

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* SEBAGAI
ALAT EVALUASI PADA MATA KULIAH
BACA TULIS AL-QUR'AN

Darmiah

Universitas Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: darmiah.salam@ar-raniry.ac.id

Abstrak

Salah satu cara meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan memberikan unsur ransangan agar mahasiswa termotivasi dalam belajar, salah satunya melalui sistem evaluasi yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat merangsang pola pikir kritis. *Kahoot* adalah website di internet yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang meriah dan heboh di dalam kelas, berbasis *platform* pembelajaran sebagai teknologi pendidikan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Shot Case Study*. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes yang dibagikan dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Data dianalisis untuk penentuan efektivitas dengan persentase. Hasil penelitian dapat diketahui median hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an adalah 80. Rentang nilai berada pada 40-100. Sedangkan rata-rata persentase keefektifan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi ditinjau dari hasil belajar adalah sebesar 80,3% dan berada pada kategori sangat efektif. Secara keseluruhan penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci : Efektifitas, *Kahoot*, Hasil belajar

Abstrack

One way to increase the effectiveness of learning is to provide an element of guidance so that students are motivated in learning, one of which is through a more innovative and creative evaluation system that can stimulate a critical mindset. *Kahoot* is a website on the internet that presents a lively and lively

educational quiz atmosphere in the classroom, based on a learning platform as an educational technology. The research approach used is quantitative. The type of research used is Pre-Experiential Design research with a One-Shot Case Study model. The data collection instrument used is a test question that is shared using the kahoot application. The data are analyzed for the determination of effectiveness by percentage. The results of the study can be known that the median learning outcomes of students in course are 80. Meanwhile, the average percentage of effectiveness of the kahoot application as an evaluation tool in terms of learning outcomes is 80.3% and is in the very effective category. Overall, the use of the kahoot application as an evaluation tool can effectively improve student learning outcomes.

Keywords: Effectivity, Kahoot, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Kemajuan yang terjadi dalam dunia teknologi komunikasi dan informasi memunculkan tantangan baru dalam dunia pendidikan. Di era globalisasi saat ini, kita tidak bisa menghindari dari kecanggihan teknologi yang semakin berkembang pesat di era ini. Dibutuhkan pelatihan peningkatan kompetensi bagi pendidik . *“Digital Class For Teacher”* yang nantinya pembahasannya terkait wawasan dunia teknologi pada ranah pendidikan serta adanya pelatihan soal dalam jaringan untuk membantu proses evaluasi pembelajaran (Andi, 2020).

Evaluasi adalah suatu proses dalam merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat berbagai alternative keputusan. Evaluasi merupakan suatu proses terus-menerus, bukan hanya pada akhir pengajaran, tetapi dimulai sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan, sampai sejauh mana berbagai tujuan pembelajaran telah dicapai peserta didik (Febriana, 2019).

Pada bidang pendidikan, evaluasi dapat dilakukan terhadap kurikulum baru, suatu kebijakan pendidikan, sumber belajar tertentu, atau etos kerja pendidik. Stufflebeam & Shinkfield mengartikan evaluasi sebagai penilaian yang

sistematik tentang manfaat atau kegunaan suatu objek. Dalam hubungannya dengan kegiatan pengajaran, Norman E. Gronlund mengartikan bahwa evaluasi sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai peserta didik (Prijuwuntanto, 2016).

Salah satu cara meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan memberikan unsur ransangan agar mahasiswa termotivasi dalam belajar, salah satunya melalui sistem evaluasi yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat merangsang pola pikir kritis. Selain itu, dosen harus dapat menciptakan sistem evaluasi yang memanfaatkan teknologi informasi karena dapat membangkitkan motivasi dan atensi peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Mei bahwa perubahan dalam praktik pendidikan dan pengembangan teknologi telah menyebabkan peningkatan penggunaan alat pembelajaran berbasis digital pada pendidikan tinggi.

Pada generasi sekarang ini, tidak dipungkiri bahwa sebagian besar dari mereka terbiasa menggunakan gawai atau android. Melihat kondisi ini, seorang dosen harus dapat memanfaatkan fenomena ini dengan menggunakan aplikasi online. Seorang dosen harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan suatu sistem evaluasi yang menarik bagi siswa, dan dapat merangsang kecepatan dan ketepatan dalam berpikir.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang dapat dilakukan oleh dosen yaitu menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. *Kahoot* adalah website di internet yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang meriah dan heboh di dalam kelas, berbasis *platform* pembelajaran sebagai teknologi pendidikan. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berupa kuis dan *game* (Daryanes, Febblina, 2020).

Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan, penguasaan materi, remedial, pengayaan

dan sebagainya. *Kahoot* memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. *Kahoot* memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it> untuk pembelajar.

Platform *kahoot* dapat digunakan untuk beberapa bentuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif dan dilengkapi dengan sistem monitoring aktivitas peserta didik. Inovasi *kahoot* ini juga dapat membantu aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam monitoring hasil belajar (Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, 2020).

Kahoot juga tersedia dalam bentuk aplikasi di handphone yang bisa di download dengan bebas biaya di *play store*. Pemberian skor diberikan pada peserta didik yang mengikuti permainan yang menjawab dengan benar. Dengan digunakannya alat evaluasi berbasis teknologi memberi dampak yang positif, karena peserta didik akan antusias dalam pembelajaran yang berlangsung, pembelajaranpun menjadi menarik dan menyenangkan (Hidayah, Rinda Wahyu, Sri Murdiah, 2021).

Kahoot ini benar-benar luar biasa dengan fitur-fitur bagus yang menampilkan warna, bentuk, suara, dan fitur-fitur lain yang masuk. Dengan *kahoot* pendidik akan mengelola peserta didik dengan pembelajaran yang menyenangkan seperti tagline *kahoot* “*make learning awesome*”. Ini akan memberikan peserta didik pembelajaran yang menarik dalam belajar (Lisnani, Lisnani, 2020).

Kahoot dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, kuis akan ditampilkan di layar monitor dan peserta didik mengerjakan menggunakan smartphone. Nokham dalam Centauri menjelaskan penggunaan *kahoot* dapat menjadikan peserta didik lebih konsentrasi, semakin bekerja sama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam tulisan ini, peneliti menggunakan *kahoot* sebagai alat bantu dalam evaluasi mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an.

Mata kuliah yang dimaksud di dalam tulisan ini merupakan salah satu mata kuliah yang diberikan kepada mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an berusaha memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang membaca dan menulis Al-Qur'an yang sesuai dengan kaidah-kaidahnya.

Penelitian oleh (Hidayah, Rinda Wahyu, Sri Murdiah, dan Tri Murti. dalam tulisannya menjelaskan penggunaan alat evaluasi melalui aplikasi *kahoot* telah menghasilkan nilai persentase dari ahli materi 93,33 %, ahli media 100 % dan pengguna (guru) 97,5 %. Kemudian Dewi dalam tulisannya disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk test online yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika(Dewi, 2018) .

Selanjutnya Lisnani menjelaskan proses pembelajaran menggunakan *kahoot* menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan menjawab soal (Lisnani, Lisnani, 2020). Setemen dalam tulisannya mengungkapkan bahwa sistem evaluasi online lebih diterima baik oleh mahasiswa .

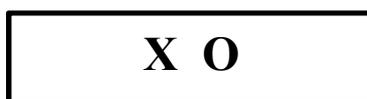
Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Kuliah Baca Tulis Al-Qur'an”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pada mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an ditinjau dari hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang ada di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik (Musianto, 2002).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Design*. Dikatakan *Pre-Experimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hal ini dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Hardani, 2020).

Adapun bentuk *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah *One-Shot Case Study*. Paradigma penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut (Hardani, 2020):



X : Treatment yang diberikan (Variabel independen)

O : Observasi (Variabel Dependen)

Dalam penelitian ini, populasinya meliputi mahasiswa mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an yang berjumlah 33 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah suatu cara pengambilan sampel apabila seluruh populasi penelitian dijadikan sampel.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes yang dibagikan dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Selanjutnya, data dianalisis untuk penentuan efektifitas dengan persentase. Analisis persentase dilakukan untuk melihat besar kecilnya proporsi dari setiap jawaban pada setiap pertanyaan. Penentuan efektivitas dilihat dari persentase jawaban dan data yang didapat dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Efektivitas program} = \frac{\text{Jumlah rerata efektifitas seluruh indikator}}{\text{Jumlah variabel indikator}}$$

Kriteria efektifitas menurut Ravianto adalah:

1. Rasio efektifitas di bawah 40% adalah sangat tidak efektif
2. Rasio efektifitas antara 40% - 59,99% adalah tidak efektif

3. Rasio efektifitas antara 60% - 79,99% adalah cukup efektif
4. Rasio efektifitas di atas 80% adalah sangat efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektifitas *kahoot* sebagai alat evaluasi pada mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an ditinjau dari hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry, dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Efektifitas *kahoot* sebagai alat evaluasi pada mata kuliah
Baca Tulis Al-Qur' ditinjau dari hasil belajar

| No | Nama Mahasiswa | Nilai |
|----|----------------|-------|
| 1 | A1 | 40% |
| 2 | A2 | 40% |
| 3 | A3 | 50% |
| 4 | A4 | 50% |
| 5 | A5 | 60% |
| 6 | A6 | 60% |
| 7 | A7 | 60% |
| 8 | A8 | 70% |
| 9 | A9 | 70% |
| 10 | A10 | 70% |
| 11 | A11 | 70% |
| 12 | A12 | 80% |
| 13 | A13 | 80% |
| 14 | A14 | 80% |
| 15 | A15 | 80% |
| 16 | A16 | 80% |
| 17 | A17 | 80% |
| 18 | A18 | 90% |
| 19 | A19 | 90% |

| | | |
|------------------|-----|---------------|
| 20 | A20 | 90% |
| 21 | A21 | 90% |
| 22 | A22 | 90% |
| 23 | A23 | 90% |
| 24 | A24 | 90% |
| 25 | A25 | 100% |
| 26 | A26 | 100% |
| 27 | A27 | 100% |
| 28 | A28 | 100% |
| 29 | A29 | 100% |
| 30 | A30 | 100% |
| 31 | A31 | 100% |
| 32 | A32 | 100% |
| 33 | A33 | 100% |
| Rata-rata | | 80,3% |
| Median | | 80 |
| Rentang | | 40-100 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui median hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an adalah 80. Rentang nilai berada pada 40-100. Sedangkan rata-rata persentase keefektifan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi ditinjau dari hasil belajar adalah sebesar 80,3% dan berada pada kategori sangat efektif.

Aplikasi *kahoot* disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk memasukkan mahasiswa ke dalam aplikasi agar dapat menanggapi kuis, diskusi, dan survey. Peserta didik yang terlibat dalam permainan tidak perlu membuat akun baru, karena untuk memainkan aplikasi *kahoot*, mahasiswa cukup mengakses langsung melalui *browser web* yang tersedia di *gadget*, laptop, atau komputer. Melalui aplikasi *kahoot*, peserta didik dapat melakukan permainan

yang memungkinkan untuk melaksanakan kuis online di kelas (Daryanes, Febblina, 2020).

Menurut Erhel & Jamet keterlibatan peserta didik dalam *game* yang dimasukkan dalam pembelajaran akan memotivasi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif dan memproses konten pendidikan serta meningkatkan pengalaman *self-efficacy*, dan kepuasan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Daryanes dan Ririen, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keefektifan aplikasi *kahoot* terhadap motivasi mahasiswa yaitu berada pada kategori sangat efektif.

Menurut Holzinger hasil belajar dengan menggunakan media berbasis *game* online terbukti setara dengan metode tradisional dengan keunggulan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat peserta didik lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Irwan, dkk, hasil penelitian menunjukkan bahwa *kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Selanjutnya, Wigati dalam penelitiannya menjelaskan penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 87 menjadi 92, dan peningkatan minat peserta didik dari 82% menjadi 93%. Melalui penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan kesenangan siswa dibandingkan metode tradisional. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Centauri, hasil penelitian menyatakan pendidik dan peserta didik sepakat bahwa *kahoot* menjadi media pembelajaran kuis interaktif yang menyenangkan.

Hidayah, dkk, dalam tulisannya menjelaskan penggunaan alat evaluasi melalui aplikasi *kahoot* telah menghasilkan nilai persentase dari ahli materi 93,33 %, ahli media 100 % dan pengguna (guru) 97,5 %. (Hidayah, Rinda Wahyu, Sri Murdiah, dan Tri Murti. 2021: 280) Kemudian Dewi, dalam tulisannya disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk test online yang

dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika (Dewi, 2018).

Lisnaini dan Emmanuel, menjelaskan proses pembelajaran menggunakan *kahoot* menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan menjawab soal (Lisnani, Lisnani, 2020). Setemen dalam tulisannya mengungkapkan bahwa sistem evaluasi online ebih diterima baik oleh mahasiswa (Setemen, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat secara keseluruhan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dapat kita ketahui, saat ini aplikasi *game* tidak lagi hanya sebagai alat hiburan belaka tetapi sekarang sudah memiliki efek positif yaitu menjadi alat komunikasi, mengajar, serta memengaruhi sikap dan perilaku.

Banyak penelitian menunjukkan penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan efek positif untuk merangsang motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik. Begitu juga dengan hasil peneltian ini, menunjukkan adanya efek positif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa sistem evaluasi dengan memanfaatkan teknologi informasi berguna untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat diketahui median hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Baca Tulis Al-Qur'an adalah 80. Rentang nilai berada pada 40-100. Sedangkan rata-rata persentase keefektifan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi ditinjau dari hasil belajar adalah sebesar 80, 3% dan berada pada kategori sangat efektif. Secara keseluruhan penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Banyak penelitian menunjukkan penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan efek positif untuk merangsang motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, J. dan M. (2020). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Humanis 19, 1*.
- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, dan L. A. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 3(2)*.
- Daryanes, Febblina, dan D. R. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration 3, 2(2)*.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hidayah, Rinda Wahyu, Sri Murdiah, dan T. M. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi melalui Aplikasi Kahoot Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam dengan Penguatan Karakter Mandiri Kelas IV Mi. Rn. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, 1(4)*.
- Lisnani, Lisnani, dan G. E. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA), 4(2)*.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif dalam metode penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan (Journal of Management and Entrepreneurship), 4(2)*.
- Prijuwuntanto, S. W. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Sanata Dharma University Press.
- Setemen, K. (2010). Pengembangan evaluasi pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 3*.