



UNIVERSITAS BUNG HATTA
**JURNAL ESABI (JURNAL EDUKASI DAN
SAINS BIOLOGI)**
ISSN 2620-584X

Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Retty Yuselmi¹, Zulyusri², and Lufri²

- 1) Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang, Indonesia
- 2) Dosen Program Studi Magister Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

rettyyuselmi@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat: Diterima : Mei 2022 Revisi : Mei 2022 Dipublikasikan : Juni 2022</p> <p>Kata kunci: <i>Kahoot, Evaluasi, Hasil Belajar</i></p>	<p>Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kembali pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Metode penelitian ini adalah meta-analisis dengan menelaah sumber data yang berasal dari jurnal nasional terbitan tahun 2018 hingga 2022. Pengumpulan data berupa artikel dan jurnal elektronik dilakukan dengan bantuan Google Scholar. Hasil pencarian diperoleh sebanyak 10 artikel relevan, jurnal elektronik dan prosiding. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan perhitungan effect size untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian meta analisis berpengaruh terhadap hasil belajar penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa memiliki harga rata-rata: 0,279 dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa termasuk dalam media.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dan di era globalisasi ini pendidikan perlu memanfaatkan teknologi digital, memanfaatkan teknologi dan meningkatkan kualitas pelayanan dan pendidikan. Kemudahan pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan proses pembelajaran yang bermanfaat, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan. (Ramlah, 2018). Teknologi yang berkembang saat ini dapat mendukung proses pembelajaran, dengan teknologi ini pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam soal latihan, karena pembelajaran berbasis teknologi memiliki berbagai bentuk animasi, penjelasan dalam bentuk grafik, dan berbagai warna yang menambah kesan nyata. (Arsyad Azhar, 2013). Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah dengan membuat media evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa secara keseluruhan, (Nuriyah, 2014).

Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan penggunaan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi aplikasi *smartphone* yang ada. Kahoot adalah platform game online yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar di kelas. Kahoot memiliki beberapa fitur termasuk kuis. Pada fitur kuis kahoot, akun peserta/ siswa dapat menjawab melalui perangkat yang terhubung dengan internet (*smartphone/laptop/tablet*) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru (kahoot.com, 2018).

Kahoot adalah salah satu pembelajaran online media berupa kuis atau permainan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam menutup kegiatan pembelajaran, sehingga dapat diketahui seberapa baik siswa memahami materi yang telah disampaikan, (Alika, 2021). Menurut Herwina, dkk (2020:156), kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan sebagainya.

Game edukasi Kahoot dapat diakses secara gratis, namun juga mudah dioperasikan. Game edukasi Kahoot memiliki 3 fitur yaitu kuis, jumble, diskusi, dan survei yang dapat menjadi pilihan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Dessi, 2018). Kahoots menghadirkan pembelajaran yang menarik dilengkapi dengan kuis bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kahoot memiliki fitur interaktif dan menarik yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti dan memahami pelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Hal ini terlihat dari adanya keinginan untuk menguasai materi pelajaran dan memiliki kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Septyanti, 2014).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Meta-analisis adalah analisis kuantitatif yang menggunakan sejumlah data untuk membandingkan data yang ditemukan sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan jurnal. Sampel penelitian ini menggunakan 10 jurnal yang telah

dipublikasikan secara online dari tahun 2018-2022 tentang pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari artikel di jurnal online, dengan bantuan Google Scholar dengan kata kunci "Pengaruh Aplikasi Kahoot" dan "Hasil Belajar". Setelah itu, kita akan melihat ukuran efek dari setiap artikel yang diperoleh dengan menggunakan software OpenMEE. Setelah didapatkan effect size, hasilnya dapat diinterpretasikan ke dalam kategori pada Tabel 1.

Table 1. Klasifikasi *Effect Size*

Effect size	Kategori Standar
$0 \leq ES \leq 0,2$	Rendah
$0,2 \leq ES \leq 0,8$	Sedang
$ES \geq 0,8$	Tinggi

(Sumber : Cohen, 1988)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Jenjang Pendidikan SMA. Analisis pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa berdasarkan jurnal dan tahun terbit:

Tabel 2. Meta-analisis berdasarkan jurnal dan tahun terbit

No	Peneliti	Jurnal	Terbit
1	Darmawan Akhmad	Indonesia	2020
2	Mafruhah Syafiyatul, et al	Indonesia	2019
3	Karima, A.Z.U, & Hamdun D.	Indonesia	2020
4	Purwanto, A., et al	Indonesia	2021
5	Desi, H.S., et al	Indonesia	2018
6	Muhammad, P., et al	Indonesia	2021
7	Margareth, K.N., et al	Indonesia	2020
8	Fatmawati	Indonesia	
9	Agustina, et al	Indonesia	2020
10	Indrawati, D., et al	Indonesia	2022

Tabel 2 menggambarkan bahwa dari hasil meta analisis jurnal, terdapat 10 jurnal nasional yang terbit pada 2018-2022. Berdasarkan Tabel 3 di atas, pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa untuk jenjang pendidikan SMA diperoleh harga rata-rata Effect Size yaitu: 0,279 dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa SMA. Karena aplikasi Kahoot memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu suasana kelas bisa lebih menyenangkan, anak dilatih menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, dan anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan motoriknya dalam mengoperasikan Kahoot. sekolah kelas pintar (Bahar et al., 2020).

Menurut Marissa Correia dan Raquel Santos (2017) platform pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan untuk mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan sistem pemantauan siswa. Media Kahoot digunakan dalam kegiatan berbagi pembelajaran antara lain remedial, pengayaan, latihan soal dan lain sebagainya, untuk menggunakan platform Kahoot cukup menyediakan perlengkapan berupa jaringan internet, proyektor atau LCD dan menyiapkan smartphone, tablet dan laptop. Dengan menggunakan Kahoots sebagai alternatif bagi pendidik dalam melakukan proses penilaian hasil belajar akan membangkitkan minat siswa dan hasil belajar yang optimal (Ramlah,

2018).

Kahoot juga dapat melatih cepat tanggap siswa melalui sistem dan konsep kuis pada Kahoot! itu sendiri (Sururoh, 2020). Dari segi kognitif siswa akan berkompetisi dalam bentuk nilai karena pada Kahoot! akan menampilkan skor tingkat pencapaian siswa dalam menjawab soal (Alfansyur, 2019). Bagi guru, Kahoot! dapat membantu dalam hal merekap hasil jawaban siswa dari pertanyaan pertama hingga pertanyaan terakhir. Hasil rekap tersebut nantinya dapat disimpan dalam bentuk Microsoft Exel (Seftiani, 2019).

SIMPULAN

Dalam penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa SMA diperoleh harga rata-rata Effect Size yaitu: 0,279 dengan kategori sedang dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa SMA.

REFERENSI

- Agustina, et al. 2020. Pemberian Kuis Berbasis Media Android dengan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa. *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan dan Pendidikan Sejarah*, 18(1), 88-100.
- Alfansyur, A., dan Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 6(2). 208-216.
- Alika, B.D., & Masniladevi. 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2952-2968.
- Arsyad azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162.
- Desi, H., et al. 2018. Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP*, 1(4), 273-278.
- Darmawan, Akhmad. 2020. Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2), 91-99.
- Fatmawati. 2021. *Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik*. Skripsi: Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Herwina, dkk. (2020). Efektifitas Kahoot bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 3(2), 155-162.

- Indrawati, D., et al. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(2), 701-706.
- Kahoot. (2015). What is Kahoot. Dipetik Maret, 2022, dari Kahoot: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>.
- Karima, A.Z.U, & Hamdun D.2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20-31.
- Mafruhah, Syafiyatul. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Smai Al-Maarif Singosari Malang, *Vicratina*: 4(7), 23-29.
- M. Correia and R. Santos 2017, "GameBassed Learning: The Use of Kahoot in teacher education" 2017 International Symposium on Komputer in Education (SIIE).
- Margareth, K.N., et al. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sman 4 Bekasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 2020; 2(2), 13-20
- Muhammad, P., et al. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Media Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di SMKN 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 10(3), 148-153.
- Nuriyah, N. 2014. Evaluasi pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos*
- Purwanto, A., et al. 2021. Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1-9.
- Ramlah, et al. 2018. *Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Tematik Siswa Di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*.Bengkulu: 2 November 2019. 284- 291.
- Septyanti, E. (2014). Pengaruh Strategi Know-Want To KnowLearned (K-W-L) dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Memahami Hikayat Siswa Kelas X Di Sma Islam AzZahra Palembang. *Jurnal Bahasa*.