

PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Cahya Mutiara Anisa¹, Nada Fitri Salsabila¹, Asri Nisrina Riasmoro¹, Ida Yeni Rahmawati*

¹Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Jalan Budi Utomo No.10 Ponorogo, Jawa Timur Indonesia

*E-mail: Idayenir@gmail.com

Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan tentang pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada pembelajaran anak usia dini. Tujuan artikel ini di antaranya untuk membantu guru dan siswa dalam memahami aplikasi kahoot dan untuk membantu guru sebagai alat evaluasi pembelajaran, memudahkan guru memberikan materi pembelajaran, dan memotivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode penelitian library research atau studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan data dari perpustakaan, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Hasil dari penelitian ini menghasilkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dapat membuat aktivitas pembelajaran lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta sebagai alat evaluasi.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot, Alat evaluasi, Anak Usia Dini.

Abstract

This article describes the use of the kahoot application as an evaluation tool in early childhood learning. The aims of this article include helping teachers and students understand the kahoot application and helping teachers as a learning evaluation tool, making it easier for teachers to provide learning materials, and motivating children to take part in learning activities. The method used in this paper is library research or library research by collecting data from the library, reading, taking notes, and processing research materials. The results of this study resulted that the use of the kahoot application can make learning activities more enjoyable, motivate students to take part in learning, and make it easier for teachers to deliver learning material as well as an evaluation tool.

Keywords: Kahoot Application, Evaluation Tool, Early Childhood.

Pendahuluan

Pada saat ini menggunakan teknik pengajaran secara konvensional pada proses pembelajaran anak usia dini cenderung membosankan dan monoton yang membuat peserta didik menjadi tidak semangat dalam melakukan kegiatan belajar. Pada hakikatnya belajar dalam pendidikan formal yang meliputi TK, SD, SMP sampai jenjang SMA/K merupakan sebuah kewajiban seseorang dalam memperoleh sebuah ilmu pengetahuan yang bersifat teoritis dan wawasan (Hidayat, A.Y., dkk.,2022). Pada usia dini merupakan masa kanak-kanak, di mana anak suka belajar dalam bentuk permainan. Oleh karena itu, pada zaman yang sangat maju dan telah bertumbuh pesat pada saat ini, yaitu di era revolusi industri 4.0 memiliki banyak sekali perubahan mengenai perkembangan teknologi informasi yang membuat gaya belajar dan poses belajar guru berubah. Dalam pendidikan, seorang pendidik mempengaruhi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sedangkan tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai peserta didik setelah mengadakan pendidikan (Qomario, dkk. 2022). Untuk itu, diperlukan adanya pengetahuan dan adaptasi guru terhadap perkembangan digital yang terjadi. Dengan hal tersebut akan muncul kekreativitasan guru dalam menemukan inovasi baru dalam menemukan suatu cara atau teknik agar peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini memiliki konsep mengenai game online yaitu teknik pembelajaran menggunakan jenis permainan edukatif yang ada pada aplikasi kahoot yang berisi tentang ilmu pengetahuan dalam bentuk kuis yang akan di mainkan oleh peserta didik. Menurut Ryan Dellos (2015), pembelajaran dalam bentuk permainan merupakan sebuah alat yang membantu anak dalam menyelesaikan suatu masalah, peningkatan pikiran yang kritis, dan membuat proses penilaian dalam suatu pembelajaran. Dalam permainan kahoot tersebut anak bias menyelesaikan masalah dan berpikir secara kritis dan membuat proses penilaian dalam pembelajaran tersebut.

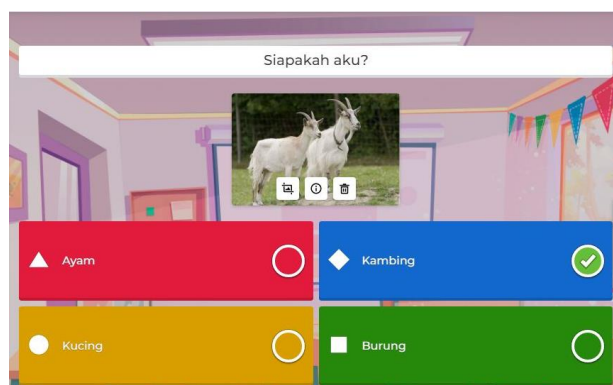
Huang (2011), mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan merupakan suatu alat yang efektif dalam pembelajaran dan untuk memotivasi proses belajar. Yaitu dengan memberikan pelajaran sambil bermain dan memberi dukungan serta apresiasi dalam memotivasi anak dalam belajar. Dan menurut Dewi, Kurnia (2018), Penggunaan aplikasi kahoot akan mempermudah guru dalam mengevaluasi. Sehingga dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan aplikasi kahoot merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran dan memotivasi anak, serta mempermudah guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan hal tersebut, guru akan mengelola, dan menentukan suatu tujuan berhasil tidaknya peserta didik dalam menggunakan aplikasi kahoot dan tujuan penulis dalam penulisan artikel, di antaranya: 1) Untuk membantu guru maupun calon guru (mahasiswa) dalam memahami salah satu jenis aplikasi kahoot dan cara penggunaannya, 2) memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran, dan 3) memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai bahan evaluasi.

Metode

Metode dalam penulisan artikel ini ialah menggunakan metode *research library* atau studi literatur. Pada *library research* atau studi literatur penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan karya tulis yang telah dipublikasikan. Pengumpulan sebuah data informasi dalam studi literatur atau *library research* tidak dilakukan di lapangan dan tidak bertemu dengan responden, melainkan pengumpulan data-data hanya diperoleh berdasarkan sumber pustaka. Pengumpulan data yang diperoleh adalah dalam bentuk pengumpulan data pustaka dengan mencari dari beberapa referensi dan sumber valid yang bisa dipertanggungjawabkan, kemudian membaca satu persatu dari sebuah artikel yang dikumpulkan dengan tujuan agar penulis lebih memahami isi dari artikel tersebut, selanjutnya mencatat poin-poin penting yang ada di dalam masing-masing artikel, dan mengolah suatu bahan yang telah dibaca dan dicatat dari sebuah penelitian yang telah dikumpulkan dengan menggunakan kalimat yang berbeda menjadi lebih sederhana.

Hasil dan Pembahasan

Adanya alat evaluasi pembelajaran pada anak usia dini merupakan langkah yang tepat dalam proses pembelajaran. Karena selain untuk menghilangkan kebosanan dalam belajar juga dapat menghidupkan suasana yang berbeda. Salah satunya adalah dengan cara memanfaatkan aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot merupakan salah satu jenis aplikasi pembelajaran dalam bentuk game online. Penggunaan aplikasi kahoot sangat mudah untuk diakses oleh siapapun dan dimanapun. Hanya perlu menggunakan *smartphone* guru dan peserta didik mampu mengakses dan mengerjakan kuis sendiri di dalam perangkatnya masing-masing. Dan dalam penggunaan aplikasi ini tidak diharuskan untuk mendownload, namun guru dan peserta didik hanya cukup membuka *google chrome*. Guru membuka kuis kahoot pada laman <https://kahoot.com/>.



Gambar 1. Contoh soal penggunaan aplikasi kahoot dalam tema literasi numerasi

Pada laman tersebut guru di haruskan terlebih dahulu untuk melakukan registrasi menggunakan *e-mail* atau akun google yang sudah ada. Setelah melakukan registrasi guru bisa langsung membuat latihan soal-soal sederhana berupa kuis untuk anak usia dini. Guru bisa membuat latihan sebanyak 10 soal untuk bahan perbandingan, beserta alternatif jawaban dengan memberikan jawaban benar atau salah, dan bisa memberikan pengaturan waktu hingga 30 detik untuk ukuran anak usia dini, serta bisa menambahkan pengaturan lainnya seperti pertanyaan-pertanyaan lucu seperti “siapakah aku?” dengan jawaban “kambing” dengan di sertai gambar katak sebagai petunjuk untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan kuis tersebut yang membuat peserta didik tertawa dan supaya kuis terlihat lebih menarik dan menyenangkan pada saat di mainkan.

Setelah selesai dalam pembuatan kuis akan secara otomatis tersimpan pada akun kahoot, jadi guru bisa melihat soal yang di buat sebelumnya. Setelah itu, guru bisa langsung membagikan kode PIN yang di peroleh secara otomatis, pada saat peserta didik login dalam permainan kahoot tersebut. Kemudian sambil menunggu peserta didik masuk silahkan untuk peserta didik buka di <https://kahoot.it/>. Di laman tersebut akan ada tampilan untuk memasukkan kode PIN yang telah di bagikan oleh guru. Pada saat peserta didik login, maka otomatis sudah ada pilihan soal dan jawaban yang nantinya akan siap di kerjakan dengan tetap pada panduan dari guru maupun masing-masing orangtua dari peserta didik di rumah.

Guru bisa memantau dan mengganti soal berikutnya saat permainan berlangsung. Jika semua soal sudah di kerjakan maka guru dan peserta didik bisa melihat skor yang di peroleh dari masing-masing anak, dan ketika selesai guru beserta peserta didik bisa langsung *logout* dari permainan tersebut. Namun selain menggunakan *smartphone* perlu adanya jaringan internet untuk kelancaran dalam bermain kahoot. Tetapi mengingat pada perkembangan zaman sekarang tidak perlu di khawatirkan lagi mengenai hal tersebut, karena pasti kebanyakan orang sudah memiliki *smartphone* dan bisa mengakses internet dengan mudah. Maka penulis menganggap hal tersebut bukan lah suatu masalah besar untuk di permasalahan.

Dari pemanfaatan aplikasi kahoot yang telah dipaparkan aplikasi tersebut menjelaskan mengenai tema literasi dan numerasi. Menurut Han (2017:3) menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan ilmu pengetahuan mengenai pemecahan masalah dalam menggunakan simbol dan angka berhubungan dengan matematika, dan melakukan pengambilan keputusan dalam menelaah sebuah informasi. Sedangkan menurut Traffer's (2015) literasi numerasi adalah kemampuan dalam mengolah data dan informasi yang menjadi alat dalam mengevaluasi dalam pembelajaran. Sehingga, dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi numerasi adalah ilmu pengetahuan dalam mengolah data dan bilangan mengenai penggunaan symbol dan data pada matematika untuk memecahkan masalah, dan sebagai alat evaluasi untuk telah informasi dalam mengambil keputusan.

Alasan pemanfaatan aplikasi kahoot dalam pengambilan teori literasi dan numerasi adalah karena teori tersebut sesuai dengan teori yang telah dijelaskan oleh Han (2017:3) dan Traffer's (2015) diatas, bahwa pemilihan teori tersebut dapat

membantu anak dan guru dalam mengikuti proses pembelajaran sebagai bahan evaluasi melalui aplikasi kahoot. Menurut Gagne (2013:4) terdapat dua objek yang dapat diperoleh siswa dalam proses pembelajaran, yaitu objek langsung dan objek tidak langsung. Objek tidak langsung meliputi kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri, dan mengetahui cara belajar. Sedangkan objek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep, dan aturan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran ada dua objek yang dapat diperoleh siswa yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Oleh karena itu pemanfaatan aplikasi kahoot pada anak usia dini merupakan langkah yang benar dan tepat sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah di bahas, aplikasi kahoot merupakan salah satu aplikasi dalam bentuk permainan online yang cocok di gunakan untuk pembelajaran anak usia dini sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi tersebut memudahkan guru dalam penyampaian materi melalui kuis-kuis menarik yang membuat peserta didik ikut bermain dalam suatu *platform* yang telah di sediakan oleh guru pada saat pembelajaran di lakukan. Para guru dan calon guru mampu menggunakan aplikasi kahoot dalam membantu pembelajaran anak usia dini baik. Media pembelajaran online di era revolusi 4.0 sangat baik di terapkan karena guru harus tetap mengikuti perkembangan teknologi. Orangtua akan mendukung anak-anaknya dalam memanfaatkan *smartphone* nya untuk hal yang sebelumnya mereka lakukan yaitu belajar dalam memanfaatkan aplikasi kahoot.

Daftar Pustaka

- Arief Yulfan Hidayat, Ahmad Tohir, & Rahayu Soraya. (2022). Pengaruh Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(2), 85-91. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i2.67>.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Fauziya, D. S., & Suhara, A. M. (2015). EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI PENULISAN JURNAL REFLEKTIF BERBASIS PENILAIAN DIRI DI PBS. INDONESIA STKIP SILIWANGI. P2M STKIP Siliwangi. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i1p46-52.163>
- Hartanti, D. (2019, September). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. In *Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1).
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.

- Nuriyah, N. (2014). Evaluasi pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos*.
<https://doi.org/10.1165/rcmb.2013-0411OC>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan*, 8(2), 332460.
- Qomario, dkk. (2022). Math poster with augment reality to increase learning outcome of students' high school. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research Vol 5 (1) pp 66- 73*. DOI: 10.33122/ijtmer.v5i1.106.
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *e-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Rofiyarti, F., & Sari, A.Y. (2017). TIK untuk AUD: Menggunakan "Kahoot!" platform dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak-anak. *PEDGOGI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Anak Usia Dini*, 3(3b).
- Rosdiana, L. A. (2019). Students' Responses Toward Kahoot Application in Indonesian Subject. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 8(1), 1-6.
- Vinika elita Putri, V., & roziq Asrori, M. A. (2019). PEMANFAATAN DIGITAL GAME BASE LEARNING DENGAN MEDIA APLIKASI KAHOOT. IT UNTUK PENINGKATAN INTERAKSI PEMBELAJARAN. *INSPIRASI (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 16(2).