



# Prosiding

## Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



## Peran Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMA

Zulia Angel Rahmawati<sup>1</sup>, Ani Istiqomah<sup>2</sup>, Joko Setiyono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[Zuliaangel112@gmail.com](mailto:Zuliaangel112@gmail.com)

**abstrak** – Pelajaran Bahasa Indonesia hakikatnya adalah pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan SMA. Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pelajaran yang dapat menumbuhkan rasa semangat pendidik dan peserta didik dalam belajar (Anatasya, 2007). Oleh sebab itu, pendidik memiliki peran penting dalam mengajar pelajaran Bahasa Indonesia yang pada hakikatnya dapat mengembangkan kompetensi seorang peserta didik. Metode penelitian di bagian ini Penelitian ini menggunakan metode studi Pustaka atau *library research*. Penelitian studi pustaka merupakan penelitian mengumpulkan data yang mana peneliti harus mencari sumber data yang relevan seperti, artikel ilmiah, buku, jurnal yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Maruta (2017) menjelaskan tentang teknik pengumpulan data yang akan digunakan ialah studi pustaka, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mencari buku-buku referensi di perpustakaan. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang memberikan peningkatan peserta didik pada keaktifan sehingga dapat memberikan dampak positif (Supriyadi dalam Damayanti, 2021). Kahoot adalah alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot digunakan supaya evaluasi pembelajaran lebih asik dan tidak monoton sehingga tidak membuat peserta didik bosan.

**Kata kunci** – Bahasa Indonesia, Evaluasi Pembelajaran, Siswa SMA, Kahoot

**Abstract** – In essence, Indonesian language lessons are lessons taught from elementary to high school levels. Indonesian language lessons are lessons that can foster a sense of enthusiasm for educators and students in learning (Anatasya, 2007). Therefore, educators have an important role in teaching Indonesian language lessons which in essence can develop the competence of a learner. Research methods in this section This research uses the library research method. Literature study research is research to collect data in which researchers must look for relevant data sources such as scientific articles, books, journals related to the chosen topic. Maruta (2017) explained that the data collection technique that will be used is literature study, which is a data collection technique by looking for reference books in the library. The Kahoot application is an application used for learning evaluation which provides an increase in student activity so that it can have a positive impact (Supriyadi in Damayanti, 2021). Kahoot is a learning evaluation tool in Indonesian subjects. Kahoot is used so that learning evaluation is more fun and not monotonous so it doesn't make students bored.

**Keywords** – Indonesian, Learning Evaluation, High School Students, Kahoot

### PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia hakikatnya adalah pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan SMA. Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pelajaran yang dapat menumbuhkan rasa semangat pendidik dan peserta didik dalam belajar (Anatasya, 2007). Oleh sebab itu, pendidik memiliki peran penting dalam mengajar pelajaran Bahasa Indonesia yang pada hakikatnya dapat mengembangkan kompetensi seorang peserta didik. Pendidik bukan hanya mempunyai peran mendidik melainkan juga mempunyai tanggung jawab yang besar dituntut bisa menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien (Suwandi, 2018). Perwujudan ini di dukung oleh pendidik supaya pelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan lancar dan bisa di pahami oleh peserta didik (Joyce, Marsha, dan Emily dalam Suwandi, 2018)

Pelajaran Bahasa Indonesia ialah pelajaran yang salah satunya wajib dikuasai oleh peserta didik. Hal ini didukung oleh (Farhurohman, 2017) bahwa pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu sebab pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan SMA karena, dasar dari semua pelajaran yang ada di sekolah. Dalam pembelajaran kompetensi peserta didik harus dikembangkan (Subandiyah, 2015). Untuk mengembangkan potensi peserta didik perlu dorongan dari pendidik supaya peserta didik dapat peningkatan kompetensinya (Rahmayanti, 2016).

Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mempunyai tujuan yaitu mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga mengarah pada perkembangan kompetensi peserta didik (Izza, 2020). Evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai unsur penting untuk mengantar peserta didik dalam berbahasa yang baik dan benar (Asih dalam Ariyana, 2019). Oleh sebab itu semua mata pelajaran memerlukan evaluasi karena evaluasi tidak dapat dipisahkan dari semua mata pelajaran (Ariyana, 2019).

Penelitian ini mengevaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Menurut pendapat para ahli metode penelitian membahas tentang penelitian terdahulu. Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pelajaran yang sudah diajarkan sejak dini kepada peserta didik (Riana dalam Ariyana, 2019). Melalui pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik menjadi berpikir kritis, berwawasan luas, dan mempunyai budi pekerti yang baik.

Siswa SMA adalah individu yang memasuki masa remaja, di mana masa remaja sangat rentan mengalami permasalahan karena mengalami perubahan baru dalam dirinya (Cahyani, A Dkk 2020) dan juga secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan pada tingkatan menengah atas, sehingga menempuh pembelajaran disekolah.

Aplikasi kahoot adalah pembelajaran online gratis berdasarkan pertanyaan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menilai hasil belajar siswa (Graham dalam Supriyadi, Dkk, 2019) salah satu media pembelajaran jenis visual (Mus-

Mustikawati, 2019) atau pembelajaran online yang berisikan kuis dan game (Bahar, 2020) permainan sederhana namun menyenangkan yang dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai keperluan belajar dan latihan, serta sebagai alat penilaian serta evaluasi pembelajaran, untuk membagikan tugas belajar di rumah dan sekadar membuat belajar menjadi menyenangkan (Mustikawati, 2019) sehingga tidak membosankan.

Sehingga banyak manfaat yang terdapat pada aplikasi kahoot termasuk dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Manfaat Aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran dan kemampuan untuk menggunakan fungsi-fungsi yang ditawarkan sebagai lingkungan belajar tidak terbatas pada ruang kelas dan waktu sekolah yang efektif dan juga aplikasi kahoot ini terdapat media permainan sehingga menyenangkan, menarik dan tidak membosankan untuk siswa SMA (Ginting, dan Dkk, 2021). Siswa dapat menggunakan teknologi informasi sebagai alat pembelajaran, komunikasi dan diskusi serta secara kreatif menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Diantarnya manfaat aplikasi ini terdapat game untuk merangsang minat siswa untuk belajar sehingga siswa berlomba-lomba untuk menjawab kuis dan karena rasa penasaran mereka terhadap pertanyaan atau games selanjutnya. Untuk memantau siswa dalam permainan ini digunakan untuk melihat sejauh mana siswa memahami dan memahami apa yang diajarkan oleh guru kepada mereka, dan untuk melihat kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajarannya, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan mengidentifikasi area untuk dikerjakan siswa. akan mendapat manfaat dari lebih banyak instruksi, kesempatan belajar yang lebih menantang, atau penilaian pembelajaran.

Kelebihan dari aplikasi kahoot adalah suasana kelas lebih menarik dan menyenangkan, siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai bahan pembelajaran dan siswa dilatih motoriknya dalam menggunakan aplikasi kahoot.

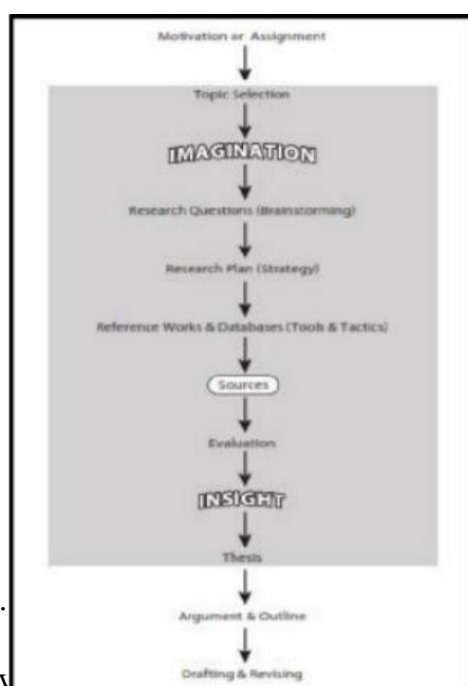
Bagaimana cara instal aplikasi kahoot? Melalui aplikasi google play store atau Apps Store, buka google play store pada handphone anda lalu masukan "Aplikasi Kahoot" di kotak pencarian kemudian klik instal dan aplikasi dapat digunakan, atau bisa login dibrowser <https://create.kahoot.it/auth/login>.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian di bagian ini Penelitian ini menggunakan metode studi Pustaka atau *library research*. Penelitian studi pustaka merupakan penelitian mengumpulkan data yang mana peneliti harus mencari sumber data yang relevan seperti, artikel ilmiah, buku, jurnal yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Maruta (2017) menjelaskan tentang teknik pengumpulan data yang akan digunakan ialah studi pustaka, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mencari buku-buku referensi di perpustakaan.

Data yang digunakan dalam penelitian ialah data sekunder berupa buku yang berkaitan dengan pembahasan dari penelitian terdahulu, yaitu pemanfaatan aplikasi Google Classroom sebagai alat untuk evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Serta berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi Google Classroom.

Seorang peneliti menggunakan teori dari Marry W. George yang bukunya berjudul *The Element of Library Research* memaparkan tentang langkah-langkah saat melakukan penelitian seperti gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian menurut George (2008)

Langkah pertama yang dilakukan peneliti berdasarkan pendapat dari George (2008) ialah 1) Menentukan sebuah topik yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu, cara memanfaatkan aplikasi Google Classroom yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 2) *imagination*, peneliti membuat sebuah konsep atau imajinasi supaya peserta didik dapat mengevaluasi kemampuannya melalui aplikasi Google Classroom pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 3) *research question*, peneliti membuat pertanyaan yang menggunakan strategi dalam mengevaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. 4) strategi penelitian yang digunakan ialah strategi melalui kegiatan yang membiasakan peserta didik dalam mencapai level kognitif, (Himawan, 2021), 5) peneliti bisa mencari referensi yang sumbernya dari jurnal, artikel ilmiah, buku, jurnal nasional ataupun jurnal internasional, 6) mengidentifikasi sumber data dengan teliti yang sesuai topik pembahasan, 7) kemudian setelah mengidentifikasi data, peneliti perlu mengevaluasi data sehingga data yang digunakan benar-benar kongrit, 8) setelah itu menggunakan aplikasi Google Classroom sebagai alat evaluasi, 9) menyusun serta

menyimpulkan hasil kegiatan evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi Google Classroom sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada validasi data seorang penulis menggunakan triangulasi data. Teknik dari triangulasi sumber data berarti penelitian mengumpulkan serta menganalisis data yang mencari sebuah informasi dari berbagai sumber kemudian mengecek ataupun membandingkan kebenarannya dari analisis data tersebut (Rahardjo, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

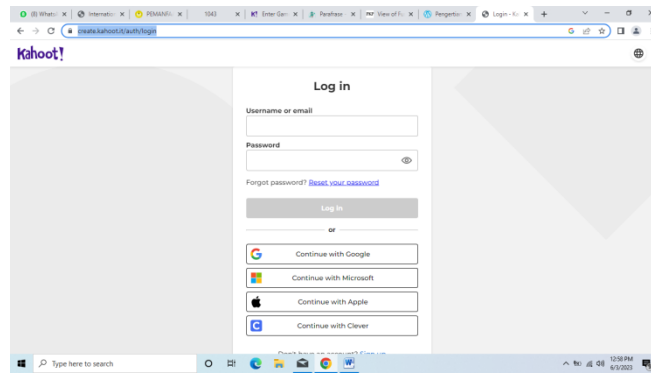
Aplikasi Kahoot adalah aplikasi yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang memberikan peningkatan peserta didik pada keaktifan sehingga dapat memberikan dampak positif (Supriyadi dalam Damayanti, 2021). Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi dalam bentuk kuis yang berisi tentang soal-soal pembelajaran yang disajikan untuk peserta didik. Peserta didik yang mau mengakses aplikasi Kahoot tidak perlu mendownload, karena bisa diakses melalui *browser website* yang sudah ada di laptop, gadget, ataupun komputer (Yong, 2021). Menurut Dellos dalam Daryanes (2020) menyatakan tentang aplikasi Kahoot yang menyediakan fitur dan terdapat empat pilihan ganda. Kahoot adalah aplikasi yang sederhana dan menyenangkan yang memiliki manfaat untuk keperluan peserta didik dalam pembelajaran baik digunakan sebagai media evaluasi ataupun hanya untuk menjadi hiburan pada proses pembelajaran. Kahoot diterapkan di semua mata pelajaran salah satunya ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia (Harlina dan Ahmad dalam Mutikawati, 2019).



Gambar 2. Ikon aplikasi Kahoot (Dokumentasi peneliti, 2023)

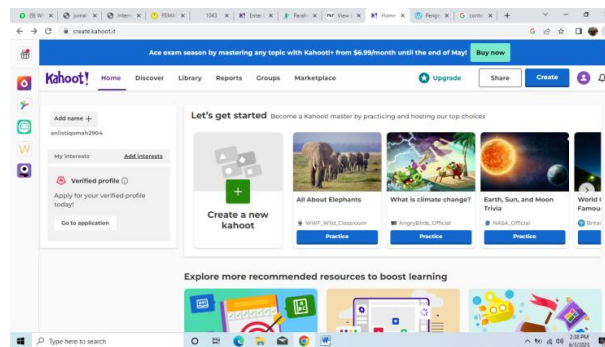
Aplikasi Kahoot cocok digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam mengevaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Cara penggunaan aplikasi Kahoot ialah sangat mudah. Berikut adapun langkah-langkah penerapan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia seperti:

1. Siswa dapat mendownload aplikasi kahoot diplay store atau App Store, dan bisa mengunjungi link <https://create.kahoot.it/auth/login>. Siswa dapat login dengan akun google, Microsoft, Apple, Clever atau menggunakan akun kahoot (jika sudah memiliki akun kahoot).



Gambar 3. Tampilan halaman login pada web link (Dokumentasi peneliti, 2023)

- Setelah siswa login ke Kahoot, halaman beranda ditampilkan. pendidik bisa mengajukan beberapa pertanyaan tentang evaluasi dengan mengklik "Create New".



Gambar 4. Tampilan home aplikasi kahoot (Dokumentasi peneliti, 2023)

- Setelah beberapa pertanyaan diajukan, guru dapat memulai permainan. Pilih jenis permainan yang diinginkan, baik single player atau group.



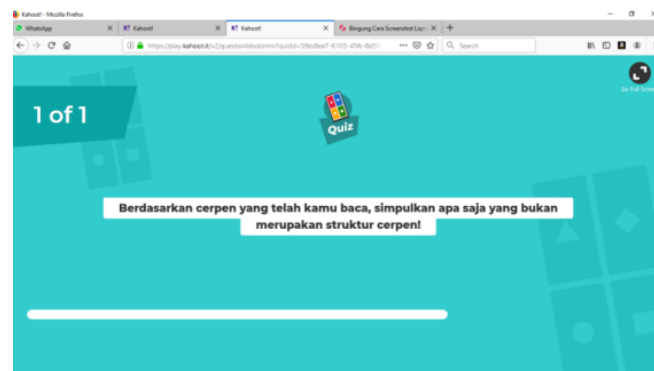
Gambar 5. Tampilan pilihan game (Seftiani, 2019)

- Setelah dipilih maka akan muncul pin. Peserta didik dapat mengakses dengan [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com), lalu memasukkan pin tersebut agar dapat terhubung dengan game.



Gambar 6. Tampilan pin game saat akan dimulai (Seftiani, 2019)

5. Setelah terhubung, terdapat pernyataan



Gambar 7. Tampilan Pertanyaan di Layar Saat Game Dimulai (Seftiani, 2019)

6. Siswa dapat menjawab pertanyaan yang tersedia sehingga dengan memilih salah satu warna (pilihan jawaban) yang tersedia dilayar.



Gambar 8. Tampilan Pertanyaan dan Pilihan Jawaban (Seftiani, 2019)

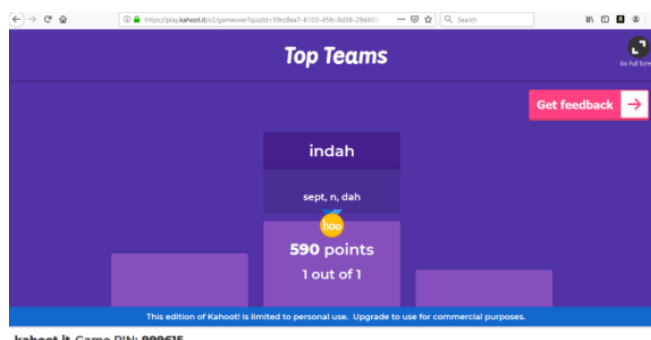
7. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban.





Gambar 9. Tampilan Jawaban Game (Seftiani, 2019)

8. Setelah semua pertanyaan terjawab, maka akan muncul 3 skor tertinggi.



Gambar 10. Tampilan 3 Skor Tertingg (Seftiani, 2019)

9. Siswa dapat mencatat nama-nama peserta didik yang menjadi 3 skor tertinggi

Dari pernyataan di atas merupakan tampilan aplikasi Kahoot saat digunakan. Untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal ataupun evaluasi pembelajaran lebih baik peserta didik mendownload aplikasi Kahoot terlebih dahulu di *PlayStore* ataupun langsung lewat *Websit*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, hasil pencapaian pada aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk menciptakan belajar agar lebih menarik. Aplikasi Kahoot yang digunakan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan sistem lebih inovatif, kreatif, serta memberikan pembaharuan pada pendidikan peserta didik (Fajri, 2021).

## SIMPULAN

Kahoot adalah alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot digunakan supaya evaluasi pembelajaran lebih asik dan tidak monoton sehingga tidak membuat peserta didik bosan. Selain itu pendidik dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga mengarah pada perkembangan kompetensi yang dimiliki. Melalui pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik menjadi berpikir kritis, berwawasan luas, dan mempunyai budi pekerti yang baik. Oleh sebab itu semua mata pelajaran memerlukan evaluasi karena evaluasi tidak dapat dipisahkan dari semua mata pelajaran.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan sehingga bisa menyelesaikan jurnal dengan tuntas dan baik. Dan tentunya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih juga kepada bapak joko setiyono, S,Pd, M,Pd selaku dosen mata kuliah evaluasi pembelajaran, Untuk Orang tua, dan orang terdekat terutama temen-temen yang telah mensuport penulis untuk menyelesaikan tugas jurnal ini dengan tepat waktu. Semoga jurnal ini bisa bermanfaat untuk pembaca. Aamiin

## REFERENSI

- Anatasya, D., dkk (2007). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Kebahasaan*, 1-9.
- Ariyana, A. (2019). Evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 55-63. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10276>.
- Bahar, H., & Nurmalia, L. (2020). Efektifitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 155-162. Doi <http://dx.doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659. Doi <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186. Doi <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya islam ke Nusantara di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2). Doi <https://doi.org/10.31869/jkpu.v4i2.3040>.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34. Retrieved from <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.
- Ginting, J. M., Yong, V., Mahfudin, R. K., Aflizar, M., Oktafiana, R., & Prayoga, I. W. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot serta penyuluhan vaksinasi Covid-19. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 3, No. 1, pp. 312-316). Doi <http://dx.doi.org/10.37253/nacospro.v3i1.5950>.
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah drama "Matahari di Sebuah Jalan Kecil" karya Arifin C Noor sebagai alternatif pemilihan bahan ajar sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. Doi <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.

- Himawan, R. (2021). Strategi Dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Hots Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 315-323.
- Himawan, R. (2021). Strategi dan evaluasi pembelajaran berbasis hots sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1). Retrieved from <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/7885>.
- Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.
- Maruta, H. (2017). Pengertian, kegunaan, tujuan dan langkah-langkah penyusunan laporan arus kas. *DOE Jurnal Akuntansi Syariah*, 1(2), 239-257. Retrieved from <https://www.ejournal.stiesyariahengkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/115>.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* 99-104. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10281>.
- Mustikawati. (2019). Fungsi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*. (1)6, 99-104. Retrieved From <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10281/5162>.
- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam penelitian kualitatif. Retrieved from <http://repository.uin-malang.ac.id/1133/>.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP Susunan Artikel Pendidikan*, 1(2). Doi <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1). Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1502>.
- Supriyadi, N, Dkk. (2019). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa Mandarin berbasis kearifan lokal di Purwokerto. *Prosiding Semnas Lppm Unsoed*, (9)1, 28-36, Retrieved From: <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1192>.
- Suwandi, S. (2018). Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia didasarkan pada kebutuhan siswa. *Dalam Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* 5(1), 1-9.