data yang ingin digali dalam penelitian ini adalah seluk beluk aplikasi kahoot.

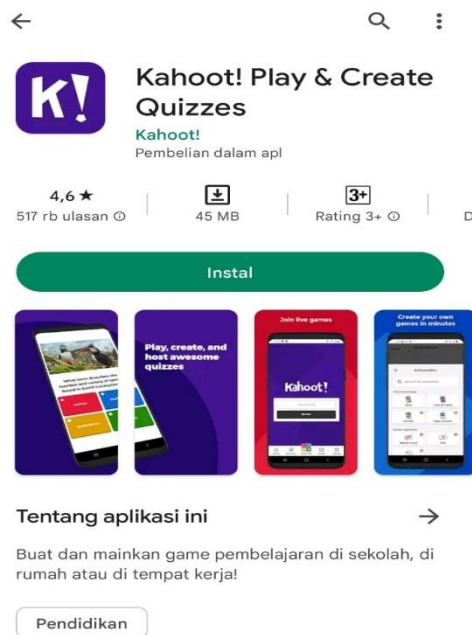
b. Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data dari literatur yang berkaitan dengan aplikasi Kahoot.

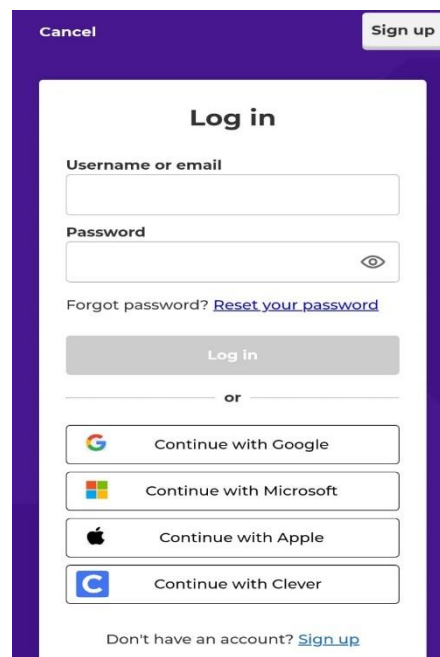
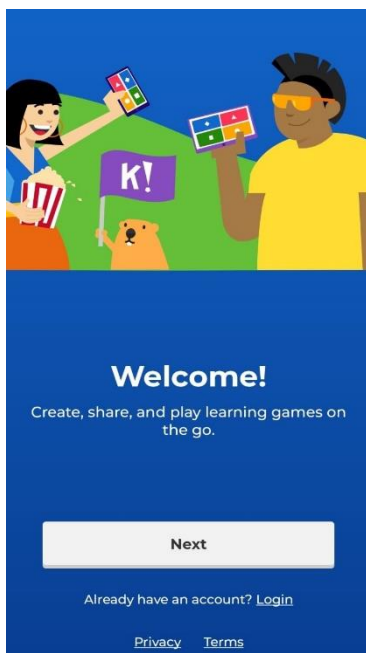
C. Hasil Penelitian

Kahoot bisa diakses menggunakan berbagai perangkat, bisa menggunakan komputer/laptop, begitu juga menggunakan smartphone atau gadget, developer aplikasi kahoot pastinya menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan penggunaanya, sehingga mudah membantu para tenaga pendidik untuk menggunakannya. Dalam bahasan kali ini kami akan menyajikan tutorial lengkap bagaimana penggunaan kahoot menggunakan smartphone android, karena hampir 90% pengguna smartphone menggunakan OS android sebagai gadget pilihannya.

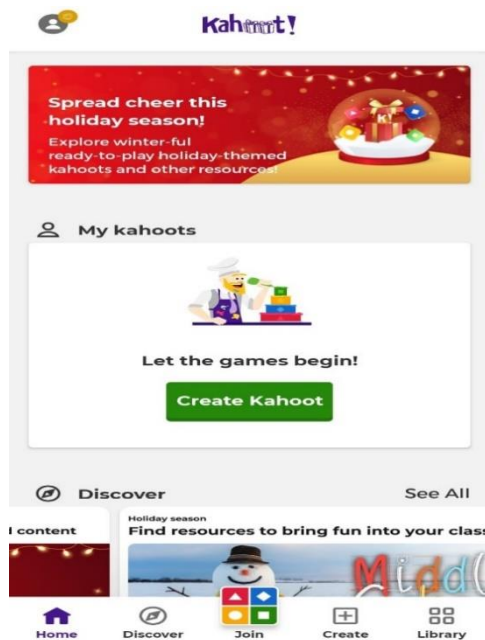
Tahapan pertama kita bisa mendownload aplikasi kahoot di google playstore ukuran sekitar 45 mb, bisa diketik di laman pencarian.



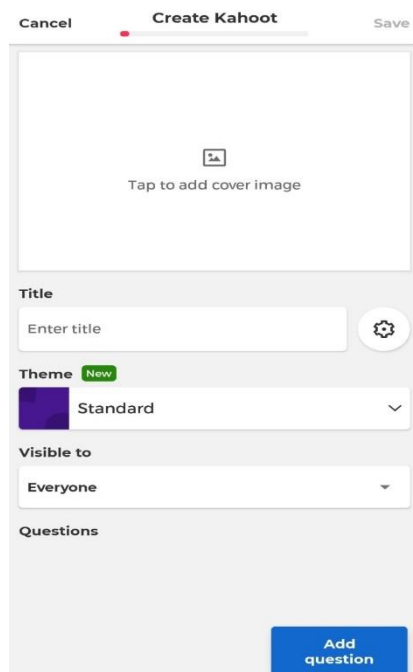
Gambar 1. Tampilan Aplikasi Kahoot di Playstore, bisa langsung mengunduh dan menginstalnya di smartphone anda.



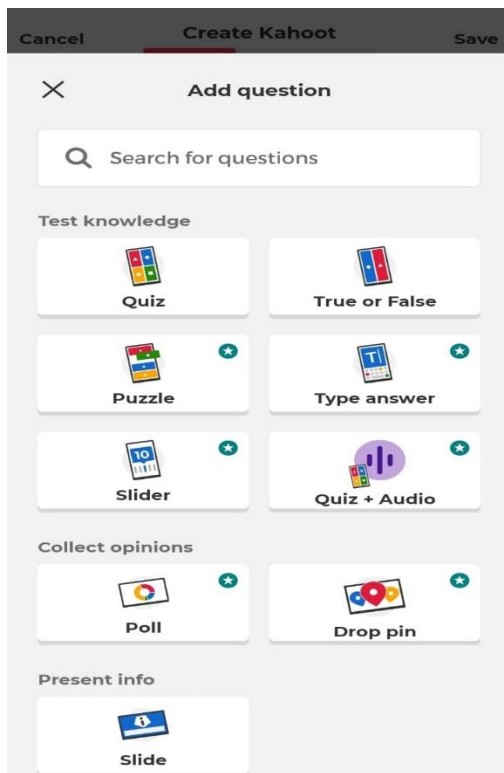
Gambar 2 dan 3, tampilan ketika pertama kali masuk di aplikasi kahoot, untuk lebih mudah dan aman kita memilih halaman login, dan bisa memilih akun yang tersedia.



Gambar 4, tampilan awal aplikasi kahoot setelah login, disini anda bisa memilih **create kahoot** untuk memulai membuat kuis atau penilaian untuk anak didiknya.



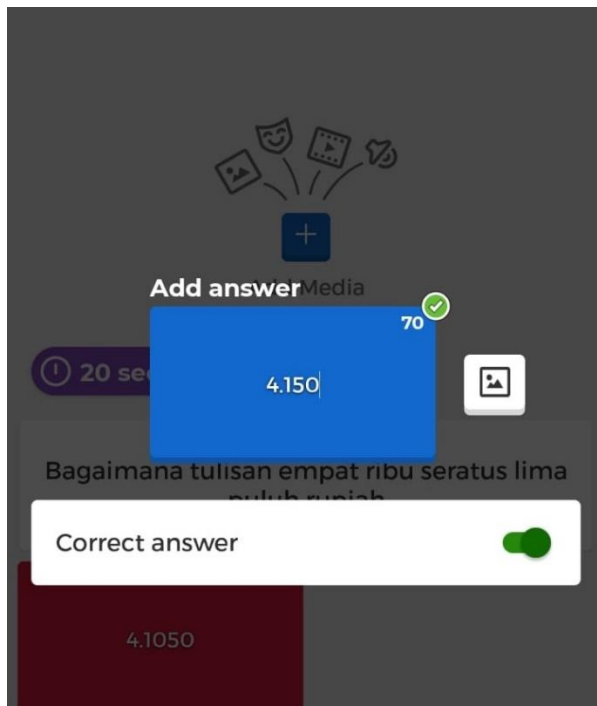
Gambar 5, membuat cover awal sebagai judul atau nama tema kuis, kemudian klik **Add Question** untuk menambahkan pertanyaan.



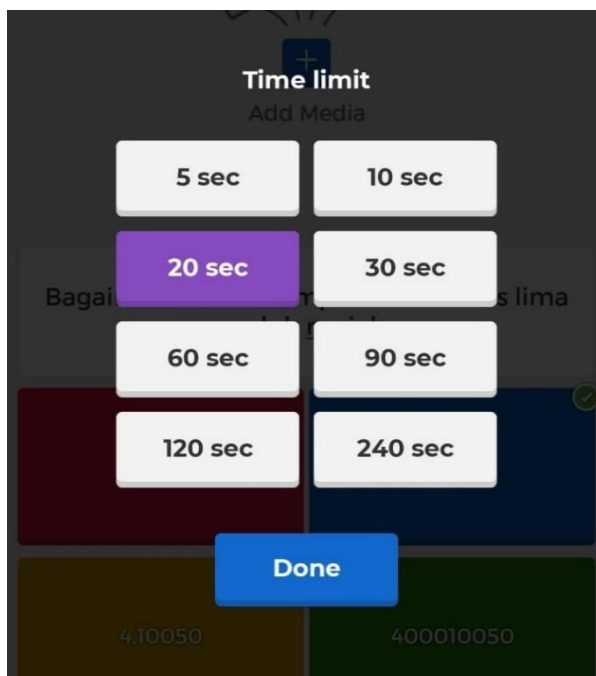
Gambar 6. Berbagai pilihan jenis pertanyaan yang digunakan, bisa memilih quiz, true or false (Benar - salah), Puzzle (susunan kata), type answer, slider, quiz audio, dll selain dari quiz dan true or false terdapat bintang disebelahnya yang menandakan menu pilihan tersebut adalah untuk premium atau berbayar, jadi apabila untuk gratisan kita bisa menggunakan kuis dan true or false saja.



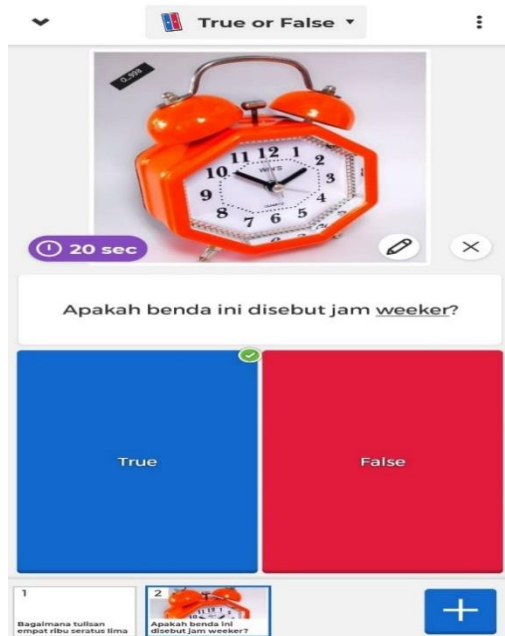
Gambar 7. Pilihan kuis, dibagian ini kita bisa mengisi pertanyaan kemudian bisa ditambahkan foto, dan jawaban di bagian bawahnya (blok yang berwarna).



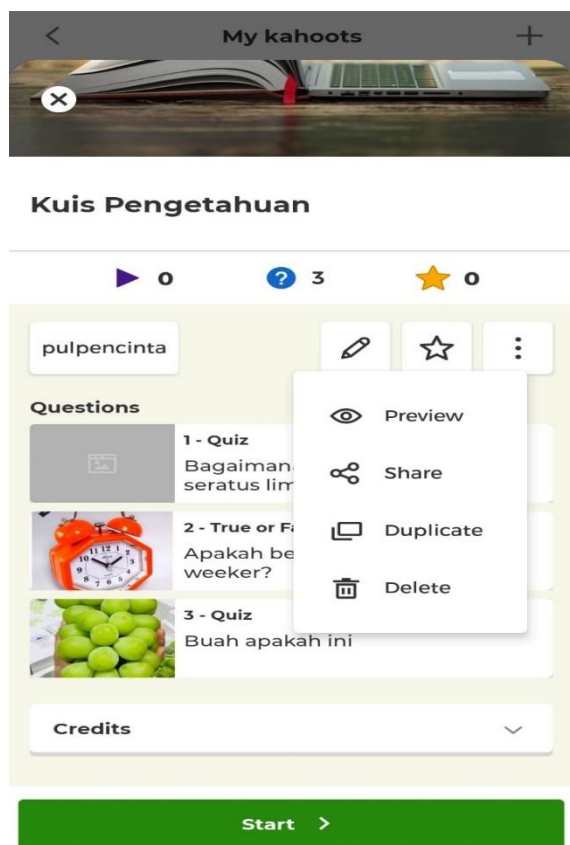
Gambar 8, add answer, pilihan blok untuk mengisi jawaban, untuk menentukan jawaban yang benar, kita bisa mengaktifkan bagian correct answer.



Gambar 9. Time limit, fitur ini untuk mengaktifkan waktu yang diberikan kepada peserta untuk menjawab satu pertanyaan yang berlangsung.



Gambar 10. Fitur True Or False, bagian ini adalah salah satu pilihan jenis pertanyaan yang bisa dijadikan sebagai pilihan untuk menambah bentuk evaluasi, di bagian ini kita bisa mengkreasi dengan gambar sebagai objek pertanyaannya, dan peserta cukup memilih bagian mana yang benar. Setelah berbagai pertanyaan selesai, anda bisa membagikannya atau menshare ke siswa;



Share your kahoot

Share with Kahoot! users

Search for username

Copy shareable link

<https://create.kahoot.it/sh...>

Copy



Google Classroom



Remind



Messages



WhatsApp



Gmail



More

Done

Gambar 11 dan 12, adalah pilihan untuk membagikan atau menshare soal yang telah kita buat,

Daftar Pustaka

Kemendikbud, *Salinan Undang-undang tentang standar penilaian pendidikan*,

[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220523_140932_SALINAN_Permendikbudristek%20No_21%20Tahun%202022_%20Standar%20Penilaian%20Pendidikan%20\(jdih.kemdikbud.go.id\).pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220523_140932_SALINAN_Permendikbudristek%20No_21%20Tahun%202022_%20Standar%20Penilaian%20Pendidikan%20(jdih.kemdikbud.go.id).pdf)

Kemendikbud, *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi*,

<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan>.

M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan*

Belajar Siswa, Jurnal pada <https://media.neliti.com/media/publications/333175-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-567ef6c4.pdf>

KBBI, Kuis, <https://kbbi.web.id/kuis-2>

Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

Wikipedia, <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>, artikel diterbitkan pada 23 Februari 2022

Gambar 1-12 tangkapan layar aplikasi kahoot dari smarthone android