

OPTIMALISASI GAME LEARNING KAHOOT DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA DI SMKN 1 SINGGAHAN TUBAN**Hidayat Rahman**

SMKN 1 Singgahan Tuban Jawa Timur

Email: hidayatrahman.smk@gmail.com

Abstract: *This descriptive qualitative research offers an evaluation model for Mathematics learning problems that have stagnated due to the rigidity of manual exams and exercises with the Kahoot application. This Kahoot application is equipped with tutorials, pictures, and practical testing tools and their feedback. At least there are some problems in Mathematics learning faced by teachers at SMKN 1 Singgahan Tuban, namely, difficulties in utilizing technological devices, 2) there are limitations in making learning evaluation questions with virtual applications. 3) learning evaluation is still carried out in a monotone. The Kahoot application is an appropriate evaluation model to answer three mathematics learning problems. That is because Kahoot has a small difficulty level, making it easy to practice. Apart from being virtual based and having direct feedback, the Kahoot evaluation model can save all test results into Google Drive. Kahoot application, teachers/educators can offer some questions to answer. Students are more interactive and happy. Moreover, this application is equipped with a rating system as feedback.*

Abstrak: *Penelitian kualitatif deskriptif ini menawarkan model evaluasi atas problem pembelajaran Matematika yang mengalami stagnasi akibat kekakuan dari ujian dan latihan yang bersifat manual dengan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot ini dilengkapi dengan tutorial, gambar dan perangkat alat uji praksis beserta umpan baliknya. Setidaknya ada beberapa problematika pembelajaran Matematika yang dihadapi guru terjadi di SMKN 1 Singgahan Tuban yakni, kesulitan dalam memanfaatkan perangkat teknologi, 2) adanya keterbatasan dalam membuat soal evaluasi pembelajaran dengan aplikasi virtual. 3) evaluasi pembelajaran masih dilakukan dengan monoton. Aplikasi Kahoot adalah model evaluasi tepat untuk menjawab tiga problem pembelajaran Matematika. Hal ini karena Kahoot memiliki tingkat kesulitan yang kecil, sehingga mudah untuk dipraktikan. Selain juga berbasis virtual dan terdapat umpan balik (feedback) langsung, model evaluasi Kahoot dapat menyimpan segala hasil tes ke dalam Google Drive. Aplikasi Kahoot, guru/pendidik dapat menyodorkan beberapa soal untuk dijawab. Peserta didik lebih interaktif dan senang, apalagi aplikasi ini dilengkapi dengan sistem peringkat sebagai umpan balik.*

Keywords: Evaluasi pembelajaran, Kahoot, Matematika, game learning

Copyright (c) 2021 Hidayat Rahman

Received 5 Desember 2020, Accepted 10 Januari 2021, Published 26 Januari 2021

PENDAHULUAN

Era disrupsi ini, ketergantungan terhadap teknologi dari semua aspeknya tidak dapat dikesampingkan. Menutup mata terhadap realitas perkembangan zaman, sama halnya dengan membunuh ilmu pengetahuan itu sendiri. Bukan hanya sampai disitu, teknologi tidak hanya berperan sekunder dalam kehidupan manusia,¹ melainkan telah menjadi *life style* yang kental. Artinya, pendidikan harus searah dan menjadikan teknologi sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi pada masa pandemi ini, pembelajaran harus dilakukan dengan *online*, seluruh pembelajaran digeser pada ranah digital. Pemeran garda terdepan dalam pembelajaran *online* (selanjutnya, ditulis pembelajaran daring) adalah pendidik/guru. Bagi seorang guru, penguasaan beragam aplikasi pembelajaran *online* adalah keharusan, sebab tidak hanya pembelajaran yang berbasis *online*, kegiatan lain seperti rapat kerja, *meeting*, input data, dan sebagainya merubah menjadi sistem *online*.²

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang paling dipersoalkan adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui aplikasi khusus seperti *google form*, *adobe flash*, *quiziz*, *wondershare quiz creator* dan *kahoot*. Model evaluasi sangat penting untuk mengukur dan menilai apakah suatu pembelajaran berjalan efektif atau tidak.³ Dari sekian aplikasi evaluasi pembelajaran, *Kahoot* adalah yang paling populer dan mudah dilakukan oleh semua jenjang pendidikan, Sekolah Dasar, Menengah bahkan digunakan di perguruan tinggi. *Kahoot* merupakan salah satu platform evaluasi pembelajaran berbasis *games* yang menyenangkan.⁴ Konten yang ditampilkan lebih banyak pada tes dan pertanyaan, bisa mengevaluasi ataupun pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁵ Sehingga, evaluasi berbasis digital diperlukan bagi keberhasilan suatu proses

¹ Rully Rina Widyasari and Mukhibat Mukhibat, "Reposisi Dan Reaktualisasi Pendidikan Madrasah Dalam Memperkuat Eksistensi Pendidikan Di Era 4.0," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (February 18, 2020): 1–13.

² Hamidulloh Ibda, "Penguatan Literasi Baru pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0", *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education* 1, no. 1 (2018): 7-9.

³ Rahmat Rifai Lubis; Putri Enita; M. Abdurrahman Fauzi Marpaung, "Model Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Daring di MTs Usman Syarif Medan Selama Pandemi Covid-19", *el-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies* 3, no. 1 (2020): 41-42.

⁴ Lutfi; Misriandi; Siska Kusumawardani; Sri Imawati, "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot paeda Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Guru", *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (2020): 186-191.

⁵ Juita Bunyamin A.C; N. Syalsiah, "Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan", *Jurnal Gunahumas* 3, no.1 (2020): 43-45.

pembelajaran. Manfaat yang utama dari evaluasi adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan.⁶

Variasi evaluasi memiliki banyak corak implementasi. Untuk melakukan evaluasi pembelajaran Matematika maka dibutuhkan tes (*Quiz*). Tes merupakan salah satu model evaluasi pembelajaran yang terukur untuk menilai seberapa mampu peserta didik selama belajar.⁷ Tes juga pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan guruan sesuai dengan tujuan pendidikan dan guruan. Menurut Imam Asrori⁸ tes adalah salah satu jenis alat untuk memperoleh data numerik atau alat untuk melakukan pengukuran. S. Hamid Hasan dalam Syamsiyah Nasution menjelaskan tes adalah alat pengumpulan data yang dirancang secara khusus. Kekhususan tes dapat dilihat dari konstruksi butir (soal) yang dipergunakan.⁹

Tidak jarang ditemukan dalam suatu pendidikan mengalami frustrasi akademik karena gagal menerapkan model evaluasi pembelajaran. Seperti yang terjadi di SMKN 1 Singgahan Tuban. Hasil observasi dan kuisioner diperoleh data bahwa selama ini guru tidak pernah memberikan latihan-latihan soal Matematika dengan media ataupun aplikasi yang berbasis digital seperti *Kahoot*. Guru fokus pada evaluasi pembelajaran sesuai dengan sajian di LKS, konsekuensinya peserta didik mengalami kebosanan, tidak menarik dan monoton. Peserta didik menjadi tidak semangat untuk belajar, kehilangan seni belajar yang menyenangkan dan bahkan tertekan penuh batas.

Berdasarkan fenomena di atas, penelitian ini dilakukan. Evaluasi yang mengandalkan uraian-uraian di buku ajar sebagai satu-satunya evaluasi, ternyata membatasi gerak pikir peserta didik. Oleh karena itu, penulis menawarkan terobosan model evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Kahoot sebagai bentuk gerakan optimalisasi dan restrukturasi materi ajar yang lebih kreatif, inovatif dan kompetitif. Untuk itu, penelitian ini mengambil

⁶ Ilmi Zajuli Ihsan dkk, "Higher Order Thinking Skills Assessment Basen on Environmental Problem (HOTS-AEP): Mendesain E valusi Pembelajaran Abad 21", *Jurnal Biotek* 7, no. 1 (2019): 14-15.

⁷ Tatang Hidayat; Abas Asyafah, "Konsep Dasar Evaluasi dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2019): 161-164.

⁸ Dkk Imam Asrori, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012).

⁹ Syamsiyah Nasution, Analisis Perbandingan Evaluasi Pembelajaran Dalam Buku Ajar Bahasa Arab Kelas VII SMP/MTs Muhammadiyah 2 Yogyakarta Dengan MTs Negeri Sleman Kota (Tesis: PPS UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 16.

fokus pada model evaluasi dan aplikasi *Kahoot* sebagai bentuk relevansi teori solutif dari problem evaluasi pembelajaran yang terjadi.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian tentang problem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan penggunaan *Kahoot* sebagai model evaluasi, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, suatu model penelitian yang dimulai dengan mencari fenomena sampai pada *newmena*.¹⁰ Selain kualitatif, juga bersifat deskriptif yaitu menghimpun data yang berhubungan atau tidak berhubungan dengan penelitian sampai tuntas tanpa ada pertanyaan lagi. Jadi penulis memakai kualitatif deskriptif yang *fiel research*.¹¹ Sumber data yang dikumpulkan berupa metode pembelajaran, problem pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, semua in termasuk data primer. Data tersebut kemudian didapatkan melalui cara wawancara dan observasi ke SMKN 1 Singgahan Tuban. Selanjutnya analisis data mengikuti pendapat Hubarmas yakni: 1) reduksi, 2) editing, 3) kongklusi atau kesimpulan.¹² Pada tahap terakhir, peneliti melakukan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi ini diperlukan untuk mencegah terjadinya data yang besifat ambigu, tidak logis dan kontradiksi satu sama lain. Agar tidak terjadi demikian, penulis lakukan ini: 1)mengecek kembali data yang terkumpul, 2) memilih yang tematik dan fokusnya sama, 3) mencari kesimpulan yang irrasional dengan teknik triangulasi.¹³

KAJIAN TEORI

Evaluasi Pembelajaran

evaluasi adalah pelaksanaan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak. Willam dan Stephen G. Jurs menjelaskan bahwa “*evaluation is process that includes measurement and possibly testing, but it also containsn the nation of a value judgmend*”.¹⁴ Proses evaluasi meliputi tiga hal yaitu pengukuran, penjujian dan pertimbangan ke depan, artinya evaluasi merupakan kegiatan yang

¹⁰Lexy J. Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 121.

¹¹ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Cet. Ke-22 (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2006), 225.

¹²Gabriel Amin Silalahi, *Metode Penelitian dan Studi Kasus* (Sidoarjo : Citra Media, 2003), 57.

¹³Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 108.

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 5.

serius untuk mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu, termasuk informasi mengenai evaluasi (obyek yang ingin dievaluasi).¹⁵

Dalam konteks evaluasi hasil belajar, evaluasi difahami sebagai suatu tindakan dari suatu proses atau hasil yang telah ditentukan keberhasilannya setelah mengikuti pembelajaran selama beberapa waktu. Hal yang perlu ditekankan bahwa terdapat perbedaan antara penilaian dan pengukuran. Pengukuran dilaksanakan dengan mencari jawaban dari pertanyaan *how much*, sedangkan penilaian adalah jawaban dari *what value*. Menurut Sukardi yang mengutarakan bahwa evaluasi merupakan proses penilaian untuk setiap pertumbuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap pencapaian perlu diukur baik posisi peserta didik sebagai individu maupun sebagai kelompok sosial.¹⁶ Ahmad Sofyan mengungkapkan hal yang berbeda, menurutnya, pengukuran dan penilaian adalah hal yang sinonim, terkandung dalam tubuh pengertian evaluasi.¹⁷ definisi ini bersandar dari peran evaluasi sendiri dalam pendidikan yang tidak bisa membedakan antara penilaian dan pengukuran. Sebab evaluasi dalam pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kepentingan untuk mengambil keputusan. Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berupaya mengukur dan menilai hasil belajar peserta didik dari metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sesuai dengan kurikulum sekolah yang telah ditetapkan. Konsep evaluasi sederhana, mengukur hasil belajar, menilai kemampuan peserta didik dan keduanya dapat dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran ke depan.

Aplikasi Kahoot

Aplikasi *Kahoot* hadir sebagai sebuah platform pembelajaran berbasis *game learning*, interaktif dan kompetitif. Di dunia global, aplikasi *Kahoot* digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya yang formal maupun non formal. Beberapa bentuk kuis yang disiapkan oleh *Kahoot* adalah pilihan ganda, pernyataan, benar-salah. Bentuk soal ini dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui web atau aplikasi *Kahoot* itu sendiri. Semua pemikir pendidikan menyetujui bahwa aplikasi *Kahoot* dapat digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik sebagai penilaian dan pengukuran

¹⁵ Syafaruddin, *Manajemen Pembelajaran*, (Jakarta: Quantum Learning, 2005), 35.

¹⁶ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2008), 1-3.

¹⁷ Ahmad Sofyan dkk, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006): 31-32.

kemampuan melalui normatifitas. Dalam beberapa literatur, peran *Kahoot* bisa sebagai perubahan kelas biasa dan termasuk pada aplikasi kuis trivia.¹⁸

*Kahoot is a game-based learning platform, used as educational technology in classrooms and other learning institutions. the company was launched in August 2013 in Norway. Its learning games, Kahoots are multiple-choice quizzes that allow user generations and can be accessed via web browser.*¹⁹ pengertian ini diutarakan langsung oleh Darren H. Iawamoto, yang menjelaskan bahwa *Kahoot* memang bertujuan untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, agar mereka bersemangat mencatat, mendengarkan dengan baik dan berlomba menjadi yang tercepat, terbaik..

Sebagaimana pula digambarkan oleh Setiyaningsih bahwa *Kahoot* telah dikenal sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif bersistem *game learning* yang dibuat menyenangkan dan histeris kompetitif. *Kahoot* dibuat dengan fitur menarik, namun interaktif dan tidak begitu sulit untuk mempraktekkan. Peserta didik dituntut untuk memiliki kepekaan dan kecepatan menjawab soal latihan dengan benar dan tepat, meskipun benar namun tidak cepat akan mengurangi nilai yang ada. Oleh karena itu, kecepatan merupakan bagian terpenting untuk merespon soal. Dengan fitur seperti ini, apalagi dilengkapi dengan *reward* bagi peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi akan semakin efektif.

Dengan demikian, *Kahoot* merupakan salah satu game interaktif dalam pembelajaran yang didalamnya memuat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya adalah ikon kuis interaktif yang berbasis peringkat dengan komponen penilaian ketepatan, kecepatan dan kepekaan. Dengan aplikasi ini, pembelajaran dan evaluasinya menjadi menarik dan tidak membosankan, peserta didik bersemangat untuk belajar, karena secara alamiah prinsip manusia adalah “saling mengalahkan”, “ingin menjadi pemenang” dalam konteks yang kebaikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Problem Evaluasi Pembelajaran di SMKN 1 Singgahan Tuban

Baru-baru ini, SMKN 1 Singgahan ditetapkan bagian delapan besar sekolah terbaik yang menciptakan sistem pembelajaran *online* dengan inovasi yang dibangunnya yaitu *sifada.com*. salah satu aplikasi pembelajaran *practice* yang menyediakan fitur lengkap dan

¹⁸ R. Andari, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika”, *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, 1 (2020): 135.

menyenangkan. Kemahiran dalam mengembangkan pembelajaran *online* ini direspon oleh Gubernur Jawa Timur dengan menubatkan SMKN 1 Singgahan Tuban sebagai satu-satunya SMKN dari Tuban yang mendapat penghargaan pembelajaran daring terbaik. *Sifada.com* merupakan aplikasi berbasis web yang diciptakan pada pendidik SMKN 1 Singgahan, bertujuan untuk memudahkan seluruh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.²⁰

Meskipun SMKN 1 Singgahan telah berhasil dianugerahi sekolah dengan sistem pembelajaran terbaik dan telah berhasil mengembangkan teknologi informasi ke dalam sistem, namun hasil observasi dan wawancara menemukan beberapa problem yang berhubungan dengan evaluasi pembelajaran berbasis *online*, yaitu:

Pertama, penguasaan guru atau pendidik terhadap komponen dan simponen teknologi informasi yang lemah dan telah dimakan usia. Penulis melakukan uji kemampuAn kepada tiga guru, yakni guru Matematika, Bahasa dan Sejarah. Dihilangkan bahwa kesemuanya baru mengetahui bahwa ada aplikasi *Kahoot* untuk melakukan tes pemahaman materi peserta didik. Mereka terlihat kaku saat mengoperasikan komputer, menjalankan beberapa aplikasi di *smart phone* dan kurang kreasi dalam memanfaatkan *Sifada.com*. rata-rata mereka hanya memahami yang pokok-pokok saja. Padahal zaman telah berubah, banyak pendidik yang mulai meninggalkan pembelajaran *offline*.

Peneliti menemukan bahwa pendidik lebih banyak memberikan penugasan pekerjaan di rumah yang diberikan kepada peserta didik pada pembelajaran daring. Guru hanya menyuruh peserta didik untuk mengerjakan soal pada lembar LKS. Sama sekali tidak menggunakan evaluasi berbasis *online*, setelah penulis menemui keluarga sebagian peserta didik, banyak (64.80%) mengakui bahwa tugas yang diberikan di rumah dikerjakan oleh orang tua, saueadra maupun orang lain. Lebih dari itu, peserta didik tidak terkontrol oleh sekolah dan guru, sehingga guru tidak memahami perkembangan psikologi, keilmuan ataupun moralnya. Guru-guru di SMKN 1 Singgahan Tuban Jawa Timur banyak yang memahami aplikasi evaluasi pembelajaran.

¹⁹ Darren H. Iwamoto, "Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot on Student Performance," *Turkish Online Journal of Distance Education*, no.2 (2017): 82.

²⁰ Nailul Imtihany (ed.), SMKN 1 Singgahan Sukses Menjawab Tantangan Pendidikan Dunia dan Kerja, dalam alamat <https://radarbojonegoro.jawapos.com/read/2020/12/10/229476/smkn-1-singgahan-sukses-menjawab-tantangan-pendidikan-dunia-dan-kerja> diakses tanggal 22 Januari 2020, 13.09 WIB.

Kedua, guru atau pendidik kurang memahami cara membuat soal-soal Matematika yang mendorong peserta didik dapat semangat dan efektif. Karena keseringan tidak membuat sendiri, yakni memanfaatkan soal latihan dalam LKS, guru kesulitan merangkai soal Matematika. Konsekuensinya adalah terkadang peserta didik tidak memahami “soalnya”, lalu bagaimana cara menjawab?. Observasi penulis menyaksikan bahwa guru mengambil salah satu soal pada lembar LKS kemudian disuruh untuk mengerjakan soal tersebut. Kelemahan ini menjadi ranjau bagi seluruh aplikasi evaluasi berbasis *online*, karena bagaimana mungkin pembelajaran efektif, jika gurunya saja tidak begitu memahami aplikasi yang baik.

Ketiga, belum memiliki standar aplikasi *online* yang dapat mengevaluasi pembelajaran daring di SMKN 1 Singgahan Tuban. SMKN 1 Singgahan telah menerapkan daring online (*learning education*), namun kesempurnaan pada aplikasi *Safada.com* tersebut belum maksimal akibat ketidak tahuan guru. Sehingga tidak ada bentuk evaluasi. Kekurangan yang terjadi di SMKN 1 Singgahan tuban adalah tidak ada standar evaluasi pembelajaran yang praktis, karena akan dijadikan bahan pertimbangan. Sebenarnya, di semua sekolah telah memiliki model belajar *online* seperti *Google Meet*, *Whatsapp*, simulasi dan lain sebagainya.

Berdasarkan data-data yang ditemukan bahwa dari ketiga problem di atas, problem yang paling serius adalah tidak adanya standar evaluasi pembelajaran. Guru merasa berjalan tanpa arah karena dibiarkan bebas tanpa aturan yang mengikat tentang efektifitas pembelajaran. Jika dilihat dari kenyataan, SMKN 1 Singgahan Tuban telah sukses menerapkan pembelajaran daring, namun belum memiliki evaluasinya. Sejauh ini dari pengamatan penulis dan hasil wawancara menemukan bahwa guru enggan menggunakan aplikasi evaluasi, itu artinya evaluasi pembelajaran menjadi syarat agar suatu sistem sekolah tersebut dinilai dan diukur.

Optimalisasi *Kahoot* sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika

Aplikasi *Kahoot* bersifat *online*, dan harus memiliki jaringan internet karena sifatnya yang digital. Peserta didik dan guru setidaknya memiliki smartphone yang aktif jaringan internet, oleh karena itu, sekolah harus menyiapkan sarana internet yang mumpuni. Setelah guru menyiapkan *attempt* soal evaluasi, maka peserta didik cukup membuka *Kahoot.it* dan memasukan PIN yang tertera pada jendela guru. Setelah semua telah masuk ke jendela soal, maka baru guru memulai evaluasi dengan sistem *tri answer* yaitu ketepatan menjawab, kecepatan dan koneksi jaringan internet yang cepat pula. Peserta didik yang memilih jawaban yang tepat dan paling cepat akan mendapatkan skor tertinggi. Skor masing-masing peserta didik akan berbeda tergantung ketepatan dan kecepatan menjawab pertanyaan karena game ini bersifat kompetisi. Diakhiri permainan guru dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-

masing peserta didik di *google drive* atau langsung di unduh pada laptop atau perangkat yang digunakan dalam bentuk *spreetsheet*, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik lagi guru dapat memberi *reward* atau hadiah kepada peserta didik yang memperoleh skor tertinggi. Atau masuk menggunakan link yang dishare oleh guru.

Pada tahapan berikutnya, guru dapat menciptakan soal-soal yang diinginkan dimana pertanyaan dapat lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Untuk itu dituntut kreatifitas dan kerja keras guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan nyaman dan menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam prosesnya, pemanfaatan *Kahoot* untuk pembuatan soal sangat membantu guru dan peserta didik dalam segala hal, terutama proses tes ini dapat dikatan lebih menarik dari pada proses tes seperti biasanya, sehingga tercipta semangat peserta didik untuk mengerjakan soal-soal Matematika.

Dalam penelitan ini, peneliti memberikan link Kahoot.it kepada seluruh peserta didik dengan waktu mengerjakan setiap soal 5 menit/250 detik. Hal ini dipertimbangkan karena Pelajaran Matematika membutuhkan waktu yang lumayan banyak dibandingkan dengan materi lain, karena harus menghitung dan memahami rumus. Peserta didik dibolehkan untuk membuka buku maupun catatan, sebab soalnya adalah kreasi guru sendiri, tidak ada dalam buku pelajaran ataupun LKS. Aplikasi *Kahoot* menyediakan fitur yang elegan, tinggal bagaimana guru mampu menampilkan dengan indah. Setidaknya, pelajaran Matematika yang terkesan sulit dan menjemukan bagi yang tidak paham, akan sirna oleh model *game learning* berbasis digital.

Seringkali terjadi, ketika guru memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan sebagai alat untuk mengukur keberhasilannya atas pelajaran yang diampu, namun setelah mengetahui hasilnya kurang memuaskan, tentu guru akan merasa kecewa dan berada pada titik kegelisahan yang dalam. Serasa ingin merombak kurikulum yang ada, metodenya diperbaharui ataupun kompetensi guru yang perlu ditingkatkan. Sebenarnya hasil dari evaluasi yang dilakukan, tidak seluruhnya menggambarkan yang sebenarnya. Dalam artian, bisa jadi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih, berprestasi dan pintar mendapat hasil evaluasi yang tidak bagus, pun begitu sebaliknya, peserta didik yang tidak diunggulkan mendapat hasil yang memuaskan. Hal demikian tentu terdapat kekeliruan model evaluasi yang diterapkan. Evaluasi yang tidak tepat, bisa terjadi salah mengukur dan menilai. Oleh karena itu, aplikasi

Kahoot ini diharapkan mampu mengoptimalkan evaluasi pembelajaran Matematika karena aplikasi *Kahoot* dapat membantu guru dalam pembuatan soal evaluasi yang optimal, khususnya soal Matematika. *Kahoot* dapat memberikan warna baru sebagai model evaluasi soal-soal Matematika berbasis digital.²¹

Sampai saat ini, di SMKN 1 Singgahan Tuban belum memiliki standar aplikasi yang bersifat evaluatif terhadap pembelajaran Matematika, guru-guru masih menggunakan cara lama dengan memberikan tugas pekerjaan rumah kepada peserta didik sebagaimana yang tertuang dalam buku pelajaran Matematika. Ketika dihadapkan pada kondisi pandemi, metode sebagaimana tatap muka tidak lagi relevan digunakan. Evaluasi pembelajaran hanya dilakukan sebatas informasi dan hasil latihan. Sehingga evaluasi menjadi tidak optimal. Dan ini diakui oleh peserta didik yang penulis telah wawancarai. Begitu juga dengan guru, yang tetap konsisten dengan cara-cara lama. Oleh karena itu, penulis telah memberikan simulasi aplikasi *Kahoot* kepada peserta didik dan guru Matematika. Mulanya, mereka keberatan dengan waktu (*timer*) yang terlalu cepat, namun setelah diatur, nyatanya peserta didik lebih suka *timer* cepat. Hal demikian bisa lebih optimal jika SMKN 1 Singgahan Tuban menjadikan aplikasi *Kahoot* sebagai standar evaluasi pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* memiliki relevansi dengan kondisi lembaga pendidikan yang berteknologi.²²

Penulis telah membuktikan sendiri di SMKN 1 Singgahan Tuban bahwa evaluasi melalui mengerjakan soal-soal Matematika menggunakan *Kahoot* sangat efektif, 92,35 peserta didik di SMKN 1 Singgahan Tuban termotivasi, merasa senang, optimistis dan semangat belajar untuk mendapatkan peringkat pertama. Berdasar pada wawancara dan observasi setelah mengerjakan soal-soal di *Kahoot* menunjukkan bahwa sangat membantu terhadap prestasi dan motivasi belajar peserta didik, mereka menulis ketika guru menjelaskan, memperhatikan dengan teliti, mencatat dan berdiskusi, untuk menyiapkan diri mengerjakan aplikasi *Kahoot*. Sebab *Kahoot* sendiri memiliki fitur yang *branding*, *elegant* dan *simple*, memuat gambar-gambar dan tampilan yang menarik.²³

Saat diadakan simulasi kepada 45 peserta didik di SMKN 1 Singgahan Tuban, hasil observasi penulis mengamati bahwa semua peserta didik sangat serius ketika mengerjakan

²¹ D. Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ngan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia", *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019* 1, no. 1 (2019): 78-85.

²² Jumila ; P. Artistiowati; Zulhipri dkk, " Analisis Literasi Digital Paserta Didik melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid", *Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2018): 36-41.

²³ Lisnaini; G. Emmanuel, "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA", *Jurnal IPA* 4, no. 2 (2020): 155-167.

soal satu persatu, setiap soal yang telah dikerjakan akan memunculkan jumlah jawaban yang benar dan salah, kemudian setelah itu muncul peringkat, mereka berteriak ketika dirinya mampu ada di peringkat pertama. Serius ketika mengerjakan dan senang-senang ketika nilai setiap soal terpampang. Bagi mereka hal ini dapat memberikan motivasi dan informasi seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik. Pertanyaan- pertanyaan yang ada pada kuis adalah materi bahan ajar yang telah diajarkan, hal ini dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemantapan materi. Bahkan mereka meminta agar evaluasi pembelajaran melalui *Kahoot* dilaksanakan setiap kali tatap muka baik virtual maupun langsung.

Hampir semua peserta didik (45:42 sampel) mengakui kalau aplikasi *Kahoot* ini sangat membantu dalam memahami pelajaran Matematika, mempercepat pola pikir dalam menghitung dan menangkap setiap pelajaran Matematika. Observasi penulis mengatakan bahwa antusias belajar Matematika terlihat di wajah peserta didik, karena sifat pelajaran Matematika yang abstrak dan menyenangkan jika mampu mengerjakannya. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* pada model evaluasi dapat menghilangkan asumsi bahwa Matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan untuk dipelajari. Evaluasi pembelajaran yang menarik akan membuat pelaksanaan evaluasi menjadi menyenangkan dan optimal.²⁴ Kuis online yang dirancang dengan gambar animasi, serta laman *Kahoot* yang berwarna-warni juga semakin menambah keseruan dalam pelaksanaan pembelajaran. Tak lebih, sistem perangkingan seolah menghilangkan sekat antara yang klaim yang pintar dan yang tidak pintar, seluruhnya berkompetisi.

Bagi guru/pendidik di SMKN 1 Singgahan Tuban, tidak begitu mamu membuat soal yang bervariasi, mampu mengoperasikan *Kahoot* dengan baik dan konsisten. Setiap kali tatap muka, dilakukan evaluasi atas materi yang disampaikan. Dari wawancara yang dilakukan, guru merasa tidak sulit untuk menggunakan *Kahoot* sebab fitur dan layanan yang disiapkan sangat mudah, hanya saja, menambah waktu kerja guru untuk membuat bahan latihan soal di *Kahoot*. Namun hal demikian tidak sampai mengurangi aktifitas wajib guru.

Namun demikian, terdapat sedikit kelemahan pada penggunaan aplikasi *Kahoot* ketika melakukan evaluasi pembelajaran Matematika, yang paling menonjol adalah *Kahoot* membutuhkan jaringan koneksi internet yang cepat. Karena setiap jawaban peserta didik

²⁴ Z.S. Dewi & I. Hilman, "Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar", *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2019): 48-49.

dihitung dari ketepatan menjawab dan kecepatannya, setiap kecepatan memiliki nilai tersendiri. Bagi guru, koneksi internet juga berpengaruh, jika koneksi internetnya lemah maka berpengaruh pada jendela Kahoot yang ditampilkan, bahkan bisa terjadi pengulangan di pertengahan jalan. Hal ini mengakibatkan soal *Kahoot* harus diuang dari awal, dimana peserta didik telah mengetahui mana jawaban yang benar dan mana yang salah.

Setiap model evaluasi tentu tidak ada yang sempurna, akan tetapi dapat dinilai yang mana yang memiliki efektifitas dan yang mana yang tidak efektif. Sekalipun memiliki kelemahan, namun tingkat efektifitasnya tinggi, maka hal itu menjadi tidak masalah. Sekolah hanya perlu memasang Wifi atau koneksi internet lainnya. Dengan adanya penelitian ini, aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu alat dalam pengerjaan tugas atau evaluasi online yang digemari peserta didik di SMKN 1 Singgahan Tuban dan evaluasi pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat dikatakan optimal. Apalagi, pembelajaran saat ini dikurangi karena masa pandemi, maka saat itulah Kahoot menjadi solusi model evaluasi yang optimal.

PENUTUP

Evaluasi pembelajaran Matematika dituntut tepat guna dan efektif ketika berhadapan dengan kemajuan zaman yang serba digital. Dibutuhkan tes atau latihan yang berbasis teknologi untuk memotivasi peserta didik, maka salah satu aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis digital adalah aplikasi *Kahoot*. Suatu platform *game learning* yang mudah, efektif dan menyediakan fitur soal-soal *online* yang digemari oleh guru dan peserta didik. Tanpa terikat waktu, tempat maupun standar tertentu, aplikasi *Kahoot* dapat menghilangkan stigma bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan aplikasi *Kahoot*, peserta didik serasa sedang bermain sambil belajar. Pemanfaatan teknologi melalui aplikasi *Kahoot*, dapat membuat pelaksanaan evaluasi pembelajaran menjadi optimal dan membantu peserta didik untuk lebih bisa memahami Matematika dengan tepat. Motivasi, antusiasme dan keganderungan peserta didik pada pelajaran Matematika bertambah berlipat-lipat dengan adanya sistem perangkat *online* yang bersistem peringkat atau perangkingan. Sehingga kemampuan dan kognisi peserta didik terlatih dengan cepat dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Imam;Dkk Imam Asrori, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012).
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Bunyamin, Juita, A.C; N. Syalsiah. “Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan”.*Jurnal Gunahumas* 3, no.1 (2020).
- Daryanto, S.S.*Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*.Surabaya: Apollo, 1997.
- Dewi, Z.S. & I. Hilman. “Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar”.*Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2019).
- Djamarah, Syaiful Bahri; Aswan Zain.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hamalik, Omar. *Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Hartanti, D. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ngan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia”.*Prosiding Seminar Nasional PEP 2019* 1, no. 1 (2019).
- Hidayat, Tatang; Abas Asyafah. “Konsep Dasar Evaluasi dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah”.*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2019).
- Ibda, Hamidulloh. “Penguatan Literasi Baru pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0”.*JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education* 1, no. 1 (2018).
- Ichsan, Ilmi Zajuli dkk. “Higher Order Thingking Skills Assessment Basen on Environmental Problem (HOTS-AEP): Mendesain E valusi Pembelajaran Abad 21”.*Jurnal Biotek* 7, no. 1 (2019).
- Iwamoto, Darren H. “Analyzing tha Efficaccy of the Testing Effect Using Kahoottm on Stident Performance.” *Turkish Online Journal of Distance Educaiton*, no.2 (2017).
- Joper, A.I.M. “the Effect of Personal Learning Environments on Participant Higher Order Thingking Skills and Satisvaction”.*Innovation in Education and Teaching International* 1, no. 2 (2018).
- Jumila; P. Artistiowati; Zulhipri dkk. “ Analisis Literasi Digital Peserta Didik melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid”.*Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2018).
- Lisnaini; G. Emmanuel. “Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA”.*Jurnal IPA* 4, no. 2 (2020).
- Lubis, Rahmat Rifai; Putri Enita; M. Abdurrahman Fauzi Marpaung. “Model Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Daring di MTs Usman Syarif Medan Selama Pandemi Covid-19”.*el-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies* 3, no. 1 (2020).
- Lutfi; Misriandi; Siska Kusumawardani; Sri Imawati. “Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot paeda Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Guru”.*International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (2020).
- Masykur; Abdul Halim Fathani.*Mathematical Intellegensi*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Meleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Cet. Ke-22, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2006.
- . *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

- Nasution, Syamsiyah. Analisis Perbandingan Evaluasi Pembelajaran Dalam Buku Ajar Bahasa Arab Kelas VII SMP/MTs Muhammadiyah 2 Yogyakarta Dengan MTs Negeri Sleman Kota. Tesis: PPS UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- R., Andari. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika". *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, 1 (2020).
- Silalahi, Gabriel Amin. *Metode Penelitian dan Studi Kasus*. Sidoarjo: Citra Media, 2003.
- Sofyan, Ahmad dkk, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Syafaruddin. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Learning, 2005.
- Syarifudin, Albitar Septian. "Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Ditetapkannya Social Distancing". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua* 5, no. 1 (2020).
- Tim Konsorsium PTAI. *Matematika 1*. Surabaya: LAPIS PGMI, 2008.
- Winkel, W. S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2004.
- Imam Asrori, Dkk. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2012.
- Moeloeng, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Widyasari, Rully Rina, and Mukhibat Mukhibat. "Reposisi Dan Reaktualisasi Pendidikan Madrasah Dalam Memperkuat Eksistensi Pendidikan Di Era 4.0." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (February 18, 2020): 1–13.