

Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak

Taufan Jaya Nugraha^{1*}, Nuraini Asriati², Iwan Ramadhan³

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut pendidik lebih inovatif dan kreatif di kelas, Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses penilaian pembelajaran dapat mendukung terlaksananya proses penilaian pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, salah satunya dengan menggunakan Kahoot!. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penilaian hasil belajar berbasis Kahoot! dengan melihat perencanaan, pelaksanaan, serta hasil dari penilaian berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sosiologi pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Pontianak. Metode yang digunakan kualitatif dengan bentuk penelitian deskriptif. Dengan pengumpulan data melalui observasi secara langsung penggunaan Kahoot! dari persiapan hingga pelaksanaan ruang kelas, Sumber data yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah satu orang guru sosiologi yang mengajar di SMA Negeri 2 Pontianak serta empat orang peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Pontianak sebagai sampel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sosiologi sudah dilaksanakan dengan efektif, dilaksanakan dengan baik, lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perencanaan penilaian pembelajaran sudah efektif dengan langkah guru membuat RPP, membuat kuis pada Kahoot! dengan mudah. Pelaksanaan penilaian sangat efektif dilakukan setelah guru menyampaikan materi pembelajaran, tanpa banyak kendala dan terlaksana sesuai tujuan yang diharapkan dari penggunaan Kahoot! dalam penilaian. Hasil penilaian yang diperoleh sangat efektif dari ranah pengetahuan dengan penilaian melalui Kahoot! diperoleh nilai yang baik dengan rata-rata 80,3 dari persentase jawaban benar. ranah sikap terdapat nilai sopan santun, kedisiplinan, kejujuran, percaya diri dan gotong royong pada peserta didik yang baik. ranah keterampilan diperoleh peserta didik semakin terampil dalam menggunakan media teknologi digital.

Kata kunci: Efektivitas; Penilaian Pembelajaran; Kahoot!

History:

Received : 09 Nov 2023

Revised : 16 Nov 2023

Accepted : 22 Nov 2023

Published : 11 Dec 2023

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura, Indonesia

*Author Correspondent: taufanjaya14@gmail.com

Publishers: LPM IAIN Shaykh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Pendahuluan

Perkembangan yang terjadi pada dunia pendidikan terus mengalami kemajuan, salah satu hal yang paling berpengaruh yaitu adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam memajukan kualitas bangsa, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dibutuhkan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang bersesuaian dengan kemajuan zaman. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Ibrahim (Faznur, 2020) menyatakan bahwa “pada era perkembangan IPTEK yang sangat pesat, profesional seorang pendidik tidak sekedar kemampuan mengajar peserta didik, namun juga harus mengelola informasi serta lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang lebih baik adalah diperlukannya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan berbagai bentuk teknologi yang telah berkembang. Menurut (Ramadhan, I., & Warneri, 2023), pendidik harus terus mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran dari kurikulum dalam rangka mengikuti tuntutan zaman.

Pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai, yaitu adanya perubahan perilaku yang diharapkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan

adanya budi pekerti, kecerdasan dan keterampilan. Untuk mengetahui adanya perkembangan serta kemajuan belajar pada peserta didik, diperlukan suatu penilaian terhadap hasil belajar yang telah dilaksanakan. Menurut Supriadi (2014) Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan guna mengukur dan menilai tingkat pencapaian serta berhasil tidaknya proses pembelajaran. Penilaian hasil pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa lepas dari proses pembelajaran dan saling berkaitan, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, Standar proses pembelajaran meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses penilaian konvensional dengan tes tertulis dalam pembelajaran masih banyak diterapkan pada saat ini, proses penilaian yang dilaksanakan dengan memberikan lembar jawaban yang harus dikerjakan oleh peserta didik maupun dengan memberikan tugas melalui buku LKS dianggap membosankan, menciptakan suasana yang membuat peserta didik terkesan tertekan, adanya waktu pengerjaan yang relatif lama juga memungkinkan peserta didik berdiskusi dan saling berbagi jawaban, evaluasi dengan cara tersebut cenderung tidak efektif dan tidak efisien, yang mana kemudian guru harus mengoreksi satu persatu jawaban peserta didik untuk mengetahui nilai peserta didik tanpa memahami kemampuan maupun materi yang tidak dipahami peserta didik. Kenyataan tersebut menunjukkan pentingnya memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat (Mardiyanti et al., 2022). Dalam hal ini guru perlu menyiapkan media serta alat yang tepat agar proses penilaian dapat jadi lebih baik, guru harus kreatif dalam penggunaan media digital yang ada agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses penilaian pembelajaran dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Menurut Damayanti & Dewi (2021) Pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan rangsang kepada peserta didik untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran serta mengerjakan berbagai bentuk latihan soal, yang mana pembelajaran berbasis teknologi menghadirkan berbagai macam bentuk animasi, penjelasan dalam bentuk grafik, serta beragam warna yang menciptakan kesan yang nyata. Salah satu faktor keefektifan dalam proses pembelajaran ialah dengan media pembelajaran berbasis teknologi (*View of PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS : STRATEGI PEMBELAJARAN DI SMP SWASTA PASCA PANDEMI COVID 19*, n.d.). Berbagai aplikasi sudah banyak berkembang dan digunakan sebagai media dalam proses belajar pasca diterapkannya pembelajaran daring beberapa tahun yang lalu, salah satunya adalah aplikasi *Kahoot!* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti; melakukan penilaian atau mengevaluasi pemahaman materi peserta didik dengan berbagai bentuk tes.

Kahoot! adalah sebuah aplikasi permainan online yang dapat diakses gratis berbasis pada sistem pembelajaran di kelas. *Kahoot!* merupakan aplikasi atau website dimana penggunanya dapat membuat kuis, diskusi, serta survei secara mandiri. Kuis yang sudah dibuat kemudian ditampilkan di layar kelas dengan bantuan LCD proyektor yang kemudian peserta didik dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan kuis secara langsung pada waktu bersamaan dengan *smartphone*-nya masing-masing (Destya, 2019). Menurut Bicen & Kocakoyun (2018) “Aplikasi berbasis permainan dengan tujuan memotivasi dalam pembelajaran seperti *Kahoot!* Dapat dibenarkan sebagai kebutuhan peserta didik untuk berpikir, menciptakan suasana alternatif, dan untuk menciptakan lingkungan yang kompetitif“. Penggunaan *Kahoot!* yang mampu menciptakan suasana kompetitif dengan ditampilkannya nilai sementara disetiap persatu soal akan memotivasi peserta didik berlomba memperoleh nilai yang terbaik tanpa rasa bosan karena dilakukan dengan sebuah kuis dalam bentuk permainan. Menurut Aribowo “Selain dapat digunakan secara gratis, aplikasi *Kahoot!* juga bisa digunakan dalam berbagai bahasa, berbagai

alat yang terhubung internet, dan dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran (Perdana dkk, 2020).

Dalam kesehariannya hampir semua orang menggunakan teknologi, seperti *smartphone* maupun laptop untuk melakukan aktivitas, termasuk para pendidik serta peserta didik di lingkungan sekolah. SMA Negeri 2 Pontianak merupakan salah satu sekolah yang memaksimalkan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah, yang menjadi langkah guru dalam menerapkan berbagai media teknologi digital atau aplikasi yang inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Dalam pembelajaran sosiologi, guru menggunakan berbagai media yang bervariasi, baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun ketika melaksanakan penilaian sebelum menutup pembelajaran, salah satunya adalah *Kahoot!*. penggunaan LKS dan buku paket yang sama disetiap kelas yang di ajar ibu PA, membuat tugas atau penilaian yang akan diberikan sudah diketahui oleh peserta didik dari kelas yang berbeda, dengan bertanya dan melihat LKS peserta didik dari kelas yang sudah lebih dulu diberi penugasan. Kelas XI IPS 2 merupakan kelas dengan nilai rata-rata sosiologi terendah dalam penilaian tertulis, namun merupakan kelas yang mudah mengerti untuk diarahkan dalam pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik perlu terus dioptimalkan untuk melakukan penilaian pembelajaran berbasis teknologi aplikasi *online* agar lebih efektif dan efisien. Kesenjangan yang terjadi adalah proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa kelas XI IPS 2 seharusnya akan memberikan hasil belajar yang maksimal. Namun, hal tersebut bertolak belakang dari capaian dari hasil belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari nilai rata-rata mata pelajaran Sosiologi kelas tersebut merupakan kelas memiliki nilai paling rendah diantara kelas XI IPS lainnya. Berdasarkan hasil penelitian oleh (Made, 2018), (Jampel & Puspita, 2017) dan (Handayani & Nora, 2023) tentang penyebab rata-rata nilai Sosiologi siswa rendah, faktor-faktor kesulitan siswa dan kemampuan yang perlu ditingkatkan ketika melaksanakan asesmen atau penilaian yaitu menunjukkan disebabkan metode pembelajaran yang monoton, media atau alat peraga masih minim, kurangnya peran anak mendapatkan bimbingan dari orang tua di rumah, perlunya meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi hingga mencipta. Selain itu, faktor yang datang dari internal dan eksternal siswa dalam menghadapi evaluasi pembelajaran maupun ketika proses pembelajaran mengabaikan pembelajaran analisis dan cenderung menghafal.

Kelas XI IPS 2 merupakan kelas dengan nilai rata-rata sosiologi terendah dalam penilaian tertulis, namun merupakan kelas yang mudah mengerti untuk diarahkan dalam pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu penggunaan *smartphone* dikalangan peserta didik perlu terus dioptimalkan untuk melakukan penilaian pembelajaran berbasis teknologi aplikasi *online* agar lebih efektif dan efisien. Kesenjangan yang terjadi adalah proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa kelas XI IPS 2 seharusnya akan memberikan hasil belajar yang maksimal. Namun, hal tersebut bertolak belakang dari capaian dari hasil belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari nilai rata-rata mata pelajaran Sosiologi kelas tersebut merupakan kelas memiliki nilai paling rendah diantara kelas XI IPS lainnya. Berdasarkan hasil penelitian oleh (Made, 2018), (Jampel & Puspita, 2017) dan (Handayani & Nora, 2023) tentang penyebab rata-rata nilai Sosiologi siswa rendah, faktor-faktor kesulitan siswa dan kemampuan yang perlu ditingkatkan ketika melaksanakan asesmen atau penilaian yaitu menunjukkan disebabkan metode pembelajaran yang monoton, media atau alat peraga masih minim, kurangnya peran anak mendapatkan bimbingan dari orang tua di rumah, perlunya meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi hingga mencipta. Selain itu, faktor yang datang dari internal dan eksternal siswa dalam menghadapi evaluasi pembelajaran maupun ketika proses pembelajaran mengabaikan pembelajaran analisis dan cenderung menghafal.

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Kahoot!* dalam artikel ilmiah yang pernah dilakukan diantaranya. Penelitian oleh (Fajriyyah & Nugrahalia, 2020) dengan hasil *Kahoot!*

efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi pesertadidik, dengan melihat respon guru dan peserta didik di kelas eksperimen, dan melalui perbandingan nilai *n-gain* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, terdapat peningkatan hasil belajar yang tinggi pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol dengan peningkatan sedang. Kemudian penelitian (Azizah & Ritonga, 2023) dengan hasil penggunaan Kahoot! efektif dalam *Digital Based Learning* dan hasil belajar siswa, Kahoot! mudah digunakan baik guru juga peserta didik dengan visualisasi yang menarik perhatian peserta didik. pembelajaran dengan media Kahoot! efektif dengan didukung oleh kesiapan, fasilitas serta kompetensi yang dimiliki guru dalam pelaksanaannya. Penelitian oleh (Indriani, 2022) dengan hasil penggunaan Kahoot! pada proses evaluasi pembelajaran sangat efektif, dengan meninjau motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sebanyak 91,32% peserta didik menyukai dan termotivasi dengan proses evaluasi menggunakan Kahoot!, adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 13,2 point, proses evaluasi menjadi lebih mudah, menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Metode

Dalam penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif untuk memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran sosiologi berbasis Kahoot! di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Pontianak. Dengan sumber data yang meliputi data primer yang bersumber dari hasil pengamatan langsung, guru mata pelajaran sosiologi dan peserta didik, sedangkan data sekunder meliputi dokumen dan arsip terkait pelaksanaan pembelajaran dan jurnal yang berkaitan dan mendukung penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi atau pengamatan langsung di lokasi penelitian, selanjutnya dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sosiologi dan peserta didik kelas XI IPS 2 dan juga melakukan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, yang pertama dengan mereduksi data, kemudian menyajikan data dan menarik kesimpulan serta verifikasi.

Hasil dan Diskusi

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan penilaian berbasis Kahoot! efektif dalam proses perencanaan penilaian dengan menggunakan langkah-langkah diantaranya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran yang akan dilakukan dan membuat kuis pada Kahoot! yang akan digunakan untuk melakukan penilaian setelah menjelaskan materi pembelajaran. (Arrizqi, 2021) Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju, yaitu bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam mewujudkan tujuan operasional. dalam perencanaan penilaian berbasis Kahoot! guru menggunakan berbagai sumber daya yang ada seperti buku-buku dan memanfaatkan media Kahoot! yang dapat diakses secara gratis agar penilaian yang akan dilakukan dapat berlangsung dan memperoleh hasil yang baik dan sesuai rencana yang telah disusun.

Gambar 1.
Guru menyusun Rencana Pembelajaran



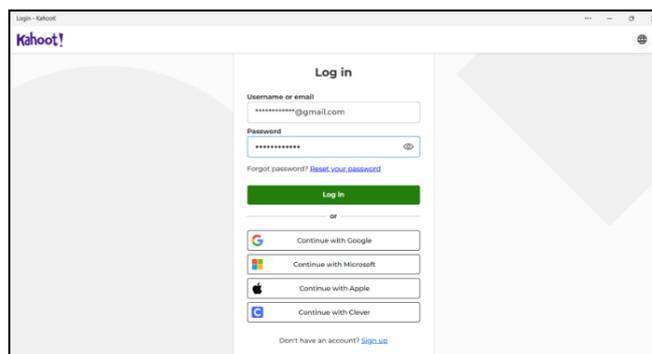
Dalam menyusun pembelajaran, guru juga akan digunakan dalam

rencana pelaksanaan menyusun konsep soal yang penilaian berbasis Kahoot!

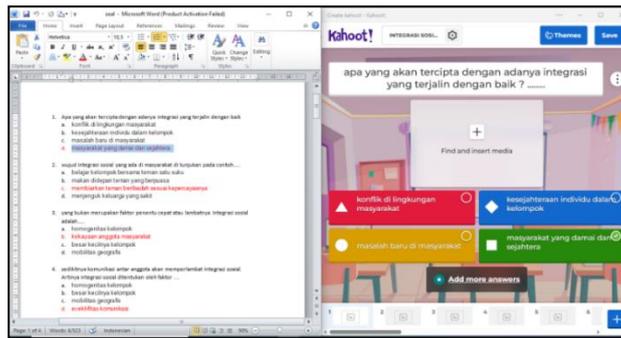
yang guru buat dalam microsoft word untuk memudahkan guru saat memasukkan soal dalam membuat kuis Kahoot!. Sejalan dengan teori perencanaan penilaian pembelajaran menurut Supriadi (2014) Strategi yang harus dilakukan guru dalam melakukan penilaian meliputi penyusunan rencana pengajaran, proses belajar mengajar, penilaian dan umpan balik. Penilaian yang baik dan terencana sangat diperlukan untuk mengetahui kemampuan anak didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam proses penyusunan rencana penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran, guru telah membuat rancangan yang mencakup materi yang akan dipelajari, media dan metode pengajaran, teknik penilaian dan alokasi waktu pelaksanaan, serta tujuan yang akan dicapai, yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim (Hamdayama, 2016) “perencanaan pengajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan apa yang akan dicapai oleh suatu kegiatan pengajaran, cara apa yang akan dipakai untuk mencapai tujuan tersebut, materi/bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan, serta alat atau media apa yang diperlukan”, sejalan dengan teori tersebut dalam perencanaan pembelajaran dengan penilaian berbasis Kahoot! selain membuat RPP, guru menyiapkan materi dalam bentuk *powerpoint*, guru juga menyiapkan kuis dengan menggunakan Kahoot! yang akan dimainkan setelah guru menjelaskan materi sekaligus sebagai penilaian pengetahuan peserta didik dan menyiapkan alat-alat yang akan digunakan sebagaimana yang tersusun dalam RPP. Keberhasilan proses pembelajaran dalam sebuah mata pelajaran tidak lepas dari komponen-komponen penting seperti alat, metode dan bahan ajar, dengan adanya alat menjadikan metode dalam pembelajaran akan efisien (Ramadhan, 2023).

Gambar 2.
Tangkap Layar Guru masuk ke akun Kahoot! untuk membuat kuis



Gambar 3.
Tangkap Layar Guru memindahkan soal yang telah disusun ke dalam Kahoot!



Berdasarkan perencanaan

langkah-langkah penilaian berbasis

Kahoot! yang telah guru lakukan, efektivitas dari perencanaan sejalan dengan pendapat Rivai (Azizah & Ritonga, 2023) mengenai indikator dalam membuat media dalam proses pembelajaran yang efektif, meliputi relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan sarana dan prasarana, kebermanfaatan. Dalam perencanaan penilaian, penggunaan *Kahoot!* relevan dengan materi yang akan diajarkan, pada materi integrasi sosial banyak terdapat sub materi dengan penjelasan singkat dan cocok dijadikan kuis, kemampuan guru dalam membuat kuis dengan media *Kahoot!* sangat baik dan dapat membuat kuis mudah, perencanaan penilaian berbasis *Kahoot!* dilakukan oleh guru di ruang guru, sehingga ketersediaan sarana prasarana sangat cukup, seperti komputer, dan jaringan internet sekolah yang baik.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan penilaian berbasis *Kahoot!* sudah efektif dalam pembelajaran sosiologi. Penilaian yang dilakukan dengan memainkan kuis *Kahoot!* dikontrol sepenuhnya oleh guru sehingga tujuan penilaian dapat dicapai dengan baik. Menurut Mulyasa (Khabidin, 2019) Efektivitas mempunyai pengertian tepat sasaran, sesuai yang direncanakan, berdaya guna, atau mampu mencapai tujuan secara optimal. Tujuan penggunaan *Kahoot!* dalam penilaian agar peserta didik tidak bosan, penilaian yang menarik, dan mencegah soal diketahui oleh kelas yang belum melaksanakan penilaian sehingga penilaian menjadi lebih adil, dalam pelaksanaan penilaian dengan *Kahoot!* sudah dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun, dan peserta didik terlibat aktif dan bersemangat dalam penilaian menggunakan *Kahoot!*, peserta didik juga tidak bisa membocorkan soal kepada kelas lain karna soal penilaian hanya muncul pada tampilan proyektor.

Efektifitas pelaksanaan penilaian berbasis *Kahoot!* dalam pembelajaran sosiologi juga dilihat dari keseluruhan rangkaian pelaksanaan pembelajaran, karna hasil penilaian yang bagus dipengaruhi oleh penyampaian materi yang baik oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Hamalik (dalam Supriadi, 2014) Penilaian merupakan salah satu dari tiga aspek dalam proses belajar mengajar yaitu; tujuan pengajaran, prosedur belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar. penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran setelah peserta didik menerima materi dari guru, sehingga penilaian pembelajaran tidak lepas dari pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian efektifitas pelaksanaan penilaian disesuaikan dengan langkah-langkah dalam perencanaan pembelajaran yang telah dibuat, yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Menurut Nana Sudjana (dalam Misrah, 2019) Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil

yang diharapkan. Berdasarkan teori tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi berbasis *Kahoot!* di kelas XI IPS 2, langkah-langkah pelaksanaan dilakukan sesuai dengan model pembelajaran *Game Based Learning*, penggunaan model pembelajaran GBL agar penggunaan *Kahoot!* sebagai media penilaian lebih optimal dan efektif, yang mana GBL merupakan model pembelajaran yang menyatukan permainan dengan konten pendidikan, dengan permainan yang dikemas dalam bentuk kuis *Kahoot!* untuk menilai pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima materi pembelajaran.

Menurut Samudera (2020) langkah dalam model *Game Based Learning*, yaitu; 1) guru memilih game sesuai dengan topik yang disampaikan, 2) guru memberikan penjelasan awal terkait game yang akan dimainkan, pada tahap ini guru juga dapat menjelaskan materi yang akan diberikan saat permainan berlangsung, 3) guru menjelaskan teknis dan aturan hingga peserta didik menyetujui aturan yang disampaikan, 4) peserta didik memainkan game menggunakan alat yang telah ditentukan, 5) peserta didik merangkum pengetahuan atau menulis materi yang mereka dapatkan, 6) peserta didik melakukan refleksi dari hasil pembelajaran. Sejalan dengan teori tersebut, dalam RPP yang dibuat guru sosiologi kelas XI IPS 2 terdapat modifikasi dengan memisahkan penjelasan awal terkait *game* yang akan dimainkan digabungkan dalam tahap penyampaian kompetensi dasar, tujuan, metode, model pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, dan penjelasan materi pembelajaran dilakukan pada kegiatan inti, sebelum memainkan kuis dengan *Kahoot!*.

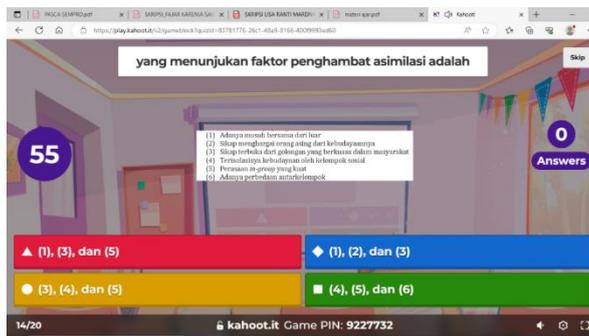
Menurut Rusman (2013) pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran, yang meliputi; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutupan. Sejalan dengan teori tersebut, dalam kegiatan pendahuluan, Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik, mempersiapkan alat-alat penunjang seperti proyektor dan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran, kemudian memberitahukan tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode dan konsep permainan kuis *Kahoot!* yang akan dimainkan.

Pada kegiatan inti, Guru menjelaskan materi mengenai integrasi sosial, guru juga mengajak peserta didik berdiskusi dan memberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi pada pertemuan, kemudian guru menginstruksikan peserta didik untuk bergabung dalam *Kahoot!* dengan membagikan PIN *game* dan menjelaskan aturan atau langkah permainan, selanjutnya guru memulai permainan setelah memastikan seluruh peserta didik bergabung dan mengontrol permainan kuis hingga selesai, kemudian guru menampilkan hasil permainan kuis dan memberikan apresiasi kepada peserta didik yang memenangkan permainan atau memperoleh skor tertinggi, terakhir dalam kegiatan inti peserta didik diminta merangkum pengetahuan atau menulis materi yang diperoleh, guna memperkuat ingatan peserta didik agar materi yang telah diajarkan dan dinilai lebih dikuasai oleh peserta didik. mengulang kembali materi yang telah disampaikan merupakan upaya agar materi yang telah dipelajari semakin dikuasai peserta didik (Ramadhan, 2023).

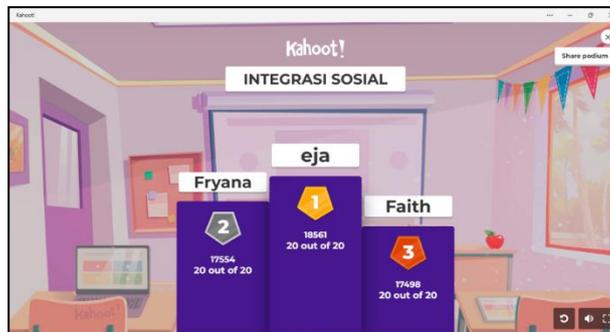
Gambar 4.
Tangkap Layar Tampilan PIN dan peserta didik yang sudah bergabung



Gambar 5.
Tangkap layar Tampilan soal dan pilihan jawaban



Gambar 6.
TangkapLayar Tampilan podium peserta didik dengan skor tertinggi



Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pelaksanaan penggunaan Kahoot!, memberikan refleksi, penguatan dan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. kemudian guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada seluruh peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran, guru juga menyampaikan sub materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, dan pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam. Menurut Sumarso (2019) Aplikasi Kahoot! adalah salah satu media pembelajaran online yang berisi kuis dan permainan yang interaktif dan menarik, dapat digunakan untuk mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan, sejalan dengan teori tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran Kahoot! digunakan sebagai penilaian sekaligus penguatan materi yang guru berikan kepada peserta didik setelah menjelaskan materi. Sebagaimana permasalahan pada latar belakang, penggunaan Kahoot! yang hanya ditampilkan melalui proyektor guru menutup kemungkinan kelas lain mengetahui tes yang sudah diberikan dikelas XI IPS 2. Bantuan teknologi dapat mempermudah pekerjaan sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran termasuk dalam penilaian pembelajaran (*View of Penerapan Literasi Berbasis IT Dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book Di SMPN 7 Sungai Raya*, n.d.). Penilaian dengan Kahoot! dapat dilaksanakan dengan

mudah dan lancar oleh guru, guru juga tidak perlu mengoreksi jawaban peserta didik, karna telah dikoreksi secara otomatis oleh sistem Kahoot! yang dapat guru unduh pada menu Kahoot!.

Menurut Rusydiana (2022) beberapa kelebihan Kahoot!, antaranya dapat membangun suasana yang aktif di kelas karena peserta didik dapat bermain sambil belajar, menjadi sarana evaluasi bagi pendidik terhadap peserta didik dan sebagai media belajar dengan tampilan menarik yang menambah antusias belajar peserta didik. Sejalan dengan teori tersebut, berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa ”permainan kuis dengan Kahoot! bagus untuk melihat kemampuan daya ingat peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan, pembelajaran menggunakan Kahoot! juga mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan seru, dengan peserta didik yang berlomba memperoleh skor tertinggi karena melihat tampilan skor di layar proyektor”, selain itu nilai rata-rata yang diperoleh dengan memainkan Kahoot! juga lebih baik dari penilaian yang dilakukan dengan penilaian tertulis, hal tersebut telah memenuhi dan sesuai dengan indikator keefektifan Kahoot! (Arrizqi, 2021) yang meliputi, peningkatan perhatian peserta didik, menjadikan suasana kelas menyenangkan dan nilai rata-rata hasil belajar lebih besar dari tes tertulis.

Hasil Penilaian

Hasil penilaian berbasis Kahoot! menunjukkan hasil yang sangat efektif yang mana nilai-nilai yang diperoleh peserta didik dalam penilaian berbasis Kahoot! sangat baik, baik pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Menurut Susanto (Amalia, 2022) Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan, Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. hasil yang diharapkan dari proses penilaian berbasis Kahoot! pada ranah pengetahuan yakni adanya pengetahuan yang didapat dengan nilai yang diperoleh diatas ketuntasan, sedangkan untuk ranah sikap dan ranah keterampilan dengan menunjukan perilaku baik dan kemampuan yang didapatkan. Salah satu indikator keefektifan sebuah media dalam proses pembelajaran adalah bagaimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan media yang digunakan (Listiana, 2013).

Menurut Sawindu dkk. (2022) hasil belajar adalah sebuah hasil dari proses mengumpulkan serta mengelola sebuah informasi dengan tujuan mengukur pencapaian peserta didik. sejalan dengan teori tersebut hasil belajar yang diperoleh guru dari pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengumpulkan dan mengolah informasi mengenai kemampuan peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran atau yang di sebut dengan penilaian hasil belajar, dalam melakukan penilaian hasil belajar guru menggunakan beberapa teknik sesuai dengan aspek yang dinilai. Menurut Sudjana (2015) menyatakan bahwa didalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari benyamin bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. sejalan dengan teori tersebut, penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru meliputi ranah pengetahuan, ranah sikap dan keterampilan. Dalam memperoleh hasil penilaian pembelajaran yang efektif dan sesuai, penilaian dilakukan dengan menggunakan dua teknik, yaitu teknik tes dan teknik nontes, tes dilakukan untuk menilai pada ranah pengetahuan peserta didik dengan memberikan kuis Kahoot!, sedangkan penilaian pada ranah sikap dan keterampilan dilakukan dengan teknik nontes berupa observasi langsung dilakukan oleh guru, sejalan dengan teori kelemahan alat ukur menurut Suryanto (2021) tes mempunyai beberapa kelemahan diantaranya, hampir semua jenis tes hanya dapat mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif dan keterampilan sederhana. Tes sangat sukar jika digunakan untuk mengukur keterampilan yang kompleks dan sikap.

Gambar 7
Tangkap Layar Tampilan skor akhir kuis Kahoot!

INTEGRASI SOSIAL

No.	Player	Final Scores		
		Total Score (Points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1.	Eja	18561	20	0
2.	Fryana	17554	20	0
3.	Faith	17498	20	0
4.	Nissa	17223	18	2
5.	Alysaaa	17190	19	1

Efektivitas pada ranah pengetahuan, menurut Imran & Ramadhan (2019) “penilaian pengetahuan merupakan penilaian untuk mengukur kemampuan siswa yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. guru menilai hasil belajar peserta didik pada ranah pengetahuan dengan menggunakan kuis *Kahoot!* yang dimainkan setelah guru selesai menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran, serta pengetahuan peserta didik saat menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru dengan memberikan contoh yang ada pada masyarakat sebagai nilai tambahan. Hasil pembelajaran yang diperoleh antaranya pengetahuan mengenai materi integrasi sosial yang peserta didik rangkum dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan baik setelah mendengarkan penjelasan materi dari guru maupun setelah mengerjakan kuis *Kahoot!* dengan memperoleh nilai rata-rata 80,3 dilihat dari persentase jawaban benar peserta didik dan masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata. Sedangkan skor diperoleh yang ditampilkan melalui proyektor adalah skor yang poinnya berdasarkan ketepatan dan kecepatan peserta didik dalam menjawab, dengan rata-rata 13870,82 poin, skor menjadi patokan dalam melihat kemampuan menjawab cepat peserta didik, semakin lama peserta didik menjawab maka semakin kecil poin skor yang didapatkan, dan jika waktu habis sebelum menjawab, maka secara otomatis tidak mendapatkan poin skor.

Efektivitas Pada ranah sikap, menurut Imran & Ramadhan (2019) “Penilaian sikap adalah penilaian terhadap kecenderungan perilaku siswa sebagai hasil pendidikan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas”. guru menilai sikap peserta didik dengan melihat tingkah laku peserta didik secara keseluruhan dari awal sampai akhir pembelajaran, dan dalam penilaian sikap guru lebih menekankan pada lima kriteria yang meliputi sopan santun dengan melihat interaksi peserta didik dengan sesama teman dan dengan guru, kedisiplinan dapat dilihat dari ketaatan peserta didik dengan peraturan yang ada di kelas dan dalam memainkan *Kahoot!*, kejujuran yang dapat dilihat dari peserta didik yang berbagi jawaban saat memainkan kuis *Kahoot!*, kepercayaan diri peserta didik dapat dilihat dari kemauan peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan bertanya, juga pada banyaknya peserta didik yang kurang percaya diri dan ragu dalam menjawab kuis hingga tidak menjawab saat memainkan kuis, dan gotong royong yang dilihat pada kesediaan peserta didik untuk berbagi hotspot kepada temanya yang tidak memiliki kuota untuk mengakses *Kahoot!*, hasil yang didapat adalah sudah banyak peserta didik yang menunjukkan perilaku baik dalam pembelajaran, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang masih menampilkan perilaku yang kurang baik.

Efektivitas pada ranah keterampilan, menurut Imran & Ramadhan (2019) “Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang sudah dikuasai siswa dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya. Guru menilai keterampilan peserta didik dengan melihat cara atau penggunaan bahasa peserta didik bertanya, maupun menjawab pertanyaan, juga dari cara menyampaikan rangkuman dari pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dan terampilnya atau kemampuan penguasaan

peserta didik dalam menggunakan Kahoot!. Hasil yang didapat peserta didik dalam penilaian keterampilan semakin terampil dalam menyampaikan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan, dan mengenal adanya permasalahan dalam masyarakat mengenai integrasi sosial dengan adanya rangkuman pengetahuan yang diperoleh, serta menambah keterampilan peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi digital khususnya dalam mengoperasikan *smartphone* nya untuk menggunakan Kahoot!, dilihat dari penilaian keterampilan yang dilakukan oleh guru, keterampilan peserta didik mendapatkan predikat sangat baik dan masih ada beberapa peserta didik yang belum menguasai dan perlu dibimbing dalam menggunakan Kahoot!.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan umum bahwa efektivitas sistem penilaian berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sosiologi pada kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Pontianak telah dilaksanakan dengan efektif sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Sistem penilaian berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sosiologi dapat dikatakan efektif karena dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan, berhasil menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, penggunaan Kahoot! juga baik untuk meningkatkan daya ingat dan penguatan materi yang telah dijelaskan guru, pengerjaan soal yang dikerjakan dalam bentuk kuis permainan dengan peraturan yang menarik memotivasi peserta didik untuk bersaing memenangkan permainan, membuat nilai peserta didik lebih bagus dibandingkan dengan tes tertulis, soal kuis yang hanya ditampilkan pada proyektor guru membuat soal lebih aman dan tidak terbocorkan ke kelas yang belum diberikan tes. Permainan yang diakhiri dengan merangkum pengetahuan yang diperoleh akan memperkuat pemahaman materi yang dipelajari.

Referensi

- Amalia, R. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 BAJENG KABUPATEN GOWA. *Skripsi. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR*.
- Arrizqi, L. A. (2021). MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU TAJWID PADA MATA PELAJARAN AL QUR ' AN HADITS KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUSH SHIBYAN 01 GENUK SEMARANG SKRIPSI Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Agama. *Skripsi. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG*.
- Azizah, S., & Ritonga, A. A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot ! sebagai Digital Based Learning pada Mata Pelajaran SKI the Effectiveness of Using the Kahoot ! application as Digital Based Learning in SKI Subjects*. 23(2), 110–121.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Destya, S. (2019). Optimalisasi Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi Pada Guru Smkn 2 Sewon. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian ...*, November, 355–360.
- Fajriyyah, A. Al, & Nugrahalia, M. (2020). EFEKTIVITAS APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI ALAT EVALUASI KOGNITIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA. *Jurnal Pelita*

Pendidikan, 8(4).

- Faznur, L. S. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Handayani, P., & Nora, D. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring Kelas XI Sosiologi SMAN 1 Ampek Nagari. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 1–8.
- Imran, I. R. (2019). *Penilaian dan Pembelajaran Sosiologi (Konsep, Implementasi, dan Contoh)*. IAIN Pontianak Press.
- Indriani, N. (2022). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 7(1), 1–7.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197–205.
- Khabidin. (2019). MENKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN MENKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN. *SKRIPSI, UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA*.
- Listiana, S. A. (2013). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIK UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL JURUSAN TATA BOGA KELAS XI SMK NEGERI 3 KLATEN. *Skripsi. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA*.
- Made, S. I. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung pecahan siswa sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 144–155.
- Mardiyanti, L. R., Imran, Ramadhan, I., Asriati, N., Hidayah, R. Al, & Suriyanisa. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Model Blended Learning Berbasis Media Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Misrah, M. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merancang Lembar Kerja Untuk Pelaksanaan Proses Pembelajaran Di SDN 200310 Pudun Julu. *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(3), 481–491.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. (2016).
- 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.
- Ramadhan, I., & Warneri, W. (2023). Migrasi Kurikulum: Kurikulum 2013 Menuju Kurikulum Merdeka pada SMA Swasta Kapuas Pontianak. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 741–750.
- Ramadhan, I. (2023). DINAMIKA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH PADA ASPEK PERANGKAT DAN PROSES PEMBELAJARAN. *Academy of Education Journal*, 14(2), 622–634.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Rusydia, N. M. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas XI Mipa di SMAN 1 Taman Sidoarjo. (*Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*).
- Samudera, A. S. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada*

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta. 55.

- Sawindu, F. K., Imran, I., Ramadhan, I., Ulfah, M., & Al Hidayah, R. (2023). PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MENGGUNAKAN APLIKASI GOOD EDU PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11(1), 67–72.
- Sudjana, N. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*. Deepublish Publisher.
- Supriadi, M. (2014). ANALISIS SISTEM PENILAIAN KELAS DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR. *EL-HIKAM: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 7(1).
- Suryanto, A., & Djatmiko, T. (2021). *Evaluasi Pembelajaran di SD (Edisi 2)*. Universitas Terbuka.
- View of PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS : STRATEGI PEMBELAJARAN DI SMP SWASTA PASCA PANDEMI COVID 19. (n.d.). Retrieved May 25, 2023, from <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/848/582>
- View of Penerapan Literasi Berbasis IT dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book di SMPN 7 Sungai Raya. (n.d.). Retrieved May 22, 2023, from <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/4058/2666>