



Kahoot as a Media for Assessing Learning Outcomes Materials for Human Digestive System

Kahoot sebagai Media Penilaian Hasil Belajar Materi Gangguan Sistem Pencernaan Manusia

Luli Indriastuti

Universitas Indraprasta PGRI

lulifaza@gmail

Abstract

Article 3 of Law No. 20 of 2003 states that the function of national education is to develop capabilities and shape dignified national character and civilization in order to educate the nation's life, while the aim is to develop the potential of students to become human beings who believe and fear God Almighty, have good morals, noble, healthy, knowledgeable, competent and creative, independent, and guarantees democratic and responsible citizens. Digestive System material is part of a series of materials in grade 8 that must be mastered by students. In accordance with Permendikbud number 37 of 2018 concerning Core Competencies and Basic Competencies in the 2013 Curriculum Lessons in Basic Education and Secondary Education there are competencies 3.5 and 4.5. The targets for achieving this competency are: students can connect the digestive system in humans and disorders of the digestive system, as well as adopt a lifestyle that supports digestive health. They are also expected to be able to present the results of investigations on chemical digestion and food testing. Kahoot is a game-based learning platform, used as educational technology in schools and other educational institutions. This is a learning game. The purpose of this writing is to find out the use of Kahoot media in supporting the learning process and learning evaluation media. The research was conducted at MTsN 40 West Jakarta with the discovery learning model and evaluation which was carried out using a written test with kahoot media. Based on observations, 92% of students gave pleasant answers during assessments, 8% said they were not happy. 80% of students stated that they agreed to carry out an assessment using the same media. Statistical test results of evaluation with kahoot are mode (6.50), median (7.30), mean (7.33), standard deviation (0.73), variance (5.36).

Page | 306

Keywords: digestive system, evaluation, kahoot

Abstrak

Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sedangkan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri, serta menjamin warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Materi Sistem Pencernaan merupakan bagian dari rangkaian materi di kelas 8 yang harus dikuasai siswa. Sesuai dengan Permendikbud nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah terdapat kompetensi 3.5 dan 4.5. Sasaran pencapaian kompetensi ini adalah: mahasiswa dapat menghubungkan sistem pencernaan pada manusia dan gangguan pada sistem pencernaan, serta menerapkan gaya hidup yang mendukung kesehatan pencernaan. Mereka juga diharapkan mampu mempresentasikan hasil investigasi di bidang pencernaan kimiawi dan pengujian makanan. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Ini adalah permainan belajar. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media Kahoot dalam menunjang proses pembelajaran dan evaluasi media pembelajaran. Penelitian dilakukan di MTsN 40 Jakarta Barat dengan model pembelajaran discovery learning dan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan tes tertulis dengan media kahoot. Berdasarkan observasi, 92% siswa memberikan jawaban menyenangkan saat penilaian, 8% menyatakan tidak senang. 80% siswa menyatakan setuju untuk melakukan penilaian dengan menggunakan media yang sama. Hasil uji statistik evaluasi dengan kahoot adalah modus (6.50), median (7.30), mean (7.33), standar deviasi (0.73), varians (5.36).

Kata kunci: sistem pencernaan, evaluasi, kahoot





Intelektium adalah jurnal yang diterbitkan oleh Neolectura, diterbitkan dua kali dalam satu tahun. Intelektium adalah media publikasi ilmiah dalam bentuk makalah konseptual dan penelitian lapangan yang terkait dengan bidang pendidikan. Diharapkan Intelektium dapat menjadi media bagi akademisi dan peneliti untuk menerbitkan karya ilmiah mereka dan menjadi sumber referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang dilakukan di sekolah harus dapat menjamin terwujudnya pengembangan diri dari siswa. Pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan fungsi pendidikan nasional untuk pengembangan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sedangkan tujuannya adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri, dan menjamin warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hak tiap warga negara usia sekolah untuk mendapatkan pendidikan terbaik telah dijamin oleh pemerintah dengan membuat kurikulum sebagai pedoman dan aturan-aturan yang mengikat agar tercipta lingkungan belajar yang baik dan kondusif bagi tumbuh kembangnya peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 tahun 2016 tentang standar isi satuan pendidikan dasar menengah, menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu bidang studi yang dipelajari pada pendidikan di Sekolah. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Materi Sistem Pencernaan merupakan bagian dari rangkaian materi di kelas 8 yang harus dikuasai oleh siswa. Sesuai permendikbud nomor 37 tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah terdapat pada kompetensi 3.5 dan 4.5. Adapun target pencapaian kompetensi ini adalah: peserta didik dapat menghubungkan sistem pencernaan pada manusia dan gangguan pada sistem pencernaan, serta penerapan pola hidup yang menunjang kesehatan pencernaan. Mereka juga diharapkan dapat menyajikan hasil penyelidikan tentang pencernaan kimiawi serta uji bahan makanan.

Kompetensi dasar selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi sebagai acuan bagi guru untuk mengukur pencapaian kompetensi dasar. Indikator dibagi menjadi tiga kategori, yaitu indikator pendukung, indikator kunci, dan indikator pengayaan.

Sebagai acuan di madrasah kami telah ditetapkan kriteria ketuntasan minimal 75 untuk mata pelajaran IPA. Siswa yang telah mencapai nilai sesuai KKM dinyatakan telah menguasai kompetensi tersebut. Proses pembelajaran yang dilakukan untuk penguasaan kompetensi tersebut adalah dengan meminta peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi buku siswa, penugasan melalui LKPD baik secara individu maupun kelompok, dan mengerjakan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

Penyelenggaraan proses pembelajaran pada tahun ajaran 2021/2022 sudah dapat dilakukan dengan pola pertemuan tatap muka terbatas (PTMT). Kebijakan ini merupakan kabar baik yang ditunggu baik oleh kalangan pendidik, orangtua siswa dan siswa. Sebelum dilakukan PTMT terdapat beberapa kelengkapan administrasi yang harus terpenuhi, edukasi diberikan kepada orangtua dan seluruh warga sekolah tentang proses pembelajaran pada saat PTMT. Sarana dan prasarana juga harus disediakan agar protokol kesehatan tetap berjalan dengan baik. Hal ini dilakukan sebagai upaya menjamin keselamatan dan kesehatan warga sekolah..

Smartphone saat ini merupakan salah satu alat yang keberadaannya tidak terpisahkan dari diri siswa, berdasarkan hasil observasi, siswa yang memiliki *smartphone*



Kahoot as a Media for Assessing Learning Outcomes Materials for Human Digestive System

Luli Indriastuti

Mts Negeri 40 Jakarta Barat

belum optimal dalam menggunakan alat ini untuk menunjang proses pembelajaran. Durasi pemakaian smartphone untuk kegiatan pembelajaran dikalahkan oleh aktivitas lainnya seperti melihat *konten* tiktok, info selebritas, melihat tayangan film ataupun bermain game. Mempertimbangkan hal tersebut penulis berusaha untuk mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran pada saat PTMT. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar. Salah satu teknologi yang berbasis media pembelajaran yang dapat digunakan melalui smartphone adalah Kahoot.

Erickunto (2021) menyatakan, “Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Ini adalah permainan pembelajaran”. Media ini menyediakan kuis berbentuk pilihan ganda yang memiliki fitur menarik dilengkapi musik dan warna. Pada saat mengikuti kuis melalui kahoot siswa diposisikan sebagai salah satu pemain game atau bagian dari Team, mereka akan merasakan sensasi permainan, juara akan ditentukan oleh siswa yang paling cepat dan tepat dalam menjawab. Keunggulan lainnya adalah soal-soal yang disajikan dalam media memiliki alokasi waktu terbatas. Dengan keterbatasan waktu yang ada siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal, hal ini juga melatih tingkat kejujuran siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media Kahoot dalam mendukung proses pembelajaran dan media evaluasi pembelajaran.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer yang diambil dari kelas yang mengikuti mata pelajaran terkait. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk menganalisis data dan memaparkan hasil penelitian ini. Model pembelajaran yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran adalah *Discovery Learning*. Merencanakan kegiatan pembelajaran dengan Pengembangan desain pembelajaran dengan memerinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai sintak *Discovery Learning* Berikut adalah Desain Pembelajaran:

TABEL DESAIN PEMBELAJARAN

JENJANG	: MTs Negeri 40 Jakarta
KELAS	: VIII
JUDUL MATERI	: Gangguan Sistem Pencernaan Manusia
MODEL PEMBELAJARAN	: <i>Discovery Learning</i>

No.	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas Guru	(Waktu menit)	Umpan Balik
KEGIATAN PENDAHULUAN				
1.	Berdo'a dan Menjawab Salam	Berdo'a, Salam dan Absen	1	Siswa mensyukuri nikmat Allah,swt
2.	Menjawab pertanyaan	Apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan berkaitan dengan gangguan dan penyakit yang pernah dialami siswa	2	Siswa dapat mengetahui materi yang akan dibahas
3.	Menyimak penjelasan	Memberikan motivasi dengan menyampaikan tujuan dan manfaat, metode dan penilaian yang dilakukan pembelajaran	1	Siswa dapat mengetahui kegiatan pembelajaran

DOI UNTUK ARTIKEL INI

<https://doi.org/10.37010/int.v3i2.1060>

Scan barcode untuk
mengunjungi OJS
kami





Intelektium adalah jurnal yang diterbitkan oleh Neolectura, diterbitkan dua kali dalam satu tahun. Intelektium adalah media publikasi ilmiah dalam bentuk makalah konseptual dan penelitian lapangan yang terkait dengan bidang pendidikan. Diharapkan Intelektium dapat menjadi media bagi akademisi dan peneliti untuk menerbitkan karya ilmiah mereka dan menjadi sumber referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

No.	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas Guru	(Waktu menit)	Umpan Balik
KEGIATAN INTI				
	Memperhatikan dan menyimak tayangan	Menayangkan PPT tentang gangguan dan penyakit pada sistem pencernaan manusia	5	Siswa mendapat motivasi untuk melakukan pola hidup sehat
	Menjawab pertanyaan yang diberikan	Memberi pertanyaan berkaitan dengan PPT	5	Siswa termotivasi untuk mencari informasi tentang materi
	Menelaah dan mengerjakan LKPD	Memberi arahan untuk membentuk kelompok dan menelaah artikel, membagikan LKPD	5	Siswa dapat berkolaborasi dengan teman kelompoknya
	Mengerjakan dan melaporkan hasil LKPD	Membimbing siswa mengerjakan LKPD	10	Siswa dapat bertanggung jawab dengan hasil pekerjaan
KEGIATAN PENUTUP				
	Mengerjakan evaluasi	Memberikan evaluasi pembelajaran	10	Siswa mengetahui tingkat pemahamannya
	Menjawab pertanyaan	Meminta komentar siswa tentang pembelajaran yang berlangsung dengan memberikan pertanyaan terarah	5	Siswa dapat menerapkan pola hidup sehat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Page | 309

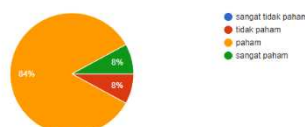
Hasil penelitian adalah sebagai berikut: jumlah siswa kelas 8.2 adalah 32 siswa. Pada saat kegiatan tatap muka terdapat 7 orang siswa tidak hadir karena sakit dan izin. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran dengan tertib dan aktif. Indikator keaktifan siswa ditunjukkan dengan melakukan proses tanya-jawab ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan jawaban kuesioner tentang kegiatan belajar mengajar secara umum siswa memberikan respons positif dengan kondisi pembelajaran yang ada. Siswa dapat mengerjakan LKPD dengan baik dan mengumpulkan hasil kegiatan tersebut. Tanggapan terhadap LKPD juga baik, sebagian besar siswa mudah memahami dan mengikuti langkah kerja yang telah dituliskan pada LKPD.

Berikut merupakan hasil kuesioner pelaksanaan survei tentang penggunaan media Kahoot dan kesan serta pesan selama proses pembelajaran

Bagaimana pendapat kamu tentang evaluasi menggunakan KAHOOT?
25 jawaban



Bagaimana pendapat kamu tentang isi LKPD yang telah diberikan?
25 jawaban



DOI PUBLIKASI

<https://doi.org/10.37010/int.v3i2>

SEPTEMBER

Vol. 3 No. 2

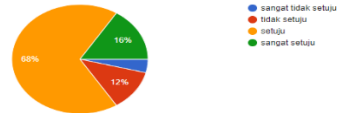
2022

Kahoot as a Media for Assessing Learning Outcomes Materials for Human Digestive System

Luli Indriastuti

Mts Negeri 40 Jakarta Barat

Bagaimana pendapat kamu. Apakahevaluasi dengan aplikasi KAHOOT perlu dilakukan kembali pada materi berikutnya
25 jawaban



Tuliskan kesan dan saran kamu tentang pembelajaran materi ini

25 jawaban

Baik

pembelajaran hari ini sangat menyenangkan dan mudah di pahami, dan saya jg dapat mengetahui akibat akibat yg di timbulkan dari berbagai macam penyakit

Kesan nya Menambah pengetahuan

Saran nya lebih rinci lagi dalam menjelaskan materi nya

Lumayan sulit sih kalo tentang pencernaan

Alhamdulillah mendapat materi baru dan menambah pengetahuan kembali. Saya sangat suka dan senang dengan pembelajaran ini.

Pencegahan penyakit

menyenangkan dan banyak hal yg saya ketahui tentang pencernaan

saya suka mempelajari suatu yang ada pada tubuh kita sendiri jadi jika ada pembelajaran seperti ini saya antusias jika saya sudah tahu jawabannya , saya tertarik mempelajari ini karena saya memiliki cita" jadi saya ingin mempelajarinya

pelajaran yang mudah dimengerti dan dapat dipahami

Menyenangkan dan lakukan kembali pada materi berikut

Materi yang diberikan lengkap dan mudah dipahami (•_•)•

Setiap ada soal, di atas nya kalo bisa ada sedikit uraian materinya, agar mempermudah untuk menjawabnya

sebaiknya kita makan sayur sayuran yang alami dan apabila kita ingin membeli sesuatu sebaiknya kita melihat dahulu bahan bahan yang digunakan.

Cukup dimengerti/dipahami, saran saya lebih baik materi ini diulang lagi karena saya masih blm terlalu mengerti

Hasil pelaksanaan evaluasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

No.	Ukuran Deskriptif	Nilai
1	Modus	6,50
2	Median	7,30
3	Mean	7,33
4	Simpangan Baku	0,73
5	Varians	5,36

DOI UNTUK ARTIKEL INI

<https://doi.org/10.37010/int.v3i2.1060>

Scan barcode untuk
mengunjungi OJS
kami





Pembahasan

Berdasarkan buku panduan penilaian, “Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik” (Kemdikbud, 2018). Penilaian hasil belajar merupakan suatu kegiatan guru yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran (Kunandar, 2013). Sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi pada siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan alat ukur dan standar tertentu.

Bagian yang dibutuhkan dalam penilaian adalah instrumen penilaian dapat berupa tes tertulis, tes lisan, penugasan atau tes unjuk kerja. (Kunandar, 2013) menyatakan sistem penilaian dapat dilengkapi dengan adanya instrumen penilaian sebagai komponen utama. Karakteristik instrumen yang baik harus memenuhi kriteria valid, reliabel, relevan, representatif, praktis, diskriminatif spesifik dan proporsional.

Pengertian media menurut (Robbani et al., 2020; Sindi Nur Alfilail et al., 2022) “media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Santiyasa (2007) dalam Istiqomah (2019) bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Proses penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media kahoot dengan bentuk tes tertulis. Berdasarkan hasil observasi saat pelaksanaan evaluasi dengan kahoot siswa sangat antusias dan bersemangat, hal ini ditunjukkan dengan wajah yang ceria dan permintaan beberapa siswa untuk melakukan metode evaluasi yang sama. Sebanyak 92% siswa memberikan jawaban menyenangkan saat penilaian menggunakan media kahoot, terdapat 8% siswa menyatakan tidak senang. Hal ini disebabkan karena kesulitan ketika mengakses media akibat kurang mendukungnya alat yang dimiliki. Sebanyak 80% siswa menyatakan setuju untuk melakukan penilaian dengan media yang sama berdasarkan hasil kuesioner.

Sedangkan hasil penilaian dengan media kahoot dapat dilihat pada tabel hasil statistik. Perolehan nilai yang ada tentunya belum sesuai dengan nilai ketuntasan yang diharapkan. Hal ini disebabkan antara lain; siswa belum terbiasa dengan media penilaian ini. Pelaksanaan evaluasi biasanya menggunakan lembar soal dalam bentuk kertas atau ditulis di papan tulis, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal lebih leluasa. Sedangkan waktu yang disediakan untuk menyelesaikan soal yaitu 20 detik. Ketersediaan paket data juga mempengaruhi kecepatan tersampainya pilihan jawaban ke aplikasi tersebut. Layar untuk menampilkan soal dan pilihan jawaban pada saat proses berlangsung kurang memadai sehingga menimbulkan kesulitan siswa untuk membaca soal.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan media evaluasi kahoot dapat menciptakan suasana menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Hal ini akan menumbuhkan motivasi dan persepsi yang baik tentang proses pembelajaran pada siswa.



Kahoot as a Media for Assessing Learning Outcomes Materials for Human Digestive System

Luli Indriastuti

Mts Negeri 40 Jakarta Barat

2. Penggunaan media kahoot dapat mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran sehingga siswa mempunyai aktivitas positif dalam memanfaatkan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.erickunto.com/2021/06/3-mode-permainan-kahoot.html>

Istiqomah, (2019). *Cerdas Berkarya Dari Laporan PTK, Jadi Artikel Ilmiah dan Buku Ilmiah*. Surabaya: Media Guru

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Kemendikbud. 2016. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*

Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*

Pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Nasional*

Robbani, H., Rosadi, N., & Nurfitri, O. (2020). *Pembuatan Ruang Belajar Virtual di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Smart Bangun Negeri Creating a Learning Management System at the Smart Bangun Negeri Community Learning Activity Center Creating a Learning Management System at the Smart Bangun Negeri C.*

Sindi Nur Alfilail, Rendika Vhalery, & Hamzah Robbani. (2022). The Influence of Students' Perceptions on "Pembelajaran Jarak Jauh" (PJJ) and it's Influences During Pandemic. *INTELEKTUUM*, 3(1), 16–21.

