



E-MODUL PANDUAN *PLATFORM KAHOOT* EFEKTIF SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DI SEKOLAH DASAR

Novi Agustina[✉], Eko Purwanti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2022**

Disetujui **Februari**

2022

Dipublikasikan **Maret**

2022

Keywords:

assessment; guide e-modul;

kahoot platform

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan e-modul panduan *platform kahoot* sebagai media penilaian hasil belajar siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar (SD) pada masa pandemi Covid-19. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *research and development* (RnD). Subjek penelitian ini adalah guru kelas tinggi dan siswa kelas tinggi SDN 1 Sowan Lor Jepara. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-modul dan keterlaksanaan penggunaan *kahoot*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul layak digunakan dengan penilaian oleh ahli media sebesar 94%, ahli materi sebesar 92%, penilaian oleh guru sebesar 92%, dan penilaian oleh siswa sebesar 87%. Keterlaksanaan penggunaan *platform kahoot* sebagai media dalam pelaksanaan hasil belajar siswa sangat efektif dengan persentase keterlaksanaan dari guru sebesar 93% dan persentase dari siswa sebesar 91%. Simpulan dari penelitian ini adalah e-modul panduan *platform kahoot* dinyatakan layak digunakan sebagai media penunjang pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa, dan keterlaksanaan penggunaan *platform kahoot* sangat efektif.

Abstract

This research aimed to analyze the effectiveness of the kahoot platform guide e-modul as a medium for assessing student learning outcomes for high school students in elementary school during the covid-19 pandemic. This research approach is a quantitative approach with research and development (RnD). The subjects of this study were high-class teachers and high school students of SDN 1 Sowan Lor Jepara. Data collection techniques use interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis is conducted to determine the feasibility of e-modules and the implementation of kahoot use. The results showed that e-modules are worth using with assessments by media experts at 94%, material experts at 92%, assessments by teachers at 92%, and assessments by students at 87%. The implementation of the kahoot platform as a medium in the implementation of student learning outcomes is very effective, with the percentage of implementation of teachers by 93% and the percentage of students by 91%. This research concludes that the kahoot platform guidance e-module is declared worthy of use as a supporting medium for implementation student learning outcomes assessment. The use of the kahoot platform is very effective.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

[✉] Alamat korespondensi:

Tahunan, Rt 03/Rw05, Jepara, 59427

E-mail: noviagustina@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam tingkat kehidupan sosial yang terus berkembang pada masyarakat. Sistem pendidikan di Indonesia mengalami banyak perubahan. Perubahan proses pembelajaran dari tatap muka atau secara langsung menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) terjadi setelah pandemi Covid-19 mulai melanda Indonesia pada awal Maret 2020. Selama masa pandemi Covid-19 ini, proses belajar dilaksanakan dari rumah secara daring/ jarak jauh. Hal tersebut sesuai dengan Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Pembelajaran jarak jauh atau daring bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menghubungkan antara guru dan siswa sehingga pembelajaran dapat tetap terlaksana dengan baik (Astini, 2020). Keberhasilan dari pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh berkaitan erat dengan kemampuan pendidik, dan peserta didik dalam menggunakan dan mengelola sistem teknologi, informasi, dan komunikasi (Abdul Latip, 2020).

Memasuki abad 21 profesionalisme guru menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan (Husain & Kaharu, 2021). Selain menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi bahan pelajaran, seorang pendidik harus bisa menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran, mampu menarik perhatian peserta didik, dan meningkatkan prestasi peserta didik (Bunjamin dkk., 2020). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi atau platform dapat mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran. Salah satu teknologi berbasis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *platform kahoot*. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Kustandi & Darmawan, 2020:6). *Platform kahoot* dapat digunakan sebagai alat atau media untuk melakukan asesmen atau penilaian formatif (Bahar dkk., 2020).

Kegiatan penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui informasi mengenai proses serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian merupakan pengambilan informasi mengenai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan teknik tes dan non tes (Jannah &

Pahlevi, 2020) Menurut Poerwanti (2008) penilaian adalah penerapan cara-cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) siswa. Pelaksanaan penilaian berdasarkan pada prinsip-prinsip penilaian, yaitu sah, objektif, adil, terpadu, terbuka, sistematis, menyeluruh dan berkesinambungan, beracua kriteria, dan akuntabel (Kemendikbud, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian awal di SDN 1 Soan Lor Jepara, diketahui bahwa kondisi di SD Negeri 1 Soan Lor yang belum menerapkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan maksimal. Selama pembelajaran jarak jauh berlangsung, guru dan siswa cenderung menggunakan aplikasi *WhatsApp*, baik dalam pelaksanaan pembelajaran hingga pada pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa. Pelaksanaan penilaian yang dilakukan oleh guru kelas masih secara konvensional, menggunakan tugas atau soal evaluasi secara. Hal tersebut terjadi karena adanya keterbatasan informasi dan pengalaman guru dalam menggunakan *platform* penilaian berbasis digital. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu belum adanya referensi seperti buku atau modul panduan tentang pengaplikasian teknologi dalam pelaksanaan penilaian.

Guru menginginkan untuk bisa memaksimalkan proses penilaian menjadi lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan *platform* digital, sehingga penilaian yang dilakukan dapat menarik minat siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Penggunaan *platform*-digital menjadi salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk menyukseskan literasi digital sebagai tantangan abad 21. Dengan mempertimbangkan SDM guru kelas tinggi SD SDN 1 Soan Lor Jepara yang menginginkan menggunakan *platform* penilaian berbasis digital yang lebih interaktif dan menarik untuk menunjang pelaksanaan penilaian di masa pandemi ini, maka peneliti merekomendasikan untuk memanfaatkan *platform kahoot* sebagai media dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar.

Menurut Widjayatri (2019:7) *kahoot* adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas. *Kahoot* adalah game interaktif yang memuat berbagai fitur kuis dimana guru dapat membuat kuis menggunakan *kahoot* sehingga membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan *platform* ini menjadi inovasi bagi guru dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan serta dapat mempermudah dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar. Untuk mempermudah dalam memahami cara menggunakan dan mengaplikasikan *platform kahoot*, peneliti bermaksud membuat modul panduan

platform kahoot. Depdiknas (2008:13) menjelaskan bahwa modul merupakan buku yang ditulis dengan maksud agar dapat mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan dari guru. Modul yang dikembangkan peneliti berbentuk elektronik sehingga dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru melalui perangkat elektronik. Peneliti melaksanakan penelitian pada siswa kelas tinggi, karena siswa kelas tinggi memiliki tingkat penguasaan yang lebih tinggi dalam menggunakan perangkat elektronik dan memanfaatkan teknologi.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan Sri Husnulwati, dkk. yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas e-modul Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sumber belajar dikategorikan layak untuk digunakan. Kualitas e-modul sebagai sumber belajar dikategorikan sangat layak digunakan karena secara komponen media, materi, dan proses pembelajaran mendapat skor dengan kategori sangat layak. Selanjutnya yaitu penelitian dari Marta Curto Prieto et al. dengan judul “*Student Assessment Of The Use Of Kahoot In The Learning Process Of Science And Mathematics*”. Penelitian ini menjelaskan tentang *kahoot* sebagai alat penilaian yang memungkinkan siswa menjawab kuesioner *online* yang dibuat oleh guru melalui perangkat elektronik, dan dapat memeriksa hasilnya dalam beberapa detik serta hasil perolehan teman sekelas. Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan Miguel Martín-Somer et al. dengan judul “*Use Of Kahoot! To Keep Students’ Motivation During Online Classes In The Lockdown Period Caused By Covid 19*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran selama masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*. Sugiyono (2016:407) berpendapat bahwa penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan yang diadaptasi oleh Borg dan Gall. Prosedur penelitian ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Model pengembangan dari Borg dan Gall digunakan untuk menghasilkan produk yang bersifat analisis kebutuhan.

Subjek penelitian ini yaitu guru kelas tinggi SDN 1 Sowon Lor sejumlah 3 guru, dan siswa kelas tinggi SDN 1 Sowon Lor tahun ajaran

2021/2022 sejumlah 94 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik non tes yaitu berupa wawancara, angket atau kuisioner, dan data dokumentasi. Berdasarkan judul penelitian “*Pengembangan E-Modul Panduan Platform Kahoot Sebagai Media Dalam Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 1 Sowon Lor Jepara*”, peneliti menetapkan variabel penelitian yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu e-modul panduan *platform kahoot*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah penilaian hasil belajar.

Teknik analisis data meliputi analisis pertama, analisis kedua, dan analisis ketiga. Analisis data pertama yaitu menggali adanya potensi dan masalah pada objek yang diteliti. Analisis data kedua yaitu menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap terhadap e-modul panduan *platform kahoot*. Analisis data ketiga yaitu analisis data terakhir terhadap produk melalui pengujian internal produk oleh dosen ahli serta menganalisis keefektifan penggunaan *platform kahoot* sebagai media dalam pelaksanaan penilaian di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan e-modul panduan *platform kahoot* sebagai media dalam pelaksanaan penilaian di SD antara lain: (1) hasil pengembangan e-modul panduan *platform kahoot*; (2) hasil penilaian kelayakan e-modul panduan *platform kahoot*; dan (3) analisis keefektifan penggunaan *platform kahoot* di SDN 1 Sowon Lor Jepara.

Pengembangan E-Modul Panduan Platform Kahoot

E-modul panduan *platform kahoot* adalah bentuk dari sumber belajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam format elektronik yang berisi panduan cara penggunaan *platform kahoot*. Menurut Bahar (2020:157) *kahoot* merupakan *platform* teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan antara game interaktif dengan pengalaman evaluasi pembelajaran serta dilengkapi dengan monitoring aktifitas peserta didik. E-modul berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) dan memiliki format *portable document format (pdf)*. E-modul panduan *platform kahoot* dikembangkan menjadi dua macam, yaitu e-modul panduan untuk guru dan e-modul panduan untuk siswa. Tujuan pengembangan e-modul ini yaitu sebagai sumber referensi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menambah informasi tentang penggunaan *platform kahoot* sebagai media dalam pelaksanaan penilaian berbasis digital di masa pandemi.



Gambar 1. Hasil Pengembangan E-Modul Panduan Platform Kahoot

Penilaian Kelayakan E-Modul

Penilaian kelayakan e-modul panduan platform kahoot dinilai oleh ahli media ahli materi, penilaian kelayakan dari guru, dan penilaian kelayak dari siswa. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media yaitu menggunakan angket berupa pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Hasil angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengukur kelayakan e-modul panduan platform kahoot dianalisis menggunakan kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan E-Modul Panduan Platform Kahoot

Kriteria Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Peneliti melakukan validasi kepada ahli media berdasarkan pada enam aspek penilaian yaitu tampilan e-modul, kemudahan penggunaan, konsistensi, format, kemanfaatan, dan kegrafikan. Persentase penilaian ahli media sebesar 94% sehingga produk e-modul yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak. Selanjutnya peneliti melakukan validasi dengan ahli materi berdasarkan pada empat aspek penilaian yaitu kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan. Persentase penilaian ahli media sebesar 92% sehingga produk e-modul yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan Tabel 2, persentase kelayakan e-modul panduan platform kahoot oleh ahli media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 92%. Sehingga, e-modul panduan platform kahoot mendapatkan kriteria sangat layak.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli	Komponen	Skor yang Diperoleh	Persen tase	Keterangan
Media	Kelayakan Media	108	94%	Sangat Layak
	Isi Materi	106	92%	Sangat Layak

Oleh karena itu e-modul panduan platform kahoot dapat diuji cobakan pada uji coba skala kecil setelah melakukan revisi dengan saran dan masukan dari validator ahli. E-modul panduan platform kahoot yang telah dinyatakan layak, kemudian diujicobakan kepada guru dan siswa. Uji coba tersebut dilakukan dengan 3 guru dan 21 siswa kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI). Guru dan siswa mengisi angket tanggapan tentang kelayakan e-modul panduan platform kahoot. Hasil angket tanggapan guru dan siswa akan menghasilkan persentase sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Tanggapan	Persentase	Keterangan
Guru	92%	Sangat Layak
Siswa	87%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa persentase tanggapan guru terhadap penggunaan e-modul panduan platform kahoot sebesar 92% dengan kriteria sangat layak dan persentase tanggapan siswa sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Hal ini berarti, penilaian guru dan siswa mendapatkan respon positif, sehingga dapat dinyatakan bahwa e-modul panduan platform kahoot sangat layak digunakan untuk guru dan siswa kelas tinggi sebagai media pendukung pelaksanaan penilaian.

Keefektifan Penggunaan Platform Kahoot

E-modul panduan platform kahoot dikembangkan untuk memberikan pemahaman serta kemudahan kepada guru dan siswa dalam menggunakan platform kahoot. Dalam pelaksanaan penilaian berbasis digital, perlu adanya persiapan yang harus dilakukan oleh. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk menganalisis tingkat keefektifan penggunaan platform kahoot di SDN 1 Sowon Lor Jepara melalui angket keterlaksanaan. Angket keterlaksanaan diberikan kepada 3 guru kelas tinggi dan 21 siswa kelas tinggi setelah melakukan uji coba dan mengisi angket tanggapan. Hasil angket

keterlaksanaan kemudian dianalisis secara deskriptif persentase menggunakan kriteria berikut.

Tabel 4. Kriteria Keterlaksanaan Penggunaan Kahoot

Persentase keterlaksanaan	Keterangan
90% - 100%	Sangat Efektif
80% - 89%	Efektif
65% - 79%	Cukup Efektif
55% - 64%	Kurang Efektif
0% - 54%	Tidak Efektif

Berikut adalah persentase yang didapatkan dari angket keterlaksanaan guru dan siswa kelas tinggi SDN 1 Sowon Lor Jepara.

Tabel 5. Persentase Keterlaksanaan Penggunaan Kahoot

Tanggapan	Persentase	Keterangan
Guru	93%	Sangat Efektif
Siswa	91%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa persentase keterlaksanaan guru terhadap penggunaan *platform kahoot* dalam pelaksanaan penilaian sebesar 93% dengan kriteria sangat efektif dan persentase keterlaksanaan siswa sebesar 91% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *platform kahoot* sebagai media penilaian sangat efektif untuk guru dan siswa kelas tinggi SDN 1 Sowon Lor Jepara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) e-modul panduan *platform kahoot* yang dikembangkan peneliti disusun berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan siswa; (2) e-modul panduan *platform kahoot* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian oleh validator ahli media dengan persentase sebesar 94%, penilaian oleh validator ahli materi sebesar 92%, penilaian dari guru sebesar 92%, dan penilaian dari siswa sebesar 87%; dan (3) penggunaan *platform kahoot* sebagai media penilaian dinyatakan sangat efektif berdasarkan hasil penilaian angket keterlaksanaan guru dengan presentase sebesar 93% dan penilaian angket keterlaksanaan siswa dengan presentase sebesar 91%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Latip. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi

Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>

Astini, N. K. S. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. 11(2), 13–25.

Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 155–162.

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. 3(1), 43–50.

Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan. Ditjen PMPTK: Depdiknas.

Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK*. 4(1), 1–13.

Husain, R., & Kaharu, A. (2021). *Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango*. 5(1), 85–92. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>

Husnulwati, S., Sardana, L., & Suryati. (2019). *Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android*. 3(3), 1–8.

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*. 8(2018), 108–121.

Kemendikbud. (2016). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Martin-s, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). *Use of Kahoot! to keep students' motivation during*

- online classes in the lockdown period caused by Covid 19.* 36(March), 154–159. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Novianti, N., Nugroho, E. D., & Ilma, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Upsnakes and Ladders pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria Kelas X SMA/MA di Daerah Perbatasan.* 1(1), 34–45.
- Poerwanti, E., Widodo, E., Masduki, Pantiwati, Y., Rofieq, A., & Utomo, D. P. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD.* Depdiknas.
- Prieto, M. C., Palma, L. O., Tobias, P. J. B., & Leon, F. J. M. (2019). Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics. *education sciences*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci9010055>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).
- Widayatri, D. (2019). *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot!* Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.