

PEMANFAATAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI KIMIA DI MASA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS

LENY CHRISTIANA

SMAN 1 Malinau Kalimantan Utara

e-mail: lenychristiana91@guru.sma.belajar.id

ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel penelitian literatur ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan kahoot sebagai media evaluasi kimia di Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Penelitian pada penerbitan artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *literature review* yang berfokus pada hasil penulisan yang berkaitan dengan tema penulisan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan jurnal *online* nasional. Berdasarkan studi kepustakaan atau *literature review* menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu ketika melaksanakan evaluasi atau penilaian mata pelajaran kimia pada saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir, dan minat peserta didik. Hal ini karena aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran berupa kuis interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran belajar. Evaluasi pembelajaran dapat diberikan kepada peserta didik sebagai tugas, kuis, penilaian harian, penilaian tengah semester, maupun penilaian akhir semester. Aplikasi kahoot merupakan *game interaktif online*, dimana salah satu kendala yang dihadapinya adalah kestabilan jaringan internet dari *provider* di setiap wilayah. Sehingga evaluasi *online* menggunakan kahoot akan optimal jika jaringan internet stabil, serta kesiapan pendidik dan peserta didik dalam penggunaannya pada kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: kahoot, media evaluasi, Pembelajaran Tatap Muka Terbatas.

ABSTRACT

The purpose of writing this literature research article is to find out the use of kahoot as a medium for chemical evaluation in the Limited Face-to-face Learning Period. Research on the publication of this article uses a literature study or literature review method that focuses on the results of writing related to the theme of writing. The data used in this study comes from the results of research that has been carried out and published in national online journals. Based on a literature study or literature review, it shows that the Kahoot application is very suitable for use in the learning process, namely when carrying out evaluations or assessments of chemistry subjects during Limited Face-to-face Learning. This is because using the Kahoot application can improve student learning outcomes, improve thinking skills, and student interests. This is because the Kahoot application can be used as a learning evaluation medium in the form of interactive quizzes that are very effective, fun, and make students more enthusiastic in learning. Learning evaluations can be given to students as assignments, quizzes, daily assessments, mid-semester assessments, or end-of-semester assessments. The Kahoot application is an online interactive game, where one of the obstacles it faces is the stability of the internet network from providers in each region. So that online evaluation using Kahoot will be optimal if the internet network is stable, as well as the readiness of educators and students to use it in teaching and learning activities.

Keywords: kahoot, evaluation media, limited face-to-face learning.

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi Covid-19 memunculkan permasalahan dalam dunia pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka, berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring atau online (Firman & Rahman, 2020).

Seiring dilaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh yang sudah hampir menginjak satu tahun di bulan Maret 2021 ini, partisipasi peserta didik mulai menurun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang mengikuti pertemuan tatap maya Google Meet, pengumpulan tugas, dan penilaian yang diunggah di Google Classroom.

Menurut Jumila dkk (2018), melalui web pembelajaran dapat dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelemahan peserta didik, sehingga pendidik dapat segera mengklarifikasi kesalahan, menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena merupakan program interaktif dengan desain visualisasi layar yang unik serta memiliki fitur yang menarik, seperti animasi dan suara. Salah satu web pembelajaran platform respons berbasis permainan adalah web Kahoot. Kahoot dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis, game, diskusi dan survei tentang area subjek apa saja dan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran daring dibutuhkan media evaluasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu inovasi media evaluasi daring berupa media permainan adalah Kahoot.

Menurut Pede (2017), penggunaan Kahoot pada pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam diri peserta didik dibandingkan dengan metode belajar tradisional. Wang & Lieberoth (2016), Susilowati (2017), Yapici & Karakoyun (2017), dan Atilano (2017) menyebutkan bahwa dengan menggunakan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan minat peserta didik.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim, Menteri Agama Yaqut Cholil Qoumas, Menteri Kesehatan Budi Gunadi Sadikin, dan Menteri Dalam Negeri Muhammad Tito Karnavian menerbitkan Surat Keputusan Bersama (SKB) tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* pada 30 Maret 2021. Di dalam SKB ini, diatur sejumlah ketentuan mengenai penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Covid-19, diantaranya yaitu: Penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* dilakukan dengan: (a) Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, (b) pembelajaran jarak jauh; (c) Orang tua/wali peserta didik dapat memilih Pembelajaran Tatap Muka Terbatas atau Pembelajaran Jarak Jauh bagi anaknya; (d) PTM Terbatas dilaksanakan paling lambat tahun ajaran dan tahun akademik 2021/2022.

Kondisi ini membuat pendidik harus mampu memilih media evaluasi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Media evaluasi pembelajaran berperan dalam membangkitkan motivasi belajar, dan kreativitas peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan kahoot sebagai media evaluasi kimia di Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas.

METODE PENELITIAN

Penelitian pada penulisan artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *literature review*. *Literature review* merupakan ikhtisar komprehensif tentang penelitian yang sudah dilakukan mengenai topik yang spesifik untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang sudah diketahui tentang topik tersebut dan apa yang belum diketahui, untuk mencari rasional dari penelitian yang sudah dilakukan atau untuk ide penelitian selanjutnya (Denney & Tewksbury, 2013). Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber baik jurnal, buku, dokumentasi, internet dan pustaka. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penulisan Zed (dalam Nursalam, 2016). Jenis penulisan yang digunakan adalah studi *literature review* yang berfokus pada hasil penulisan yang berkaitan dengan tema penulisan.

Penulis melakukan studi literatur setelah menentukan tema penulisan dan menetapkan rumusan masalah, sebelum mengumpulkan data yang diperlukan Darmadi (dalam Nursalam, 2016). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan jurnal online nasional dan internasional. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan pencarian artikel jurnal penelitian yang dipublikasikan di

internet menggunakan aplikasi Publish or Perish 7 dan Google Scholar dengan sebagai sumber rujukan penelitian yang mendukung dari Google Scholar dengan menggunakan aplikasi Publish on Perish menggunakan kata kunci kahoot, evaluasi pembelajaran kimia, dengan dibatasi dari tahun 2015 sampai 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil studi kepustakaan atau *literature review* dari artikel penelitian terdahulu berkaitan dengan pemanfaatan kahoot dalam evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan dari Juni - Juli 2021 didapatkan 10 artikel pada jurnal nasional

Berikut ringkasan hasil atau temuan dan refleksi atas studi literatur yang dilakukan. Hasil penelitian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil studi kepustakaan artikel penelitian berkaitan pemanfaatan kahoot dalam evaluasi pembelajaran

No	Judul Penelitian Nama Peneliti Tahun Terbit	Nama Jurnal	Tujuan Penelitian	Jenis Penelitian Instrumen Penelitian	Ringkasan Hasil (Temuan)	Refleksi
1	Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid (Jumila dkk, 2018)	Jurnal Riset Pendidikan Kimia, 2018, 8(2) 36-41	Mengetahui literasi digital peserta didik setelah melakukan pembelajaran materi koloid menggunakan web Kahoot.	Penelitian Kuantitatif Kuisisioner, observasi, wawancara, reflektif jurnal	Peserta didik memiliki katagori baik pada dimensi information, communication, content-creation, dan problem solving sedangkan pada dimensi safety dikategorikan sangat baik, sehingga pemanfaatan web Kahoot dalam pembelajaran koloid dapat menumbuhkan literasi digital peserta didik	-
2	Pengaruh pendekatan Chemo Entrepreneurship Pada Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Afektif Peserta Didik (Amalina Artani, 2019)	Unnes: Chemistry in Education	Mengetahui pengaruh pendekatan chemo-entrepreneurship pada model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan kahoot terhadap hasil belajar kognitif dan afektif	Penelitian deskriptif kuantitatif ekssperimen, dengan desain penelitian control group pretest-posttest Tes dan non tes (lembar observasi dan angket)	Penerapan pendekatan chemo-entrepreneurship (CEP) pada model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantu kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar dan afektif peserta didik pada materi larutan penyangga	-
3	Peningkatan	Universitas	Mengetahui	Pemelitian	Ada peningkatan	-

	Minat dan Hasil belajar Siswa Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Pada Materi Senyawa Hidrokarbon di SMAN 42 Jakarta (Nelaluan Sabono, 2019)	Kristen Indonesia: Pendidikan Kimia	apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran kahoot!, dan berapa besar peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran kahoot!	Kuantitatif dengan metode eksperimen Angket	minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran kahoot! pada materi senyawa hidrokarbon di SMAN 42 Jakarta	
4	<i>Team Game Tournament (TGT)</i> Berbasis <i>Science, Technology, Engineering dan Mathematics (STEM)</i> Dengan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI SMA Batik 2 Surakarta (Dewi Suryana, Sri Yamtinah, Budi Hastuti, 2019)	UNS: Jurnal Pendidikan Kimia, 9 (1), 141-147	Mengetahui <i>Team Game Tournament (TGT)</i> Berbasis <i>Science, Technology, Engineering dan Mathematics (STEM)</i> Dengan Media Pembelajaran Kahoot Dapat Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI SMA Batik 2 Surakarta	Penelitian Tindakan Kelas Observasi atau pengamatan, wawancara, tes, dan serta sumber informasi yang benar dari peserta didik, pendidik, dan pengamat	Penerapan <i>Team Game Tournament (TGT)</i> berbasis <i>Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM)</i> dengan media pembelajaran KahootTM dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada materi asam basa SMA Batik 2 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 dengan persentase ketuntasan minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 92,3% yang indikatornya meningkat dari siklus I ke siklus II menjadi 96,15%. Peningkatkan prestasi belajar aspek pengetahuan peserta didik pada siklus I sebesar 53,84% menjadi 73,07% pada siklus II. Persentase ketuntasan aspek sikap peserta didik pada siklus I sebesar 84,61% dengan indikator respon suka dan konsep diri yang belum mencapai ketuntasan meningkat pada siklus II dengan indikator	-

					sudah mencapai ketuntasan sebesar 92,3%. Persentase ketuntasan aspek keterampilan pada siklus I sebesar 100% sehingga tidak perlu dilakukan pada siklus II.	
5	Penggunaan Media <i>Game Kahoot</i> Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika (Sri Wigati, 2019)	AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8(3), 457-464	Mengetahui peningkatan hasil belajar, keterampilan proses, minat belajar siswa	Penelitian Tindakan Kelas Metode tes, observasi, dan angket	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 87 dan siklus II sebesar 92; peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 83 dan siklus II sebesar 92; peningkatan minat belajar siswa sebesar 82% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%	Sebagai pendidik di era modern hendaknya mampu menguasai semua kompetensi yang wajib dimiliki pendidik dan mampu menguasai teknologi dalam pembelajaran ; pemanfaatan teknologi khususnya game edukasi Kahoot pada proses pembelajaran dapat dilakukan pada materi lain sebagai media pembelajaran dalam evaluasi pembelajaran ; diperlukan simulasi dalam penggunaan game edukasi
6	Instrumen Evaluasi Berbasis Kahoot Pada Materi Asam Basa (Dhea Regita Cahyani, 2020)	Universitas Muhammadiyah Pontianak	Menghasilkan produk instrumen evaluasi berbasis Kahoot!!! yang layak dan praktis digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran peserta	Penelitian Kualitatif Model Pengembangan R&D Borg And Gall Validasi ahli, keandalan, tanggapan guru dan siswa	Instrumen evaluasi berbasis kahoot yang dikembangkan dapat digunakan (layak dan praktis) digunakan dalam evaluasi bahan asam basa	Terdapat tantangan dalam penggunaannya bagi guru dan siswa

			didik			
7	Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran Dan Evaluasi Siswa (Lin Sururoh, 2020)	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang	Memberikan informasi terkait manfaat dan sistem penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dan evaluasi siswa yang kreatif dan inovatif	Penelitian Studi literatur Penelitian terdahulu sebagai acuan dan bahan penelitian	Kahoot merupakan aplikasi dan sistem permainan daring yang dapat menjadi rekomentasi dan pilihan bagi guru sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa. Sistem evaluasi dan belajar siswa ini merupakan dapat menjadi salah satu inovasi dibidang pembelajaran. Penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar peserta didik sehingga perlu untuk dikembangkan. Sebagai jawaban atas kemajuan teknologi maka dunia pendidikan berperan penting sebagai leading sector untuk mewujudkan hal tersebut. Hal ini juga senada dengan peralihan dunia dari era konvensional menuju era teknologi dan informasi yang semakin masif dan menyentuh seluruh lapisan masyarakat.	Program pendidikan yang berbasis teknologi informasi harus didukung dengan tersedianya infrastruktur teknologi informasi pendukung yang memadai
8	Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA (Lisnani dan Gunadi Emmanuel, 2020)	JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA), 4(2), 155-167	Memperoleh gambaran proses dan hasil kuis, serta respon mahasiswa Program Studi PGSD Semester II Universitas Katolik Misi Charitas yang mengikuti proses pembelajaran	Penelitian kualitatif dan kuantitatif Tes dan kuesioner	Proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal, nilai rata-rata kuis mahasiswa menggunakan aplikasi KAHOOT sebesar 66,69; mahasiswa	-

			menggunakan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi		memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT ini terlihat dari hasil kuesioner di mana sebagian mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya	
9	Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis <i>Higher Order Thinking Skills</i> Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran (Kunuzil Jannah dan Triesninda Pahlevi, 2020)	Unesa: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8 (1)	Mengembangkan instrumen penilaian berbasis Higher Order Thinking Skills berbantuan aplikasi “Kahoot!” pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Wawancara, lembar validasi ahli, serta lembar respon siswa	Penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model pengembangan Sugiyono	Instrumen penilaian dikembangkan pada KD 3.4 dan 3.5 dalam ranah kognitif C4, C5, dan C6 sejumlah 20 soal pilihan ganda terbaik dengan berbantuan aplikasi Kahoot!; 20 butir soal terbaik telah memenuhi kelayakan instrumen penilaian secara kualitatif dan kuantitatif; kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas X jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran rata-rata dalam kriteria “baik”; penggunaan aplikasi Kahoot! mendapatkan respon “sangat positif” dengan persentase sebesar 96%, 5) Kahoot! mempunyai kelebihan yakni kemudahan akses, tampilan, latar suara yang menarik dan kuis yang bervariasi, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta hasil jawaban siswa dapat di unduh pada menu <i>get result</i>	1) dapat melakukan pengujian instrumen penilaian secara luas untuk mendapatkan kualitas soal yang lebih baik, 2) soal dengan ranah kognitif C6 dapat dikembangkan dengan jumlah yang lebih banyak
10	Optimalisasi <i>Game Learning</i> Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring	EDUKASIA : Jurnal Pendidikan, 2 (1)	Mengoptimalkan pemanfaatan <i>game learning</i> kahoot dalam	Penelitian kualitatif deskriptif Observasi dan wawancara	Aplikasi Kahoot menjadi salah satu alat dalam pengerjaan tugas atau evaluasi online yang di gemari peserta didik di SMKN 1	Penggunaan aplikasi Kahoot ketika melakukan evaluasi pembelajaran Matematika,

	Matematika di SMKN 1 Singgahan Tuban (Hidayat Rahman, 2021)		evaluasi pembelajaran daring matematika di SMKN 1 Singgahan Tuban		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	yang paling menonjol adalah Kahoot membutuhkan jaringan koneksi internet yang cepat
--	---	--	---	--	--	---

Pembahasan

Hasil studi kepustakaan artikel penelitian berkaitan pemanfaatan kahoot dalam proses pembelajaran pada tabel di atas diperoleh satu penelitian di tahun 2018, empat penelitian di tahun 2019, empat penelitian di tahun 2020, satu penelitian di tahun 2021. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kahoot dalam proses pembelajaran sebelum terjadinya kondisi pandemi Covid-19 telah dilaksanakan di tahun 2018 dan 2019, yaitu terdapat lima penelitian. Dan pemanfaatan kahoot dalam proses pembelajaran kondisi pandemi Covid-19 dilaksanakan di tahun 2020 dan 2021, yaitu terdapat lima penelitian. Sesuai hasil penelitian terdahulu tersebut, kahoot dapat diterapkan pada proses pembelajaran baik dalam Pembelajaran Tatap Muka sebelum masa pandemi dan Pembelajaran Jarak Jauh di masa pandemi.

Mulai Maret 2020 kegiatan pembelajaran masih menggunakan moda daring bagi wilayah yang terjangkau jaringan internet. Pembelajaran Jarak Jauh menjadi solusi untuk menghambat penyebaran coronavirus. Seiring berjalannya waktu, program vaksinasi bagi pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan sekolah oleh pemerintah mulai terealisasi. Hingga akhirnya dikeluarkannya SKB 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) pada Maret 2021. Sekolah diizinkan melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dengan tetap mewajibkan seluruh warga satuan pendidikan untuk menjalankan protokol kesehatan yang ketat demi keselamatan bersama.

Peserta didik memiliki kategori baik pada dimensi *information, communication, content-creation, dan problem solving* sedangkan pada dimensi *safety* dikategorikan sangat baik, sehingga pemanfaatan web Kahoot dalam pembelajaran koloid dapat menumbuhkan literasi digital peserta didik (Jumila dkk, 2018). Berdasarkan penelitian Lisnani & Gunadi, E (2020) dalam menganalisis penggunaan aplikasi Kahoot, memperoleh hasil dimana proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal, nilai rata-rata kuis mahasiswa menggunakan aplikasi KAHOOT sebesar 66,69; mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT ini terlihat dari hasil kuesioner di mana sebagian mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya.

Menurut penelitian analisis pemanfaatan kahoot di atas, aplikasi ini mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran pada semua jenjang pendidikan, baik dasar, menengah, dan tinggi. Hal ini disebabkan karena tampilan kuis kahoot menarik, seru dan menantang dengan iringan musik serta waktu pengerjaan setiap soal. Sehingga dalam proses pengerjaan kuis ini dapat menumbuhkan literasi digital. Keterampilan literasi ini sangat diperlukan untuk menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas dan bijak.

Beberapa penelitian yang memadukan Kahoot dengan model atau metode pembelajaran tertentu diantaranya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Artani, A (2019) dengan penerapan pendekatan *chemo-entrepreneurship* (CEP) pada model pembelajaran

inkuiri terbimbing berbantu kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar dan afektif peserta didik pada materi larutan penyangga. Penelitian lain dengan Penerapan *Team Game Tournament* (TGT) berbasis *Science, Technology, Engineering and Mathematics* (STEM) dengan media pembelajaran KahootTM dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada materi asam basa SMA Batik 2 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 dengan persentase ketuntasan minat belajar, prestasi belajar, dan aspek sikap peserta didik meningkat pada setiap siklusnya.

Ketika kahoot dipadukan dengan model pembelajaran di dalam kelas diantaranya: (1) *inkuiri terbimbing* pendekatan *chemo-entrepreneurship* (CEP), (2) *Team Game Tournament* (TGT) berbasis *Science, Technology, Engineering and Mathematics* (STEM), media evaluasi kahoot terbukti dapat meningkatkan minat, hasil belajar, dan aspek afektif peserta didik. Ini menjadikan kahoot sebagai salah satu alternatif media evaluasi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dalam beberapa penelitian telah dilaksanakan melalui pengembangan terhadap instrumen evaluasi Kahoot. Instrumen evaluasi berbasis kahoot yang dikembangkannya dapat digunakan (layak dan praktis) digunakan dalam evaluasi bahan asam basa (Cahyani, 2020), instrumen penilaian dikembangkan pada KD 3.4 dan 3.5 dalam ranah kognitif C4, C5, dan C6 (HOTS) sejumlah 20 soal pilihan ganda terbaik dengan berbantuan aplikasi Kahoot! telah memenuhi kelayakan instrumen penilaian secara kualitatif dan kuantitatif (Jannah, K. & Pahlevi, T., 2021).

Penelitian pengembangan dari beberapa penelitian mendapatkan hasil yang baik, yaitu instrumen evaluasi berbasis kahoot ini layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dengan hasil penelitian seperti ini membuat pendidik semakin yakin untuk memanfaatkan kahoot ini sebagai media evaluasi pada mata pelajaran yang diampunya.

Kahoot terbukti meningkatkan minat belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon di SMAN 42 Jakarta (Sabono, 2020), meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada setiap siklusnya (Wigati, 2020), 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 sehingga menjadikan Kahoot sebagai solusi model evaluasi yang optimal (Rahman, 2021).

Evaluasi pembelajaran dapat diberikan kepada peserta didik sebagai tugas, kuis, penilaian harian, penilaian tengah semester, maupun penilaian akhir semester. Aplikasi kahoot merupakan *game interaktif online*, dimana alah satu kendala yang dihadapinya adalah kestabilan jaringan internet dari *provider* di setiap wilayah. Sehingga evaluasi *online* menggunakan kahoot akan optimal jika jaringan internet stabil, serta kesiapan pendidik dan peserta didik dalam penggunaannya pada kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan studi kepustakaan atau *literature review* menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu ketika melaksanakan evaluasi atau penilaian mata pelajaran kimia pada saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir, dan minat peserta didik. Hal ini karena aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran berupa kuis interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran belajar. Evaluasi pembelajaran dapat diberikan kepada peserta didik sebagai tugas, kuis, penilaian harian, penilaian tengah semester, maupun penilaian akhir semester. Aplikasi kahoot merupakan *game interaktif online*, dimana alah satu kendala yang dihadapinya adalah kestabilan jaringan internet dari *provider* di setiap wilayah. Sehingga evaluasi *online* menggunakan kahoot akan optimal jika jaringan internet stabil, serta kesiapan pendidik dan peserta didik dalam penggunaannya pada kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Artani, A. (2019). Pengaruh pendekatan Chemo Entrepreneurship Pada Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Afektif Peserta Didik. *Unnes: Chemistry in Education*. Retrieved from: <http://lib.unnes.ac.id/42876/1/4301416086.pdf>
- Atilano, Maria, Game On: Teaching Research Methods to College Students Using Kahoot!. (2017). *Library Faculty Presentations & Publications*. 56. https://digitalcommons.unf.edu/library_facpub/56
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19. (2020). *Ayo Jaga Jarak dan Hindari Kerumunan*. Retrieved from: <https://covid19.go.id/edukasi/masyarakat-umum/ayojaga-jarak-hindari-kerumunan>
- Cahyani, D. (2020). Evaluasi Berbasis Kahoot Pada Materi Asam Basa. *Universitas Muhammadiyah Pontianak Repository*. Retrieved from: <http://repository.unmuhpnk.ac.id/id/eprint/1313>
- Denney, A & Tewksbury, R. (2013). How to write a literature review. *Journal of Criminal Justice Education* 24 (2), 218-234, from doi: <https://doi.org/10.1080/10511253.2012.730617>
- Depdiknas. 2003. Undang – Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ferismayanti. (2020) *Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi Covid-19*. Retrieved from: <https://lpmpilampung.kemdikbud.go.id/detailpost/meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-pada-pembelajaran-online-akibat-pandemi-covid-19>
- Humas. (2021). *SKB 4 Menteri, Pemerintah Dorong Akselerasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. Retrieved from: <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/SKB%204%20MENTERI%20PANDUAN%20PEMBELAJARAN%20TATAP%20MUKA.pdf>
- Iriani, D. & Soeharto. (2015). Evaluasi pelaksanaan praktik kerja industri siswa kompetensi keahlian jasa boga SMK N 3 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22(3), 274-290, from doi: <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i3.6835>
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). *Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance*. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “ Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121, from doi: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8172>
- Jumila, Paristiowati, M., Zulhipri, Z., & Allanas, E. (2018). Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 36–41, from doi: <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.04>
- Lisnani & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167, from doi: <https://doi.org/10.24815/jupi.v4i2.16018>
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi Program Studi pendidikan Matematika. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 4*. Salimba Medika, Buku Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan, <http://eprints.ners.unair.ac.id/982/>

- Pede, J. (2017). *The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition*. Rowan University
- Permendikbud 2018 No. 37, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rahman, H. (2021). Optimalisasi *Game Learning* Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Matematika di SMKN 1 Singgahan Tuban. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 91-104, from doi: <https://doi.org/10.33399/edukasia.v2i1.39>
- Sabono, N. (2019). Peningkatan Minat dan Hasil belajar Siswa Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Pada Materi Senyawa Hidrokarbon di SMAN 42 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Kristen Indonesia*. Retrieved from: <http://repository.uki.ac.id/3307/>
- Sartika, S., & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1(3), 373-385, from doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v1i3.177>
- Sartika, & Octafiani, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 01(03), 373–385, from doi: <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/7893>
- Sururoh, L. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020*. 496–506
- Suryana, D., Yamtinah, S., & Hastuti, B. (2019). *Team Game Tournament (TGT) Berbasis Science, Technology, Engineering dan Mathematics (STEM) Dengan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI SMA Batik 2 Surakarta*. *UNS: Jurnal Pendidikan Kimia*, 9 (1), 141-147. Retrieved from: <https://jurnal.uns.ac.id/JPKim/article/view/34654>
- Susilowati, E. (2017). The Effectiveness Of Kahoot In Supporting Grammar Class A Year I Students Academis Year 2016/ 2017 Of Diploma III Of Nursing Ngudi Waluyo University. *Unnes-Teflin National Seminar*, 2(1), 13-139. Retrieved from <http://utns.proceedings.id/index.php/utns/article/view/28>
- Suwandi. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN). *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 21(3), from doi: <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3242>
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). Effect of Points and Audio in Kahoot. *European Conference on Games Based Learning, Academic C*, 738.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464, from doi: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Yapici, İ. & Karakoyun, F. (2017). Gamification in Biology Teaching: A Sample of Kahoot Application . *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry* , 8(4), 396-414, from doi: <https://doi.org/10.17569/tojqi.335956>
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Instruksional Bandung*: PT Remaja Rosdakarya
- Humas. (2021). SKB 4 Menteri, Pemerintah Dorong Akselerasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/SKB%204%20MENTERI%20PANDUAN%20PEMBELAJARAN%20TATAP%20MUKA.pdf>