

Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0

Indah Seftiani 

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bengkulu
Surel: indahsept3@gmail.com

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 merupakan era teknologi yang membawa perubahan signifikan cara hidup seseorang. Era revolusi industri 4.0 telah merambah hingga ke dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan banyak manfaat bagi pendidik, yaitu memudahkan pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan teknologi dapat memberikan kemudahan pada pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang baru dan tidak monoton sehingga dapat tercapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi Kahoot merupakan alat evaluasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di era revolusi industri 4.0. Aplikasi Kahoot dapat digunakan dengan terhubung oleh jaringan internet. Adapun jenis instrumen evaluasi adalah tes dan nontes. Instrumen yang dapat digunakan dalam evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot adalah jenis tes.

Kata kunci: alat evaluasi, pembelajaran interaktif Kahoot, era industri 4.0

A. Pendahuluan

Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Arikunto (2012:59) mengatakan bahwa suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka dibutuhkan pemahaman peserta didik yang baik pula terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Agar pemahaman peserta didik baik dan memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, kerja sama, dan komunikatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan juga peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan berkesan (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Salah satu cara agar pendidik selalu kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran adalah dengan selalu belajar mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Noermanzah, dkk., 2018:118). Salah satu bentuk perkembangan zaman dalam dunia pendidikan sekarang adalah penggunaan dan penguasaan teknologi.

Teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 ini merupakan periode mesin dan teknologi yang membawa perubahan signifikan pada cara hidup seseorang. Sebagian besar pendapat mengenai potensi manfaat industri 4.0 yaitu perbaikan kecepatan dan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan yang diakibatkan oleh pesatnya perkembangan pemanfaatan teknologi digital di berbagai bidang (Prasetyo & Sutopo, 2018:18). Hampir semua orang dalam kesehariannya selalu menggunakan teknologi, seperti laptop dan gawai. Penggunaan laptop dan gawai dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik. Seorang pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online untuk

mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran. Aplikasi online saat ini sudah banyak berkembang. Aplikasi tersebut dapat dijadikan alat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik. Salah satu aplikasi online yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah media dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif yang berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan *game* sederhana. Kahoot dapat diakses di www.kahoot.com dengan tersambung oleh jaringan internet. Kahoot dapat menjadi media belajar bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, Kahoot juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Pendidik dapat mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan aplikasi Kahoot sehingga evaluasi yang sedang berlangsung tidak monoton hanya melalui kertas dan dapat membuat peserta didik tetap bersemangat.

B. Pembahasan

1. Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot

Istilah evaluasi bagi seseorang yang bergerak di bidang pendidikan dan pengajaran bukanlah istilah yang baru. Jihad & Haris (2012:55) dalam bukunya yang berjudul “Evaluasi Pembelajaran” menyamakan istilah evaluasi dengan penilaian. Kegiatan penilaian tidak akan terlepas dari seorang pendidik yang melakukan tugas profesional. Kegiatan ini dilakukan setelah selesai melakukan proses pembelajaran. Jihad & Haris (2012:55) menyebutkan bahwa penilaian adalah proses memberikan atau menentukan terhadap hasil belajar tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Sedangkan Arifin (2009:5) menyebutkan evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. Tayibnapis (2008:4) mengatakan bahwa evaluasi hendaknya membantu pengembangan, implementasi, kebutuhan suatu program, perbaikan program, pertanggungjawaban, seleksi, motivasi, menambah pengetahuan, dan dukungan dari mereka yang terlibat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah penilaian terhadap suatu proses secara sistematis dan berkelanjutan terhadap hasil belajar untuk menentukan kualitas dan membantu pengembangan, implementasi, kebutuhan, dan perbaikan suatu program. Untuk menerapkan sebuah evaluasi, maka dibutuhkan pula sebuah alat.

Alat merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Fathurrohman, 2007:15). Alat dibagi menjadi 2, yaitu alat verbal dan alat bantu nonverbal. Alat evaluasi yang biasa juga dikenal dengan istilah instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Arikunto (2012:59) mengatakan bahwa suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Alat evaluasi merupakan alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik (Dewi, 2018). Maka dapat dikatakan bahwa alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.

Banyak alat atau instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi, yaitu dalam bentuk tes dan nontes. Alat evaluasi itu sendiri tidak terlepas dari tujuan evaluasi, yaitu untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik, untuk perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar peserta didik serta sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar (Depdiknas, 2004). Adapun alat atau instrumen evaluasi adalah sebagai berikut.

a. Tes

Tes merupakan himpunan pernyataan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites (Jihad & Haris, 2012:67). Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam menguasai pelajaran yang telah disampaikan. Alat evaluasi tes dibagi menjadi tiga jenis, yaitu (a) tes tertulis, merupakan tes dalam bentuk soal yang harus diselesaikan peserta didik secara tertulis; (b) lisan, merupakan tes dalam bentuk soal yang proses pengerjaannya dilakukan secara lisan oleh pendidik dan peserta didik; dan (c) perbuatan, merupakan tugas dalam bentuk praktik atau kegiatan untuk mengukur keterampilan peserta didik.

Alat evaluasi dalam bentuk tes tertulis terdiri dari bentuk objektif dan bentuk uraian. Bentuk objektif meliputi pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan, dan jawaban singkat. Sedangkan bentuk uraian meliputi uraian terbatas dan uraian bebas.

b. Nontes

Alat evaluasi nontes dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pekerjaan serta hal-hal yang berkenaan dengan domain afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi (Arifin, 2009:152). Alat evaluasi nontes dapat dilakukan melalui: (a) pengamatan (observasi), yaitu alat evaluasi yang dilakukan oleh pendidik berdasarkan pengamatan terhadap perilaku peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, di kelas maupun luar kelas; (b) skala sikap, yaitu alat evaluasi yang digunakan untuk melihat sikap siswa melalui pengerjaan tugas tertulis dengan soal-soal yang lebih mengukur nalar atau pendapat peserta didik; (c) angket, yaitu alat evaluasi yang penyajiannya berupa tugas-tugas yang dikerjakan secara tertulis; (d) catatan harian, yaitu catatan berupa perilaku peserta didik secara individu; (e) daftar cek, yaitu catatan yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diamati dari peserta didik dalam tiap-tiap kejadian yang dianggap penting.

Alat atau instrumen evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang dapat memudahkan pendidik dalam penerapan proses evaluasi dan membantu pendidik menjadikan proses evaluasi menjadi bagian dari proses pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

2. Penerapan Alat Evaluasi Interaktif Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Era Revolusi Industri 4.0

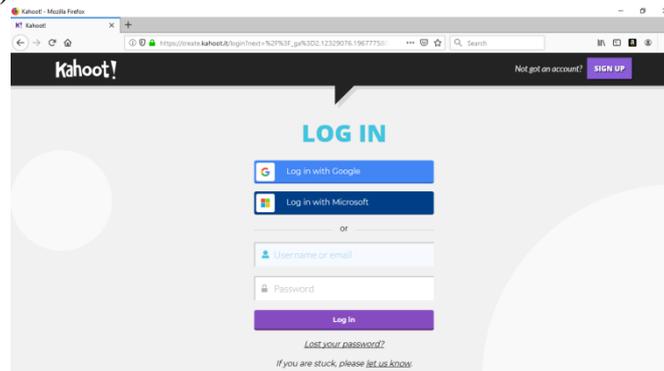
Salah satu *game* yang muncul di *platform* pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi *game* pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan *game* sederhana (Martikasari, 2018:183). Kahoot merupakan desain *social learning*, yang mana orang dapat belajar bersama dengan bantuan layar, proyektor, dan monitor komputer atau layar gawai. Kahoot merupakan *game* yang sederhana namun menyenangkan. Para peserta yang memainkan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di

layar, lalu para peserta diberi waktu untuk menjawab. Jawaban benar atau salah langsung ditampilkan di layar. Setiap jawaban mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi, sedangkan di akhir *game*, Kahoot akan menampilkan urutan poin tiga besar. Kahoot juga merekap jawaban-jawaban peserta dari pertanyaan pertama hingga terakhir, dan hasilnya bisa disimpan dalam Microsoft Excel. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Penerapan Kahoot pada pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. Pemanfaatan teknologi informasi, baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara yang diharapkan efektif menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Sa'ud, 2015:198). Selain sebagai sumber dan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi berupa Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang akan memudahkan dan membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Proses evaluasi yang biasanya hanya berlangsung dengan menggunakan kertas dapat digantikan dengan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot yang dapat diakses melalui gawai peserta didik akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik karena penggunaan gawai itu sendiri merupakan salah satu ciri dari era revolusi industri 4.0.

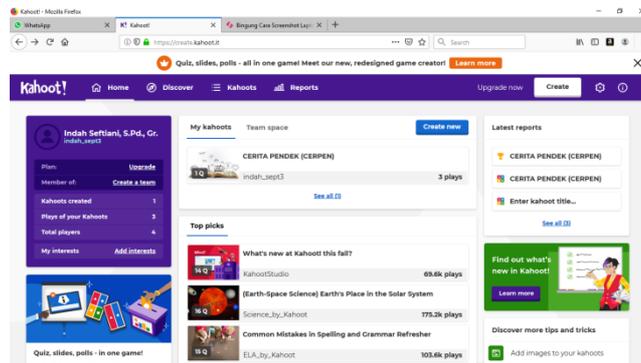
Adapun langkah-langkah penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Pendidik harus mengakses www.create.kahoot.com untuk login ke aplikasi Kahoot. Pendidik dapat login melalui akun google atau membuat akun Kahoot (jika belum memiliki akun).



Gambar 1. Tampilan Awal Saat Masuk ke Akun Kahoot

- b. Setelah login ke Kahoot, maka akan muncul tampilan beranda. Pendidik dapat membuat beberapa pertanyaan sebagai evaluasi dengan mengklik *create new*.



Gambar 2. Tampilan Beranda Saat Sudah Masuk ke Akun Kahoot

- c. Setelah beberapa pertanyaan dibuat, maka pendidik dapat memulai *game* dengan memilih salah satu jenis *game* yang diinginkan, apakah individu atau kelompok.



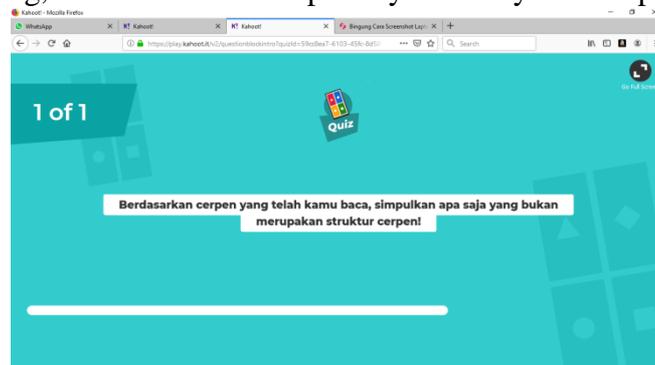
Gambar 3. Tampilan Pilihan Jenis *Game*

- d. Setelah dipilih maka akan muncul pin. Peserta didik dapat dengan mengakses www.kahoot.com kemudian memasukkan pin tersebut agar dapat terhubung dengan *game*.



Gambar 4. Tampilan Pin Saat *Game* akan Dimulai

e. Setelah terhubung, maka akan muncul pertanyaan di layar milik pendidik.



Gambar 5. Tampilan Pertanyaan di Layar Saat *Game* Dimulai

f. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang tersedia dengan memilih salah satu warna (pilihan jawaban) yang tersedia di layar gawai.



Gambar 6. Tampilan Pertanyaan dan Pilihan Jawaban

g. Setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban.



Gambar 7. Tampilan Jawaban Anggota *Game*

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



Gambar 8. Tampilan 3 Skor Tertinggi

i. Pendidik dapat mencatat nama-nama peserta didik yang menjadi 3 skor tertinggi.

C. Simpulan dan Saran

Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Evaluasi itu sendiri adalah penilaian terhadap suatu proses secara sistematis dan berkelanjutan terhadap hasil belajar untuk menentukan kualitas dan membantu pengembangan, implementasi, kebutuhan, dan perbaikan suatu program. Adapun alat evaluasi yang dapat digunakan yaitu tes dan nontes. Alat evaluasi tes dibagi menjadi tiga jenis, yaitu tes tertulis, lisan, dan perbuatan. Sedangkan alat evaluasi nontes dapat dilakukan melalui pengamatan (observasi), skala sikap, angket, catatan harian, dan daftar cek.

Alat evaluasi pembelajaran dapat digunakan melalui bantuan aplikasi *online* Kahoot. Kahoot digunakan agar proses evaluasi pembelajaran tidak monoton hanya melalui kertas saja. Melalui aplikasi Kahoot, proses evaluasi dapat berjalan menyenangkan karena aplikasi Kahoot adalah satu *game* yang muncul di *platform* pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan sehingga sangat cocok digunakan di era revolusi industri 4.0 yang merupakan era serba teknologi.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sains untuk SMP dan MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh 27 September 2019 dari <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI%20CAHYA%20KURNIA.pdf>.

- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Jihad & Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Martikasari, K. (2018). *Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018. doi:10.24071/snfkip.2018.19
- Noermanzah & Friantary, H. (2019). Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631.
- Noermanzah, N., Abid, S., & Septaria, S. (2018). Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 118. doi:10.21009/bahtera.172.9
- Prasetyo & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 18.
- Sa'ud, U. S. (2015). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tayibnapi, F. Y. (2008). *Evaluasi Program dan Instrumen Evaluasi untuk Program Pendidikan dan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.