

PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* DALAM PENILAIAN PEMBELAJARAN MENGEVALUASI STRUKTUR DAN KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SUWAWA

The Use of Kahoot Media in Assessment of Learning Evaluate the Structure and Language of Anecdotal Texts in Class X Students Of SMK Negeri 1 Suwawa

Nenta Mamonto¹, Fatmah A.R. Umar², Herson Kadir³

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Sastra dan Budaya
Universitas Negeri Gorontalo

¹corresponding nentamamonto01@gmail.com

²faruung@gmail.com

³herson.kadir@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, (3) mendeskripsikan faktor penghambat penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil observasi penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, nilai yang diperoleh siswa berdasarkan penggunaan aplikasi *Kahoot*, keterangan dari peneliti dan siswa tentang hambatan penggunaan media *Kahoot*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot berlangsung dengan baik, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, membuat siswa merasa tertantang, mampu mendorong siswa untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai sebaik mungkin, mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar para siswa, dan mampu mencegah siswa untuk kehilangan minat belajar. Hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Kahoot* diperoleh nilai rata-rata sebesar 9648,60 point, perolehan nilai siswa berdasarkan peringkat (nilai tertinggi dan nilai terendah) dilihat dari awal sampai akhir pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dan aktif dalam menggunakan media *Kahoot*. Faktor penghambat penggunaan media *Kahoot* dikategorikan cukup dipengaruhi dari segi fasilitas, aturan lingkungan sekolah, dari siswa, dan pada awal pengenalan media.

Kata-kata Kunci: Media Kahoot, Penilaian, Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdot

Abstract

This study aims to (1) describe the use of Kahoot media in the assessment of learning to evaluate the structure and language of anecdotal text, (2) describe student learning outcomes through the use of Kahoot media in learning to evaluate the structure and language of anecdotal texts, (3) describe the inhibiting factors for the use of Kahoot media. in assessing

student learning outcomes in learning to evaluate the structure and language of anecdotal texts. The method used is descriptive with the type of qualitative research. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and documentation. The data obtained in this study are the results of observations of the use of Kahoot media in learning assessments evaluating the structure and language of anecdotal texts, the scores obtained by students based on the use of the Kahoot application, information from researchers and students about barriers to using Kahoot media. The results showed that the use of Kahoot media in the assessment of learning to evaluate the structure and language of anecdotal texts went well, was able to create a fun and interesting learning atmosphere, made students feel challenged, was able to encourage students to compete with each other to get the best possible grades, was able to increase enthusiasm and motivation. students' learning, and able to prevent students from losing interest in learning. Student learning outcomes through the use of Kahoot media obtained an average value of 9648.60 points, the acquisition of student scores based on rank (highest score and lowest score) seen from the beginning to the end of learning which showed that students were very interested and active in using Kahoot media. The inhibiting factors for using Kahoot media are categorized as quite influenced in terms of facilities, school environment rules, from students, and at the beginning of the introduction of the media.

Keywords: Media Kahoot, Assessment, Evaluating Structure and Language of Anecdotal Text

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses atau kegiatan belajar mengajar yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dan peserta didik. Dimayanti dan Mujiono (dalam Haryoko dkk, 2013:60), mendefinisikan pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, pengetahuan, keterampilan serta sikap. Dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dapat mencapai hasil yang optimal, jika dilakukan dengan benar, maka proses pembelajaran tersebut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, proses pembelajaran harus memiliki perencanaan desain pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, dan penataan kelas perlu dibuat sebaik-baiknya. Perencanaan itu menentukan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran telah mengalami pembaruan, atau peningkatan yang disesuaikan dengan pembelajaran abad 21 yang mengimbangi munculnya karakteristik siswa yang saat ini cenderung aktif dan kreatif.

Pembelajaran abad 21 yaitu pembelajaran yang serba menggunakan teknologi. Menurut Budiman (dalam Handayani, 2019:319), peran teknologi dalam pembelajaran selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajar guru. Oleh karena itu, penggunaan media teknologi sangat berguna dalam pembelajaran. Selain dapat memudahkan dalam menyampaikan materi ajar, media teknologi dapat digunakan pula sebagai instrumen atau alat untuk melakukan penilaian.

Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis IT/teknologi. Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dikenal dengan

Pembelajaran Berbasis Teks. Pembelajaran Berbasis Teks merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks, yang mendasarkan diri pada pemodelan teks dan analisis terhadap fitur-fiturnya secara eksplisit serta fokus pada hubungan antara teks dan konteks penggunaannya. Perancangan pembelajarannya mengarahkan siswa agar mampu memahami dan memproduksi teks baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks. Pembelajaran Berbasis Teks melibatkan proses di mana guru membantu siswa dalam memproduksi teks dan secara bertahap mengurangi bantuan tersebut sampai siswa mampu memproduksi teks sendiri. Untuk mengetahui kemampuan siswa memahami dan memproduksi teks baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks diperlukan alat evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan alat evaluasi dengan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan akan memberi dampak yang positif, dan siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu alat evaluasi yang dikembangkan adalah Aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi yang berbasis *browser web* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau teknologi pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. *Kahoot* merupakan aplikasi yang dapat dioperasikan melalui bentuk kuis yang dimainkan secara daring. Hal tersebut selaras dengan pandangan Caroly dan Julia (dalam Izzati dan Kuswanto, 2019:70), bahwa *Kahoot* merupakan kuis online yang melibatkan antara pemikiran aktif siswa dengan kandungan pembelajaran yang menekankan pada perhatian dan tujuan pembelajaran. *Kahoot* memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yang berunsur kompetitif. Hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar, termasuk dalam penilaian.

Kelebihan dari menggunakan media *Kahoot* sangat menarik, karena tidak hanya dioperasikan melalui komputer, tapi boleh juga dengan *smartphone* atau gawai/telepon genggam. Penggunaan gawai sebenarnya masih menjadi hal yang dikhawatirkan bagi kebanyakan sekolah, karena banyak siswa yang hanya terfokus pada *game-game online* dan kurang serius dalam belajar. Di sisi lain penggunaan gawai ini dapat dipandang perlu dan sangat bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah jika diorganisir dengan baik. Pihak sekolah dapat mengontrol dan mengatur pemanfaatan gawai di kalangan siswa secara proporsional, sehingga dapat dimanfaatkan untuk kemajuan dunia pendidikan. Hal itu penting, karena setiap sekolah saat ini sudah mulai diharapkan agar dapat menginternalisasikan pemanfaatan semua media berbasis IT atau teknologi dalam pembelajaran termasuk dalam proses penilaian. Khususnya dalam penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama ini penilaian dilakukan dengan cara-cara yang manual, masih menggunakan soal tes yang berbasis kertas, hal ini memberikan beberapa kelebihan dan kekurangan. Kekurangan menggunakan kertas pada proses penilaian adalah lembar soal hanya dapat digunakan sekali pakai, membutuhkan banyak biaya

untuk mencetak lembaran soal dan jawaban, membutuhkan waktu yang lama pada saat pengoreksian dan mudah menjadi kecurangan. Oleh karena itu dengan adanya media media *Kahoot*, yang dapat digunakan dalam penilaian dengan berbasis IT/teknologi, dapat mempermudah guru dalam proses penilaian. Di antara kelebihan penilaian berbasis IT yaitu dapat mengefektifkan waktu, karena hasilnya akan cepat diketahui dan tidak memerlukan biaya penggandaan/pengkopian. Setiap siswa kemungkinan akan merasa tertarik, tertantang, dan berusaha konsentrasi pada gawai/komputer/leptop masing-masing, sehingga tidak saling bertanya saat ujian berlangsung.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Menurut Hardani dkk (2020:54) penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Adapun data-data yang diperoleh berupa hasil observasi penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, nilai yang diperoleh siswa berdasarkan penggunaan aplikasi *Kahoot*, keterangan dari peneliti dan siswa tentang hambatan penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. Jenis penelitian deskriptif berkaitan dengan analisis data yang tidak memperhitungkan statistik, melainkan berupa kata-kata.

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik observasi yaitu untuk mengamati siswa dalam proses penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot. Teknik wawancara yaitu peneliti melakukan wawancara terhadap siswa terkait dengan penggunaan media *Kahoot*, dan hambatan penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot. teknik dokumentasi yaitu mendokumentasikan hasil penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian, dan mendokumentasikan hasil penilaian dengan menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot.

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Permasalahan yang diteliti yaitu (1) penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, (2) hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, (3) faktor penghambat penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot. Data hasil penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Penggunaan Media *Kahoot* dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdot

Hasil penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot dilakukan dengan enam langkah, langkah-langkah yang dilakukan dalam penggunaan media *Kahoot* adalah sebagai berikut.

1. Guru (peneliti) membagi siswa dalam 5 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 3 atau 4 orang, dan harus mempunyai atau menggunakan satu gawai/*handphone* pada setiap kelompok.



Gambar 1 Tampilan LCD Berisi Kode PIN

2. Siswa disuruh membuka *browser web*, dengan menetik www.kahoot.it, kemudian mengisi kode PIN, dan menekan *enter*.



Gambar 2 Untuk Memasukkan Kode PIN

3. Siswa disuruh memasukkan nama kelompok sesuai dengan nama kelompok yang sudah ditentukan, dan menekan *Ok go!*.



Gambar 3 Untuk Memasukkan Nama Kelompok

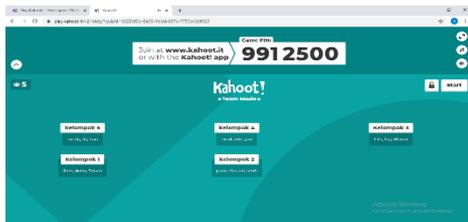
4. Siswa disuruh memasukkan nama-nama yang terdapat dalam kelompok, dan menekan *Ready to join!*.



Gambar 4 Untuk Memasukkan Nama-Nama Dalam Kelompok

5. Jika semua siswa atau kelompok sudah bergabung semua, guru (peneliti) akan menekan tombol *Star* untuk memulai permainan. Begitu permainan sudah dimulai, Guru (peneliti) mengarahkan siswa melihat layar LCD untuk melihat soal/pertanyaan dan jawaban bisa langsung dijawab pada gawai atau *handpond*.

Gambar 5 Sudah Tergabung



Gambar 6 Tampilan Soal



Nama Kelompok

6. Setelah diketahui nilai yang didapatkan siswa, guru (peneliti) akan menekan tombol *next* untuk melanjutkan pada soal berikutnya, dan ulangi langkah-langkah tersebut hingga akhir soal, karena pada akhir sesi akan muncul nama-nama kelompok dengan tiga nilai tertinggi.



Gambar 4.16 Tiga Nilai Tertinggi

Berdasarkan pelaksanaan penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat bahwa proses penggunaan media *Kahoot* berjalan dengan sangat lancar dalam kegiatan penilaian menggunakan *Kahoot*. Penggunaan media *Kahoot* dapat sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi guru, karena media *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif dalam mendiskusikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh *Kahoot*, dan juga dengan tampilan yang menarik membuat siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Menurut Arsyad (dalam Fauzan, 2019:260) bahwa suasana belajar-mengajar yang menyenangkan bagi siswa akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Ditambah lagi dalam penggunaan media *Kahoot*, nilai yang diperoleh siswa setelah menjawab setiap soal akan diperlihatkan pada layar LCD, dan menunjukkan peringkat. Hal ini membuat siswa merasa tertantang, dan mampu mendorong siswa untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai sebaik mungkin. Sebab, saat dihadapkan dengan

kegagalan dalam permainan, mereka sangat termotivasi untuk dapat kembali menang, dan mereka sangat optimis untuk mencapai tujuan. Sikap gigih dan motivasi tinggi yang dipenuhi dengan pengaruh positif, akan mengarahkan pada kesuksesan pendidikan yang bertahan lama, Venturan dan et al (dalam Daryanes dan Deci Dirien, 2020:176).

Selain itu, penggunaan media *Kahoot* memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru pada siswa. siswa secara langsung mengetahui jawaban yang mereka pilih adalah benar atau salah, dengan mendapat umpan balik atau *feedback* langsung dari *Kahoot* memberikan pemantapan dan evaluasi terhadap materi yang telah mereka pelajari. Hal ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar para siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ismail dan Mohamad (dalam Jumila dkk, 2018 : 39) bahwa *Kahoot* adalah alat penilaian formatif baru yang layak dan praktis untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran terlihat pada tahap menjawab soal/kuis. Siswa-siswa fokus, senang, dan lancar membaca soal, diiringi dengan nada-nada lagu yang menegangkan disesuaikan dengan waktu menjawab soal, membuat suasana kelas menjadi heboh. Kehebohan yang terjadi saat mengerjakan soal/kuis, seperti sorak kegirangan dan lagak berlebihan saat menjawab benar, kecewa saat menjawab salah atau gemes karena salah pencet *Option* jawaban. Hal ini menjadi pemandangan yang menyenangkan bagi guru (peneliti). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu mencegah siswa untuk kehilangan minat belajar.

Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran Mengevaluasi Struktur Dan Kebahasaan Teks Anekdote

Hasil penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot diperoleh siswa setelah menyelesaikan kuis/permainan soal *Kahoot* berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 nomor. Diperoleh nilai rata-rata siswa melalui penggunaan media *Kahoot* sebesar 9648,60 point. Perolehan nilai siswa berdasarkan peringkat (nilai tertinggi dan nilai terendah), adapun jumlah jawaban yang benar dari semua soal adalah 68%, dan jumlah jawaban yang salah adalah 32%, yang menunjukkan bahwa kategori keaktifan siswa dengan menggunakan media *Kahoot* termasuk dalam kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar sangat terlihat dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga keseluruhan penggunaan media *Kahoot* dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa. kondisi yang demikian ini dapat dilihat dari antusiasme pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Hoerunnisa et al (dalam Perdana dkk, 2020:293).

Faktor Penghambat Penggunaan Media *Kahoot* Dalam Penilaian Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Mengevaluasi Struktur Dan Kebahasaan Teks Anekdote

Meskipun pelaksanaan penggunaan media *Kahoot* yang dijelaskan sebelumnya sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses penilaian. Akan tetapi pada saat pelaksanaan proses penggunaan media *Kahoot* masih mengalami beberapa faktor penghambat dalam penggunaan media *Kahoo*. faktor-faktor penghambat yang dihadapi dalam menggunakan media *kahoot* sebagai berikut.

1. Faktor yang bersumber dari segi fasilitas

Pada umumnya setiap sekolah membutuhkan fasilitas dalam mendukung efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (dalam Ulpha dan Dedy, 2016:30) bahwa menurut prinsip perencanaan tujuan, manajemen perlengkapan sekolah dapat dikatakan berhasil bilamana fasilitas sekolah itu selalu siap pakai setiap saat, pada setiap masyarakat sekolah yang akan menggunakannya. Sekolah yang kurang memadai fasilitas tentu juga akan mempengaruhi pemanfaatan media-media yang terkini. Saat ini fasilitas yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran adalah internet. Sedangkan penggunaan media *Kahoot* wajib didukung dengan jaringan internet yang cepat. Koneksi jaringan internet dari *wifi* di sekolah masih belum cukup baik, menyebabkan koneksi sempat terputus, dan hanya terdapat pada area tertentu saja, seperti ruang guru dan lab. Di tambah lagi jika tidak ada *wifi* maka siswa dan guru harus menggunakan koneksi internet melalui *handphone* atau gawai masing-masing, yaitu menggunakan paket data yang juga terkadang terdapat kendala karena sinyal yang kurang baik. Maka dari itu, jika koneksi internet terputus, maka siswa secara otomatis keluar dari kuis. Ketika sudah terhubung kembali mereka akan ketinggalan dan tidak bisa mengulangi dari awal, karena kuis *online* diadakan secara serempak.

2. Faktor yang bersumber dari aturan lingkungan sekolah

Setiap sekolah tentu memiliki aturan tersendiri yang harus ditaati oleh semua orang, baik itu murid maupun guru. Pentingnya aturan sekolah ini dikemukakan oleh Calvin dan Mndler (dalam Annisa, 2019:4) bahwa terjadinya perilaku tidak disiplin pada siswa salah satu faktor penyebabnya adalah pembatasan yang tidak jelas. Dengan dituangkannya aturan sekolah maupun aturan kelas ke dalam tata tertib sekolah, maka batasan-batasan perilaku siswa di sekolah menjadi jelas. Salah satu aturan yang sering dijumpai di sekolah adalah dilarang membawa *Handphone* atau gawai ke dalam lingkungan sekolah. Penggunaan *Handphone*/gawai masih menjadi hal yang dikhawatirkan bagi kebanyakan sekolah, terutama di sekolah SMK Negeri 1 Suwawa, karena banyak siswa yang hanya terfokus pada *game-game online* atau menggunakannya pada hal yang tidak baik, dan kurang serius dalam pembelajaran.

3. Faktor yang besumber dari siswa

Dalam kegiatan pembelajaran, dapat timbul berbagai masalah yang dialami. Salah satu masalah itu biasanya didapatkan pada siswa. Sedangkan dalam penggunaan media *Kahoot* siswa dibutuhkan untuk bekerjasama dalam kelompok. Kerjasama dalam kelompok menurut Krisnadi di artikan sebagai kolaborasi yang berarti kegiatan belajar yang lebih menekankan kepada seberapa besar sumbangan masing-masing anggota

kelompok terhadap pencapaian tujuan kelompoknya (dalam Putri dkk, 2018:33). Namun dalam penggunaan media *Kahoot*, ada beberapa siswa atau kelompok masih memiliki pengaruh dalam bekerja sama untuk menjawab kuis/permainan. Seperti kurangnya kerjasama dalam kelompok dilihat dari perbedaan pendapat pada saat mendiskusikan jawaban, dan ada juga siswa yang masih kurang memperhatikan. Siswa yang kurang memperhatikan biasanya siswa yang hanya menengok kiri kanan, hanya menghadap atau melihat ke arah guru.

4. Faktor yang didapatkan pada awal pengenalan media

Pada umumnya setiap media yang di pakai guru dalam pembelajaran awalnya membuat siswa bingung, apalagi media yang baru, dan belum terlalu familiar pada siswa. Tapi, semua itu tergantung pada guru yang menggunakannya. Hidayati (dalam Minsih dan Aninda Galih, 2018:21) bahwa tingkat pemahaman dan kesiapan guru tentang konsep kurikulum yang digunakan juga dapat berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Hal tersebut tentu juga akan sangat berpengaruh terhadap kualitas pengelolaan kelas. Pengelolaan kelas perlu menciptakan suasana gembira atau menyenangkan di lingkungan sekolah melalui pengelolaan kelas, dengan menjalin keakraban antara guru dan siswa, maka guru dapat mengarahkan siswa lebih mudah untuk mendorong dan memotivasi semangat belajar siswa. Sedangkan pada penggunaan media *Kahoot* ini, masih terdapat masalah pada awal pengenalan media, seperti merasa bingung ketika masuk pada awal pengenalan, karena penggunaan media *Kahoot* belum terlalu familiar di SMK Negeri 1 Suwawa, dan juga tidak melakukan latihan terlebih dahulu. Hanya melakukan langkah-langkah satu-persatu sesuai dengan berjalannya proses pembelajaran. Namun pada bagian pendahuluan ada penjelasan tentang *Kahoot*. Penjelasan *Kahoot* tersebut dimaksudkan untuk bisa memahami siswa agar lancar menggunakan media *Kahoot*, sehingga dapat mendukung perolehan hasilnya. jadi proses penggunaan media *Kahoot* berjalan dengan lancar, dan hanya pada awalnya saja mengalami kebingungan pada siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dinyatakan bahwa setiap media berbasis internet yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki hambatan. Namun untuk mengatasi hambatan itu, peneliti memberikan solusi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa menjadi lebih bersemangat, serta termotivasi untuk mengikuti penilaian pembelajaran. Solusi yang dimaksud sebagai berikut

1. Solusi untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari segi fasilitas sekolah adalah pihak sekolah berusaha untuk memfasilitasi guru maupun siswa dalam penggunaan media *Kahoot*, karena pelaksanaan penggunaan media *Kahoot* membutuhkan fasilitas laboratorium komputer dan koneksi internet sebagai faktor pendukung penggunaan pembelajaran harus memadai agar efektivitas pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2. Solusi untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari aturan lingkungan sekolah tentang penggunaan *handphone* di sekolah adalah aturan yang dapat dilakukan,

kecuali diminta oleh guru untuk menggunakan *handphone*/gawai dalam rangka pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, kebanyakan media pembelajaran membutuhkan gawai atau komputer untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Solusi untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari siswa tentang kurangnya kerjasama siswa dalam kelompok adalah guru, guru yang dapat mengelola kelas dengan baik. Apabila seorang guru tidak dapat mengelola situasi pembelajaran dengan baik maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan optimal.
4. Solusi untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari awal pengenalan media tentang kebingungan siswa adalah hal yang biasa apalagi media pembelajaran baru yang membutuhkan proses untuk penggunaannya. Tapi semua itu tergantung pada guru yang dapat mengelola kelas dengan baik, seperti halnya dengan hambatan pada poin ketiga. Apabila seorang guru tidak dapat mengelola situasi pembelajaran dengan baik maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan optimal.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa, maka dapat dikemukakan pembahasan sebagai berikut.

Penggunaan media *Kahoot* yang dipakai pada pembelajaran teks anekdot di SMK Negeri 1 Suwawa telah membantu siswa dan guru mudah dalam proses pembelajaran, terutama pada penilaian. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi guru, karena penggunaan media *Kahoot* memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru pada siswa. Siswa secara langsung mengetahui jawaban yang mereka pilih adalah benar atau salah. Kegiatan pembelajaran terlihat pada tahap menjawab soal/kuis. Kehebohan yang terjadi saat mengerjakan soal/kuis, seperti sorak kegirangan dan lagak berlebihan saat menjawab benar, kecewa saat menjawab salah atau gemes karena salah pencet *Option* jawaban. Hal ini menjadi pemandangan yang menyenangkan bagi guru (peneliti). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu mencegah siswa untuk kehilangan minat belajar. Rusman (dalam Wijanarto, 2017:56) menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull intruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan.

Hasil pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dan aktif dalam menggunakan media *Kahoot*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa melalui penggunaan media *Kahoo* sebesar 9648,60 point. Perolehan nilai siswa berdasarkan peringkat (nilai tertinggi dan nilai terendah), adapun jumlah jawaban yang benar dari semua soal adalah 68%, dan jumlah jawaban yang

salah adalah 32%. Ketertarikan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat terlihat dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga keseluruhan penggunaan media *Kahoot* dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa. Tapi, dalam pelaksanaan penggunaan media *Kahoot* terdapat beberapa faktor penghambat, seperti semua media pembelajaran pada umumnya memiliki kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan dan kekurangan media *Kahoot* memang ada, namun demikian yang paling penting adalah siswa merasa tertarik dan aktif dalam menggunakan media *Kahoot* ini. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Harlina, Nor dan Ahmad (dalam Andari, 2020:131) bahwa *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun bagi guru karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa ternyata sangat memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan penilaian pembelajara, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga rasa tengang para siswa dapat berkuang saat mengerjakan tes. Penggunaan media *Kahoot* memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru pada siswa, karena siswa dapat menggunakan *handphone* atau gawai pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *Kahoot*. selain itu, nilai dan peringkat yang diperoleh siswa setelah menjawab setiap soal akan diperlihatkan pada layar LCD. keadaan ini membuat siswa merasa tertantang, serta mampu mendorong siswa untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai sebaik mungkin. Hal ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar para siswa. Jika dilihat dari kondisinya, bisa dinyatakan bahwa proses penggunaan media *Kahoot* berjalan dengan sangat lancar dalam kegiatan penilaian menggunakan *Kahoot*.

Hasil penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kuis/permainan soal *Kahoo* berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 nomor. Nilai rata-rata siswa melalui penggunaan media kahoot sebesar 9648,60 point. Perolehan nilai siswa berdasarkan peringkat (nilai tertinggi dan nilai terendah), adapun jumlah jawaban yang benar dari semua soal adalah 68%, dan jumlah jawaban yang salah adalah 32%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar sangat terlihat dari awal hingga

akhir pembelajaran, sehingga keseluruhan penggunaan media *Kahoot* dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa.

Faktor-faktor penghambat penggunaan media *Kahoo* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot yang dihadapi dalam menggunakan media *Kahoot* antara lain (1) faktor yang bersumber dari segi fasilitas, (2) faktor yang bersumber dari aturan lingkungan sekolah, (3) faktor yang bersumber dari siswa, (4) faktor yang didapatkan pada awal pengenalan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Rafika. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. Vol. 6. No. 1. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Annisa, Fadillah. 2019. Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter Disiplin pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Kejuruan*. Vol. 10. No. 1. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3102](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3102)
- Daryanes, Febblina dan Deci Ririen. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science*. Vol. 3. No. 2. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv Pustaka Ilmu.
- Handayani, Yulia. 2019. Penerapan Media Kahoot pada Pembuatan Instrumen Tes Materi Hidrolisis Garam Untuk Siswa SMA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. <http://publikasi.fkip-unsam.org/index.php/semnas2019/article/view/83/85>
- Haryoko, Trisno dan Bambang Eka Purnama. 2013. Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Seyuliakolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas VI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol. 4. No. 1.
- Izzati, Musrohul dan Heri Kuswanto. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika*. Vol. 3. No. 2. <http://www.e-journal.hamzanwadi.ac.id/indeks.php/edumatic/article/viewFile/1656/958>
- Jumila, Mamaria Paristiowati, dkk. 2018. Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*. Vol. 8.no. 2. <https://doi.org/10.21009/JRPK.082.04>
- Minsih, Aninda Galih D. 2018. Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 5. No. 1. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/6144/4017>
- Putri, Amalla Rizki, Maison dan Darmaji. 2018. Kerjasama dan Kekompakan Siswa dalam Pembelajaran Fisika Di Kelas XII MIPA SMAN 3 kota Jambi. *Jurnal Edufisika*. Vol. 3. No 2. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v3i02.5552>

- Rikza, Fauzan. 2019. Pemanfaatan *Gamification Kahoot.it* Sebagai *Enrichment* Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764/4137>
- Ulpha, Lisni Azhari, Dedy Achmad Kurniady. 2016. Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Fasilitas Pembelajaran, dan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Vol. XXIII. No. 2. <https://doi.org/10.17509/jap.v23i2.5631>
- Wijanarto, Yudi. 2017. Model Pembelajaran *MakeA Match* Untuk Pembelajaran IPA yang Menyennagkan. *Jurnal Taman Cendekia*. Vol. 01. No. 01. <https://core.ac.uk/download/pdf/230383952.pdf>

