



Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran

Silvia Permatasari¹, Zulhafizh², Elvrin Septyanti³, Tria Putri Mustika⁴, Oki Rasdana⁵, Piki Setri Pernantah⁶, Miftah Rizka⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-02-26 Revised: 2023-03-13 Published: 2023-04-04	This study aims to identify Kahoot-based assessments that can be used as options and innovations in implementing digital-based assessments. During the learning evaluation, it seemed less interesting because it was still done conventionally. The research method used is descriptive qualitative method. The author uses a tool in the form of a questionnaire in this study. The author conducted research using kahoot-based digital assessments on students. The instrument used in this research is a questionnaire. The questionnaire given to students consisted of three indicators, namely aspects of ease of use, menu attractiveness, and usefulness. Based on the results of the study it can be concluded that the use of the Kahoot digital assessment received positive responses from students with an average score of 49.72% who answered the strongly agree category, and 36.74% of students answered a score of 4 in the agree category, 13.33% of students answered a score of 3 with the quite agree category and 1% answered a score of 2 with the less agree category. Kahoot-based digital assessments are very much liked by students because they are easy to use, interesting and useful as a means of evaluating learning for students.
Keywords: <i>Assesment;</i> <i>Digital Assesment;</i> <i>Kahoot;</i> <i>Learning Evaluation.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-02-26 Direvisi: 2023-03-13 Dipublikasi: 2023-04-04	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi asesmen digital berbasis Kahoot yang dapat dijadikan pilihan dan inovasi penerapan asesmen berbasis digital. Selama ini evaluasi pembelajaran terkesan kurang menarik karena masih dilakukan secara konvensional Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan instrumen berupa angket pada penelitian ini. Penulis melakukan penelitian menggunakan asesmen digital berbasis kahoot pada mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang disebarkan kepada mahasiswa terdiri atas tiga indikator yaitu, aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, dan kebermanfaatannya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan asesmen digital Kahoot mendapat respon positif dari mahasiswa dengan skor rata-rata 49,72% yang menjawab kategori sangat setuju, dan 36,74% mahasiswa menjawab skor 4 kategori setuju, 13,33% mahasiswa menjawab skor 3 dengan kategori cukup setuju dan 1% menjawab skor 2 dengan kategori kurang setuju. Asesmen digital berbasis Kahoot sangat disenangi oleh mahasiswa karena mudah digunakan, menarik dan bermanfaat sebagai sarana evaluasi pembelajaran bagi mahasiswa.
Kata kunci: <i>Asesmen;</i> <i>Asesmen Digital;</i> <i>Kahoot;</i> <i>Evaluasi Pembelajaran.</i>	

I. PENDAHULUAN

Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan pada masa sekarang adalah mampu berdampingan dengan kemajuan teknologi. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk menyesuaikan pembelajaran digital. Inovasi pembelajaran disesuaikan dengan latar belakang siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa (Setiani & Firmansyah, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan dan potensi siswa. Pemanfaatan kemajuan teknologi merupakan bentuk fasilitas yang dapat dimanfaatkan guru agar pembelajaran lebih baik untuk media pembelajaran berbasis digital (Maa'ruf, 2022). Perkembangan

pendidikan di era digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Perubahan pendidikan di era digital menuntut guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran (Rusdi et al., 2022)

Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan kurangnya kreativitas guru dalam membelajarkan peserta didik. Seorang guru tidak hanya fokus pada sebuah materi dalam pembelajaran melainkan penggunaan media pembelajaran secara arif dan terencana. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik

dan benar (Perdana et al., 2020). Dalam proses pembelajaran salah satu aspek penting yang juga harus diperhatikan adalah proses penilaian dalam hal ini disebut dengan istilah asesmen. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu aspek penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Dengan begitu, penilaian berbasis media online juga dapat membantu meningkatkan pemahaman pada peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif (Nurhamidah, 2021). Asesmen yang dilakukan oleh guru selama ini terkesan monoton dan tidak bervariasi sehingga siswa kurang semangat dalam melaksanakan asesmen.

Penilaian dalam pembelajaran adalah salah satu usaha pendidik mendapatkan Informasi mengenai kemajuan peserta didik. Hal ini dapat dijadikan pendidik sebagai keputusan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Penilaian dalam pembelajaran adalah bagian dari refleksi dalam memahami perkembangan peserta didik (Nurhamidah, 2021). Sekarang ini berbagai inovasi teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran antara lain quizlet, padlet, kahoot, Edmodo, google classroom dan lain sebagainya. (Fajriyyah et al., 2020). Berbagai aplikasi online banyak dikembangkan untuk meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah media kahoot. Kahoot adalah website yang menghadirkan suasana kuis menjadi menyenangkan dan meningkatkan pembelajaran di kelas (Sagala et al., 2021).

Aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran berjenis visual dan memiliki fungsi dan mengarahkan atensi untuk dapat berkonsentrasi terhadap pelajaran yang berkaitan (Affrida, dalam Perdana et al., 2020). Aplikasi kuis untuk pembelajaran online. Permainan melalui Kahoot dapat digunakan dalam pelajaran yang berbeda, memfasilitasi penilaian mendalam proses pembelajaran. Kahoot adalah pembelajaran berbasis game yang bisa meningkatkan perhatian siswa untuk belajar. Kahoot ini adalah aplikasi untuk pembelajaran yang bermanfaat menilai pemahaman siswa tentang materi. Selain itu, kahoot membantu memotivasi dan membangkitkan semangat belajar (Atika & Muassomah, 2020). Kahoot merupakan aplikasi online berupa kuis yang dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam format permainan. Poin akan terlihat untuk jawaban yang betul dan peserta didik yang terlibat dapat secara langsung melihat hasil

jawaban mereka (Dianawati et al., 2021). Dalam pembelajaran menyimak juga diperlukan inovasi melalui asesmen digital yaitu Kahoot. sebagai bentuk pemanfaatan teknologi sehingga membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti asesmen. Asesmen lebih menarik dan peserta didik dapat menerima secara langsung umpan balik dari jawaban mereka sehingga dapat mengukur kemampuan peserta didik.

Kahoot merupakan permainan sederhana tetapi menyenangkan dan dapat digunakan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berkaitan dengan dunia Pendidikan, baik dijadikan media evaluasi, media dalam pemberian tugas belajar maupun sekadar memberikan hiburan saat proses belajar-mengajar. Kahoot dapat diaplikasikan pada berbagai mata pelajaran. Kahoot didesain dengan penggunaan yang gampang baik untuk pendidik maupun peserta didik. Kahoot merupakan salah satu dari bermacam pilihan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena aplikasi kahoot menitikberatkan gaya belajar dan hubungan interaktif partisipasi peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap proses pembelajaran yang sedang dipelajari (Harlina & Ahmad dalam Sagala et al., 2021).

II. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan instrumen berupa angket pada penelitian ini. Penulis melakukan penelitian menggunakan aplikasi kahoot pada mahasiswa Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia 2022C yang berjumlah 36 mahasiswa. Pada akhir pembelajaran penulis melaksanakan asesmen digital memanfaatkan platform Kahoot kemudian mahasiswa diminta mengisi angket yang berisikan respon atau persepsi mahasiswa setelah melakukan asesmen digital menggunakan platform tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada angket yang disebarkan kepada mahasiswa terdiri atas tiga indikator yaitu, aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, dan kebermanfaatannya. Hasil persepsi angket yang diisi mahasiswa dalam menggunakan asesmen digital terdiri atas 10 pernyataan dan beberapa pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, kurang setuju, cukup setuju, setuju, dan sangat setuju. penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator

dengan kriteria berikut 5 = sangat baik/sangat setuju 4= baik/setuju 3= cukup baik/cukup setuju 2= kurang baik/kurang setuju 1= sangat kurang/sangat tidak setuju.

Tabel 1. Persentase Skor Hasil Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Asesmen Digital Kahoot

Skor	Pernyataan										Kumulatif
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	11,10%	11,10%	11,10%	13,90%	15,40%	16,70%	16,70%	11,10%	16,70%	11,10%	11,10%
4	41,70%	38,90%	33,30%	41,70%	30,60%	27,80%	22,20%	30,60%	36,10%	41,70%	38,90%
5	44,40%	50%	52,80%	50%	50%	58,30%	58,30%	50%	44,40%	41,70%	49,70%

Pertama, aspek kemudahan penggunaan ada beberapa pernyataan yang diajukan. Pernyataan pertama yaitu penggunaan media Kahoot membuat waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sebanyak 16 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 44,4% dan 15 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 41,7% menjawab setuju selebihnya 5 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 13,9%. Pernyataan kedua yaitu media kahoot dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Sebanyak 18 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 50% dan 14 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 38,9% menjawab setuju selebihnya 4 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 11,1%. Pernyataan ketiga yaitu media kahoot tidak rumit untuk digunakan. Sebanyak 19 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 52,8% dan 12 mahasiswa dengan persentase 33,3% menjawab setuju dan 13,90% menjawab dengan cukup setuju dengan skor 3. Pernyataan keempat yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Sebanyak 18 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 50% dan 15 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 41,7% menjawab setuju. Pernyataan kelima media kahoot secara cepat memberikan hasil umpan balik kemampuan peserta didik. Sebanyak 18 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 50% dan 11 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 30,6% menjawab setuju selebihnya 7 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 19,4%.

Kedua, aspek kemenarikan sajian. Pernyataan keenam desain tampilan Kahoot menarik perhatian mahasiswa. Sebanyak 20 mahasiswa

menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 55,6% dan 10 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 27,8% menjawab setuju selebihnya 6 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 16,7%. Pernyataan ketujuh, aplikasi media Kahoot membantu peserta didik dalam berpikir kritis. Sebanyak 18 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 50% dan 14 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 38,9% menjawab setuju selebihnya 4 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 11,1%.

Ketiga, aspek kebermanfaatan. Pernyataan kedelapan aplikasi media Kahoot membuat mahasiswa tertarik untuk mengikuti evaluasi pembelajaran sehingga kuis/latihan tidak membosankan. Sebanyak 21 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 58,3% dan 12 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 33,3% menjawab setuju selebihnya 3 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 8,3%. Pernyataan kesembilan aplikasi media Kahoot membantu mahasiswa mengevaluasi kemampuan diri sendiri. Sebanyak 16 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 44,4% dan 13 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 36,1% menjawab setuju, 6 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 11,1% dan 1 mahasiswa menjawab skor 2 dengan persentase 2,8%. Pernyataan kesepuluh aplikasi media Kahoot membantu mahasiswa lebih memahami materi lebih mendalam. Sebanyak 15 mahasiswa menjawab skor 5 yaitu sangat setuju dengan persentase 41,7% dan 15 mahasiswa menjawab skor 4 dengan persentase 41,7% menjawab setuju, 5 mahasiswa menjawab skor 3 dengan persentase 13,9% dan 1 mahasiswa menjawab skor 2 dengan persentase 2,8%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil persepsi siswa dapat dijelaskan bahwa asesmen digital berbasis Kahoot sangat disukai oleh mahasiswa baik berdasarkan indikator kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, hingga kebermanfaatan. Pada indikator kemudahan terlihat bahwa secara umum mahasiswa sangat setuju bahwa yaitu penggunaan media kahoot membuat waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini juga terlihat pada saat penggunaan kahoot secara otomatis dapat dibatasi waktu lama menjawab dan respon

jawaban mahasiswa langsung dapat diterima secara langsung sehingga dapat mengefektifkan waktu dalam menjawab pertanyaan serta secara langsung mendapat umpan balik.

Selanjutnya, mahasiswa sangat setuju bahwa media kahoot dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Hal ini terlihat pada saat penggunaan kahoot pendidik dapat melaksanakan asesmen digital berbasis kahoot baik secara langsung maupun jarak jauh dan tidak terikat oleh jarak dan waktu. Pendidik juga agar dapat membuat pengaturan penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dapat dikerjakan di rumah. Mahasiswa sangat setuju mengenai kahoot tidak rumit untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan mahasiswa pada umumnya dapat langsung mengikuti asesmen secara langsung tanpa bantuan cara menggunakan terlebih dahulu oleh pendidik. Berikutnya, persepsi mahasiswa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil respon mahasiswa secara umum menyatakan setuju. Kahoot dapat disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik tergantung bagaimana pendidik memberikan asesmen yang tepat dengan tingkat berpikir peserta didik.

Selanjutnya, mahasiswa sangat setuju media kahoot secara cepat memberikan hasil umpan balik kemampuan peserta didik. Hal ini terlihat pada aplikasi Kahoot yang dapat memberikan secara langsung hasil nilai jawaban mahasiswa bahkan secara langsung dapat mengurutkan peringkat mahasiswa beserta urutan pemenang pada asesmen tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil Penilaian Kahoot

Selanjutnya, desain pada tampilan Kahoot menarik perhatian mahasiswa karena Kahoot memiliki animasi yang dapat diganti sesuai dengan tema yang dipilih oleh pendidik

sehingga tampilan pada kahoot dapat bervariasi. Selanjutnya, aplikasi kahoot membantu peserta didik dalam berpikir kritis. Hal ini diketahui dari cara mahasiswa menelaah pertanyaan dan jawaban pengecoh agar melalui asesmen digital ini dengan menggunakan batasan dalam waktu saat menjawab melatih siswa untuk berpikir secara cepat dan kritis dalam keadaan terdesak memilih jawaban.

Berikutnya, aspek pada kebermanfaatan. Mahasiswa sangat setuju bahwa aplikasi media Kahoot membuat mahasiswa tertarik untuk mengikuti evaluasi pembelajaran sehingga kuis/latihan tidak membosankan. Hal ini tentunya membantu proses pembelajaran lebih bervariasi dan mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan semangat. Selanjutnya, aplikasi media Kahoot membantu mahasiswa mengevaluasi kemampuan diri sendiri. Ini terbukti dengan tampilan nilai siswa yang dapat secara langsung diakses dan tersimpan dalam bentuk hasil laporan penilaian mahasiswa. Aplikasi media Kahoot membantu mahasiswa lebih memahami materi lebih mendalam. Hal ini dapat terlihat dengan tampilan kahoot yang dapat secara langsung setelah waktu menjawab habis maka akan muncul jawaban yang benar dan salah sehingga peserta didik secara tidak langsung juga mendapatkan evaluasi terhadap jawaban mahasiswa sehingga dapat memperkuat materi kembali.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa memiliki respon dan persepsi yang baik mengenai penggunaan Kahoot sebagai asesmen digital. Mahasiswa secara umum menyukai penggunaan asesmen digital berbasis kahoot baik dari segi kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, dan juga kebermanfaatan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Penggunaan asesmen digital tentunya menjadi alternatif untuk variasi pelaksanaan asesmen dalam proses pembelajaran. Melalui kahoot mahasiswa tertarik untuk mengikuti asesmen dan antusias. Kahoot bukanlah satu-satunya aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat asesmen dalam proses pembelajaran masih ada aplikasi lainnya. Selain memiliki kelebihan tentunya kahoot juga

memiliki kekurangan dan dapat dikembangkan lebih baik lagi ke depannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Atika, N. A., & Muassomah, M. (2020). Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 277-297. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>
- Dianawati, Darsono, & Handayani, A. D. (2021). "Inovasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Untuk Penguatan PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SISWA KELAS X SMA BERBANTUAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA APPLICATION OF KAHOOT APPLICATION OF CLASS X HIGH SCHOOL STUDENTS ASSIST. 515-524. <https://kahoot.id/>.
- Fajriyyah, N. / ;, Fajriyyah, A. A., & Nugrahalia, M. (2020). Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Kognitif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4), 223-229. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>
- Maa'ruf, A. dan A. (2022). A s - S A B I Q U N. *As-Sabiqun*, 4(November 2022), 1276-1287.
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 80-90.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290-306.
- Rusdi, Murti, W., Nurhidayah, & Ali, M. M. (2022). PELATIHAN DIGITAL ASSESSMENT BERBASIS ANDROID Pangulu Abdi Pangulu Abdi. 2(2).
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., & ... (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. ... *Merdeka Belajar*, 2010. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). KAHOOT! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi COVID-19. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 13-28. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850>