



PEMBERIAN TES AKHIR DENGAN APLIKASI KAHOOT PADA PELAJARAN SEJARAH

Oleh:

Heni Pujiwati
SMAN 1 PEDES

Email: henipujiwati@yahoo.com

Abstract. Looking at the conditions that occur in the results of daily tests of History subjects in Class X SMAN 1 Pedes, it appears that most of the students get less grades than the KKM (minimum completeness criteria). There must be efforts that can improve conditions where students can improve their learning outcomes. Therefore, an idea to apply the application of Kahoot to post-test activities is expected to be an effort to improve the condition. This an action research and the treatment was given using Kahoot application. The results showed that that in the first cycle and the second cycle there was an increase in learning outcomes even though the increase was stagnant. However, in the implementation phase of the post-test that uses the application Kahoot did not get a good response at the beginning of the meeting because there are still many students who do not understand how to use the application Kahoot. Aside from being awkward in using the application, another obstacle also faced is the problem of ownership of gadgets and internet quota. Not all students have Android and internet quota to be able to run this application so they have to take turns with their peers. However, in terms of the teaching and learning process as a whole there was an improvement in terms of student attention while the teacher was explaining the subject matter.

Informasi Artikel :

Artikel diterima

Perbaikan 2 Juni 2020

Diterbitkan

Terbit Online

Kata Kunci: *Kahoot;*
Tes Akhrites; Learning
Outcomes.

A. PENDAHULUAN

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan *output* yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan

sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Sudah saatnya kita meninggalkan proses pembelajaran yang cenderung mengutamakan hapalan atau sekadar menemukan satu jawaban benar dari soal. Metode pembelajaran pendidikan Indonesia harus mulai beralih menjadi proses-proses pemikiran yang visioner, termasuk mengasah kemampuan cara berpikir kreatif dan inovatif. Hal ini diperlukan untuk menghadapi berbagai perkembangan teknologi dan ilmu penge-

tahuan.

Para praktisi pendidikan menyakini bahwa efektifitas kegiatan belajar mengajar saat ini akan lebih optimal jika menggunakan perangkat-perangkat lain sebagai media pembelajaran. Kolaborasi antara teknologi dengan pendidikan dirumuskan dalam kebijakan pembelajaran 4.0. Upaya ini terus didorong guna menghadapi tantangan abad 21 yang diprediksi pada masa yang akan datang manusia akan memasuki era baru yaitu “manusia aplikasi”. Dimana pada saat manusia akan sangat tergantung pada gawai. Ada 5 kompetensi yang dianggap sebagai modal yang sangat dibutuhkan untuk mampu bersaing dalam era revolusi industri 4.0 seperti yang disebutkan dalam laman situs www.pena.belajar.kemendikbud.go.id.

Lima kompetensi tersebut adalah: (1) kemampuan berpikir kritis, (2) memiliki kreatifitas dan kemampuan yang inovatif, (3) kemampuan dan keterampilan berkomunikasi yang baik, (4) kemampuan kerjasama, (5) memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Melihat hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 1 Pedes yang kurang memuaskan, peneliti berinisiatif melakukan suatu penelitian guna meningkatkan hasil belajar. Pada

penelitian ini peneliti akan menggunakan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan tes akhirtes akhir.

Penilaian dengan prosedur tes awal dan tes akhirtes akhir adalah suatu kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan, kemampuan, bakat, dan kepribadian siswa dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan dengan memiliki ketentuan atau jawaban yang dianggap benar dari baik itu secara tertulis maupun lisan. Menurut Zainul dan Nasution (dalam Suryanto, 2008), “jika ada seperangkat pertanyaan atau tugas yang diberikan kepada siswa, tetapi tidak ada jawaban yang benar atau salah maka itu bukanlah tes. Yang termasuk kelompok tes antara lain tes objektif dan tes uraian. Sedangkan yang termasuk bukan kelompok tes antara lain skala sikap, pedoman wawancara, skala rating, dan pedoman pengamatan”.

Penilaian dengan Prosedur tes akhirtes akhir adalah bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Dengan kata lain, tes akhirtes akhir adalah evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan tes akhirtes akhir dengan maksud apakah murid sudah mengerti

dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu.

Manfaat dari diadakannya tes akhirtes akhir ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil tes akhirtes akhir ini dibandingkan dengan hasil tes awal yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian-bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa. Bentuk tes akhir yang biasa dilakukan adalah melalui kuis dengan bentuk isian singkat. Teknis yang dilakukan pada saat tes akhir adalah dengan cara membacakan soal-soal yang kemudian siswa diharapkan menjawab dengan waktu yang terbatas karena biasanya tes akhir dilakukan diakhir pembelajaran dengan lama waktu sekitar 15 menit.

Walaupun dalam melaksanakan tes sudah diusahakan mengikuti aturan tentang suasana, cara dan prosedur yang telah ditentukan namun tes itu sendiri mengandung kelemahan-kelemahan. Gilbert Sax (dalam Suharsimi, 2012) menyebutkan beberapa kelemahan sebagai berikut.

1. Ada kalanya tes (secara psikologis terpaksa) “menyinggung pribadi” seseorang (walaupun tidak sengaja demikian), misalnya dalam rumusan soal, pelaksanaan, maupun pengumuman hasil. Dalam kompetisi merebut suatu kesempatan yang pemilihannya melalui tes, mau tidak mau tentu ada pihak-pihak yang dikalahkan dan mereka itu tentu merasa tersinggung pribadinya.
2. Tes menimbulkan kecemasan sehingga mempengaruhi hasil belajar yang murni. Tidak dapat dipungkiri bahwa tes akan menimbulkan suasana “khusus” yang mengakibatkan hal-hal yang tidak sama antara orang yang satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kirkland (dalam Suharsimi, 2012) disimpulkan bahwa: (a) besar kecilnya kecemasan mempengaruhi murni dan tidaknya hasil belajar, (b) murid yang kurang pandai mempunyai kecemasan yang lebih besar dibandingkan dengan anak yang berkemampuan tinggi, (c) kebiasaan terhadap tipe tes dan pengadministrasiannya, mengurangi timbulnya kecemasan dalam tes, (d) dalam kecemasan yang tinggi, murid akan mencapai hasil baik jika soalnya bersifat ingatan, tetapi

hasilnya tidak akan baik jika soalnya pemahaman, (e) timbulnya kecemasan sejalan dengan tingkatan kelas, (f) meskipun pada tingkat sekolah dasar tidak terdapat perbedaan kecemasan antara anak laki-laki dengan anak perempuan, tetapi pada tingkat sekolah menengah anak perempuan cenderung mempunyai kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki.

3. Tes mengkategorikan siswa secara tetap. Dengan mengikuti hasil tes pertama kadang-kadang orang lalu memberikap "label" kepada siswa menurut kelompok atau kategorinya.
4. Tes tidak mendukung kecemerlangan dan daya kreasi siswa. Dengan rumusan soal tes yang kompleks kadang-kadang siswa yang kurang pandai hanya melihat pada kalimat secara sepintas. Cara seperti ini boleh jadi menguntungkan karena sisa waktu yang disediakan tidak banyak habis terbuang.
5. Tes hanya mengukur aspek tingkah laku yang sangat terbatas. Manusia mempunyai sifat tidak semuanya tepat diukur melalui tes. Tingkah laku sebagai cermin dari sifat-sifat manusia ada kalanya lebih cocok diketahui melalui pengalaman secara cermat. Beberapa sifat yang lain

mungkin perlu diukur dengan berbagai instrumen yang bukan tes.

Namun bentuk tes yang baik akan mengurangi hal-hal diatas. Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat ukur harus memenuhi validitas, realibilitas, objektivitas, praktibilitas, dan ekonomis.

Uji-T digunakan untuk menentukan perbedaan hasil belajar siswa antara tes yang menggunakan metode konvensional dan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Sejarah. Berdasarkan penelitian pertama, untuk tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot rata-rata siswa memperoleh skor minimal sebesar 88.47 sedangkan dengan tes konvensional ialah 72.00. Dengan kata lain, nilai minimal untuk tes akhir menggunakan aplikasi Kahoot adalah lebih tinggi dibandingkan nilai minimal menggunakan metode konvensional (Athirah Hanis Ariffin & Md Ibharim, 2019). Jika melihat hasil temuan ini maka peneliti menyakini bahwa pemberian tes dengan menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 1 Pedes dapat memberikan implikasi yang baik.

Efektivitas dalam proses belajar mengajar akan terlihat dari hasil evaluasi, baik dalam bentuk tes awal

maupun tes akhir. Dalam hal ini, di SMAN 1 Pedes di Kelas X dilakukan sebuah penelitian pada kelas eksperimen dengan menerapkan tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Peneliti akan melihat efisiensi dari penggunaan aplikasi tersebut dan hasil penelitian ini akan dijadikan dasar untuk bahan diskusi pada tingkat MGMP Sekolah sehingga akan terlihat manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis pada penelitian ini. Tetapi sebagai kerangka kerja dalam penelitian ini maka peneliti mengusulkan rumusan masalah dengan mengajukan pertanyaan penelitian “apakah penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X di SMAN 1 Pedes”.

B. METODOLOGI

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara penggunaan aplikasi Kahoot dalam pemberian tes akhir dengan prestasi belajar siswa SMAN 1 Pedes dalam bentuk tabel. Dalam siklus pertama peneliti akan menguji hasil belajar siswa dalam materi tentang karakteristik sejarah dengan menggunakan tes model konvensional sedangkan pada siklus kedua peneliti akan menguji hasil belajar siswa dengan

menggunakan aplikasi Kahoot. Dari kedua siklus akan terlihat efektivitas tes akhir dengan menggunakan model konvensional atau menggunakan aplikasi Kahoot.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar. Salah satu teknologi yang berbasis media pembelajaran adalah Kahoot.

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran,

penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi *output*. Menurut KBBI (Kamus besar Bahasa Indonesia) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna (seputarpengetahuan.co.id).

“Kahoot!” merupakan *website* edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 “Kahoot!” dibuka secara publik. Satu tahun setelah diluncurkan, Kahoot! sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan game. 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 lainnya. Salah satu syarat untuk membuat Kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Kahoot memiliki empat fitur, yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survei. Untuk *game*, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.

“Kahoot!” memiliki dua alamat *website* yang berbeda, yaitu Kahoot.com untuk pengajar dan Kahoot.it untuk pembelajar. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa

bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan.

Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. “Kahoot!” dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Mengutip dari *Official Website Kahoot* (2017):

“Kahoots are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the questions on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson. It creates a ‘campfire moment’ encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own Kahoots, you can search among millions of existing games”.

Manfaat Kahoot dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Merangsang Minat Peserta Didik

Karena games ini menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan *games* yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, membuat pesertadidik semangat dan berlomba-lomba untuk menjawabnya, karena rasa penasaran mereka terhadap pertanyaan atau games selanjutnya. Oleh sebab itu

membangkitkan semangat peserta didik untuk lebih giat lagi untuk belajar.

2. Digunakan untuk Memantau Minat Peserta didik

Dalam games ini digunakan untuk melihat sampai mana peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, serta melihat kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah dimana siswa akan mendapat manfaat lebih dari pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar atau *me-review* pembelajaran.

3. Proses Pembelajaran menjadi Menarik

Jadi melalui *games* ini dapat membangkitkan pengetahuan siswa, merangsang reaksi mereka terhadap penjelasan guru, dan membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya.

Seperti aplikasi lainnya, Kahoot juga memiliki kelebihan maupun kelemahan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan Kahoot, antara lain: (1) suasana kelas dapat lebih

menyenangkan, (2) anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, (3) anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot. Sedangkan kekurangan Kahoot, antara lain: (1) tidak semua guru yang update dengan teknologi, (2) fasilitas sekolah yang kurang memadai, (3) anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain, (4) terbatasnya jam pertemuan di kelas, (5) tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.

Penggunaan Kahoot! biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapat manfaat dari lebih satu ke-satu pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau *review* dari pengetahuan dasar untuk subjek itu. pengguna yang lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi

diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar.

Bermain game Kahoot! dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum. Di lingkungan kelas yang khas, ini akan menjadi *Smart Screen*, papan tulis interaktif, atau monitor komputer. Banyak Kahoots juga dimainkan menggunakan berbagai layar alat seperti Skype, *Appear in* dan *Google Hangouts*.

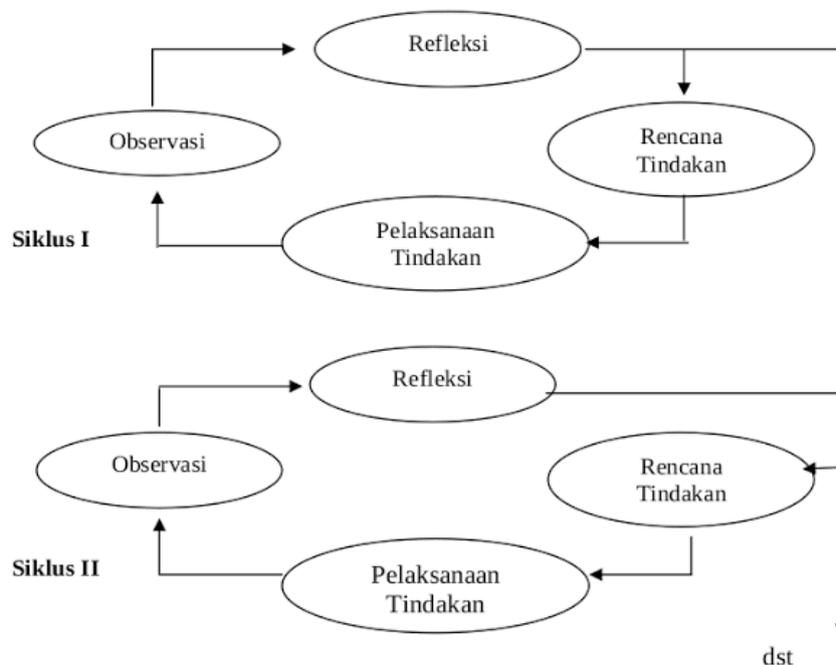
Inovasi-inovasi yang hadir saat ini memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan. Terobosan-terobosan tersebut mampu membuat suasana kelas menjadi lebih aktif. Peserta didik banyak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjalin interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru. Dalam hal ini, peran guru tidak lagi menjadi dominan dan lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan bahkan pada saat yang akan datang guru juga akan berperan sebagai *content creator* pada pembelajaran abad 21.

Berkaitan dengan judul penelitian “Pelaksanaan tes akhir dengan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Pedes” akan dipaparkan secara rinci dalam pembahasan hasil penelitian. Pada

awalnya peneliti melihat hasil belajar siswa di SMAN 1 Pedes pada mata pelajaran Sejarah di Kelas X rata-rata menunjukkan hasil belajar yang mayoritas masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum). Hal ini yang mendorong untuk dilakukan suatu penelitian yang akan menguji penguasaan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan tes akhir, karena pada dasarnya tujuan dilakukannya tes akhir adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Dari hasil tes akhir akan diketahui gambaran umum mengenai ketercapaian materi pada saat itu.

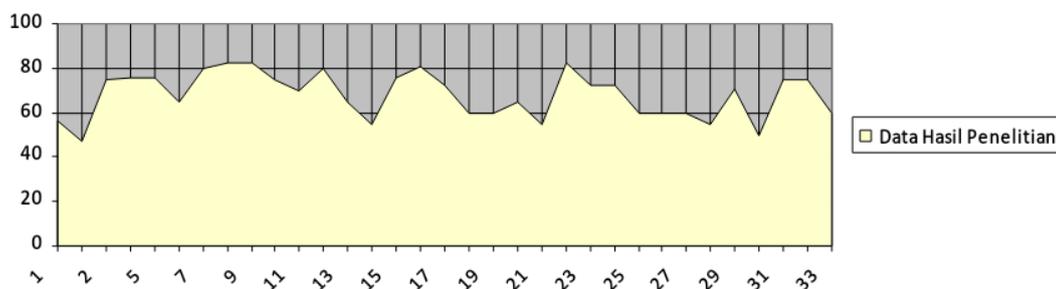
Penelitian ini bersifat kualitatif

dengan membandingkan 2 (dua) model *post-test* yang berbeda. Pada penelitian ini akan menggunakan dua siklus penelitian, dimana pada tiap siklus akan memaparkan hasil penelitian dengan menggunakan model tes akhir yang berbeda. Pada siklus pertama akan dilihat hasil *post-test* dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan pada siklus yang kedua juga akan dilihat seberapa konsisten hasil belajar dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Dalam siklus kedua akan terbaca efektifitas penggunaan aplikasi Kahoot, karena akan terlihat dari grafik apakah terjadi kenaikan hasil belajar dibandingkan pada siklus pertama atau hanya konstan pada grafik yang terjadi pada siklus pertama.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dari hasil penelitian diperoleh data belajar siswa pada mata pelajaran pada siklus pertama mengenai hasil Sejarah.



Gambar 3.2 Hasil Belajar Pada Siklus Per-

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, namun jumlah tersebut lebih baik bila dibandingkan dengan hasil belajar pada pertemuan sebelumnya yang menggunakan tes akhir dengan model

kuis biasa. Pencapaian ini merupakan kemajuan yang baik karena dengan menggunakan aplikasi Kahoot minat peserta didik menjadi lebih baik. Peserta didik menjadi lebih antusias karena hasilnya dapat langsung diketahui dengan munculnya hasil tes akhir.



Gambar 3.3 Perolehan Nilai Pada Aplikasi Kahoot

Dalam pengamatan pada siklus pertama memang terjadi antusias pada peserta didik namun banyak juga peserta

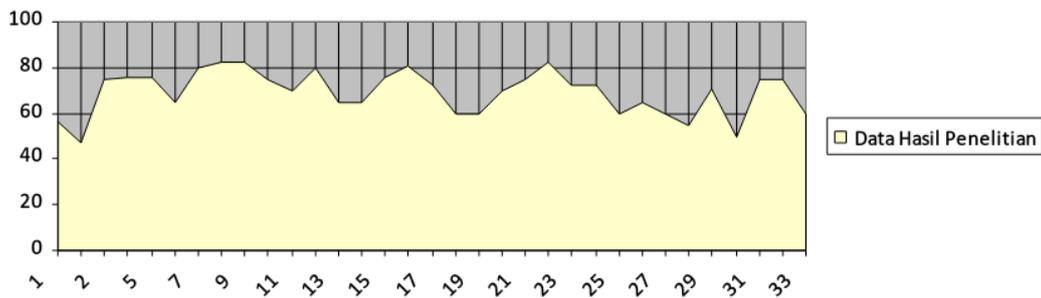
didik yang merasa kesulitan dengan penggunaan aplikasi Kahoot karena

(Continued on page 194)

banyak diantara peserta didik yang belum mahir dalam penggunaan aplikasi Kahoot. Selain itu, banyak diantara peserta didik yang tidak memiliki kuota internet sehingga tidak bisa *login* ke aplikasi Kahoot. Dan yang menjadi kendala besar adalah masih ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki hp android.

Pengalaman pada siklus pertama dengan banyaknya temuan-temuan akan

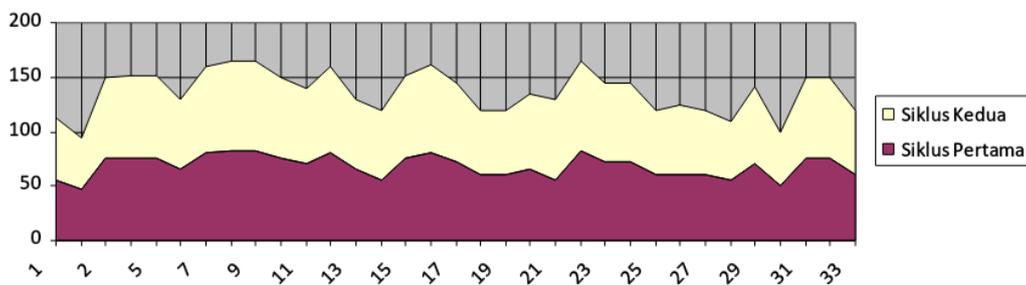
disempurnakan pada siklus kedua. Sebelum memulai aktivitas kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik akan diberi arahan terlebih dahulu cara penggunaan aplikasi Kahoot yang pada siklus pertama peserta didik tidak diberikan arahan cara penggunaan aplikasi Kahoot. Maka dalam upaya perbaikan pada siklus kedua, peserta didik terlebih dahulu dipersiapkan untuk melakukan tes akhir dengan menggunakan aplikasi



Gambar 3.4 Hasil Belajar Pada Siklus Kedua

Hasil pada siklus kedua jika dilihat pada grafik di atas memang terjadi kenaikan hasil belajar peserta didik namun tidak begitu signifikan. Kenaikan jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada siklus kedua hanya sekitar

13% saja. Secara keseluruhan tujuan penelitian ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar memang tercapai dengan baik namun pada siklus kedua kenaikan belum pada angka yang diharapkan.



Gambar 3.5 Perbandingan Antar Siklus

Untuk mengukur tingkat keberhasilan pada penelitian ini maka perlu juga dilakukan analisis butir soal guna mengetahui sejauh mana reliabilitas butir soal pada tes akhir yang dilakukan. Semua indikator yang mendukung penelitian ini akan diukur tingkat keberhasilannya agar dapat dilihat sisi-sisi yang perlu dilakukan perbaikan agar

pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dapat ditingkatkan angka ketercapaiannya. Mengukur realibilitas soal juga memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan soal yang harus diperbaiki dan yang dipertahankan. Berikut akan ditampilkan tabel berupa hasil analisis butir soal pada mata pelajaran Sejarah.

Tabel 3.1 Hasil Analisis Butir Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran		Daya Beda		Status Soal
	Indeks	Tafsiran	Indeks	Tafsiran	
1	0,70	Soal Sedang	1,15	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
2	0,33	Soal Sedang	0,14	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
3	0,88	Soal Mudah	-0,17	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
4	0,49	Soal Sedang	1,09	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
5	0,86	Soal Mudah	0,67	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
6	0,35	Soal Sedang	-0,52	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
7	0,02	Soal Sulit	0,11	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
8	0,98	Soal Mudah	0,00	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
9	0,00	Soal Sulit	#####		
10	0,49	Soal Sedang	1,16	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
11	0,47	Soal Sedang	1,04	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
12	0,28	Soal Sulit	0,92	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
13	0,79	Soal Mudah	-0,12	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
14	0,00	Soal Sulit	#####		
15	0,47	Soal Sedang	-1,21	#N/A	#N/A
16	0,67	Soal Sedang	0,58	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
17	0,35	Soal Sedang	-0,56	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
18	0,47	Soal Sedang	1,04	Daya Beda Cukup Baik	Soal Diterima Baik
19	0,02	Soal Sulit	0,08	Daya Beda Jelek	Soal Dibuang
20	0,51	Soal Sedang	-1,17	#N/A	#N/A

Sumber: Data Hasil Pengamatan

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh hasil realibilitas soal. Beberapa soal memiliki kategori jelek sehingga harus dibuang dan beberapa soal berpredikat baik sehingga pada siklus kedua dapat digunakan kembali dengan sedikit modifikasi pada pilihan jawaban. Dari 20 pertanyaan dalam soal *post-test* hanya 8 yang memiliki kategori soal yang baik, 12 soal yang masuk dalam kategori yang kurang baik akan diperbaiki pada siklus kedua namun pada siklus kedua peneliti tidak melakukan uji realibilitas soal karena penelitian lebih difokuskan kepada pengujian aplikasi Kahoot sebagai alat tes. Tetapi, penyusunan butir soal yang baik merupakan komponen penting karena merupakan kunci dari alat ukur evaluasi. Dalam penyusunan soal yang baik harus memiliki sebaran tingkat kesukaran yang bervariasi mulai dari soal dengan tingkat kesukaran mudah terdiri dari 20%, soal dengan tingkat kesukaran sedang sebanyak 30%, dan soal dengan tingkat kesukaran sulit sebanyak 30%. Dan Setelah *judgment* dilakukan oleh guru kemudian soal tersebut di uji cobakan dan dianalisis apakah *judgment* tersebut sesuai atau tidak. Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I= Indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B= Banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N= Banyaknya yang memberikan jawaban pada soal yang di maksudkan

Selama tahap persiapan hingga pada tahap pelaksanaan ditemukan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan tidak hanya pada sisi kelebihan saja tetapi juga ditemukan beberapa kelemahan mengenai pelaksanaan tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Berikut akan dipaparkan terlebih dahulu mengenai kelebihan penggunaan aplikasi Kahoot dalam kegiatan tes akhir. Peserta merasa tertarik dengan suasana yang baru, pada awal kegiatan belajar mengajar guru menjelaskan bahwa diakhir kegiatan akan dilaksanakan tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Mayoritas peserta didik sangat fokus memperhatikan materi karena di akhir kegiatan akan dilaksanakan tes akhir. Peserta didik menjadi sangat penasaran

(Continued on page 197)

ingin segera dilaksanakan tes akhir karena hasil dari tes akhir dengan seketika dapat diketahui hasilnya beserta dengan peringkatnya. Keunggulan lain dari tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot adalah peserta didik tidak perlu menggunakan kertas dalam menjawab soal-soal. Hal ini menjadi sesuatu yang positif karena dapat mengurangi penggunaan kertas dan sejalan dengan konsep *go green*. Selain itu, kelebihan dari tes akhir yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot adalah guru sudah mendapatkan hasil tanpa harus memeriksa satu per satu jawaban dari peserta didik. Nilai secara otomatis terinput dan dapat diunduh kapan pun kita membutuhkan hasil tes akhir. Dalam pelaksanaan tes akhir dengan model kuis biasa peserta didik tidak begitu antusias, terlihat beberapa peserta didik masih tidak responsif terhadap materi hingga pelaksanaan tes akhir. Pelaksanaan kegiatan yang monoton membuat peserta didik menjadi bosan namun terlihat juga beberapa peserta didik yang dengan konsentrasi mengikuti kegiatan belajar mengajar dari awal hingga berakhirnya kegiatan belajar mengajar.

Pada penelitian sebelumnya (Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin, 2019) terungkap bahwa tes akhir dengan menggunakan aplikasi Kahoot mem-

berikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa sehingga penelitian tersebut memberikan rekomendasi untuk menggunakan aplikasi Kahoot sebagai salah satu aplikasi kuis dalam instrumen tes. Tentu saja, keunggulan penggunaan aplikasi Kahoot dalam tes akhir masih saja meninggalkan beberapa catatan penting yang perlu diperhatikan agar pada pelaksanaan tes akhir yang akan datang bisa dilaksanakan dengan baik. Ada beberapa peserta didik yang masih kebingungan dengan penggunaan aplikasi Kahoot serta yang menjadi kendala utama adalah masih ada beberapa peserta didik yang belum memiliki ponsel Android. Adapun peserta didik yang memiliki ponsel Android tetapi tidak didukung oleh kuota internet sehingga untuk bisa mengakses aplikasi tersebut menjadi masalah. Kendala-kendala ini harus diantisipasi dengan baik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik selain dipengaruhi oleh tingkat intelektualitas setiap peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh (Sudjana, 1989: 39) yang menjelaskan mengenai hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Dari pendapat ini

faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981: 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswadi sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002: 39). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif), dan bidang perilaku (psikomotorik).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Meskipun penelitian berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tetapi ada beberapa hal yang menjadi koreksi dalam penelitian ini, yaitu berkaitan dengan kesiapan peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi Kahoot yang baru dijumpainya yang menyebabkan pada pelaksanaan tes akhir pada siklus pertama masih banyak terlihat peserta didik yang justru tidak fokus dengan soal. Selain itu, kendala yang muncul dalam penelitian ini adalah

ada sebagian peserta didik yang tidak memiliki gawai untuk mengakses aplikasi tersebut dan ada beberapa peserta didik yang tidak bisa mengakses aplikasi Kahoot disebabkan tidak adanya kouta internet.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Puskur
- Fitri Rofiyarti, Anisa Yunita Sari. (2017). TIK UNTUK AUD: PENGGUNAAN PLATFORM “KAHOOT!” DALAM MENUMBUHKAN JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK. *Pedagogi*, 3(3).
- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2006). *Metodelogi Pembelajaran*. Bandung: CV Diponegoro.
- Suryanto, Adi. (2010). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Usman, Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- J. Moleong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hanis Ariffin, A., & Md Ibharim, L. F. (2019). Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Pengujian Terhadap Pencapaian Murid Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering*, 2(2), 90 - 96. <https://doi.org/10.36079/lamintang.ijeste-0202.44>.
- Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Kahoot. *Sigma*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>
- wordpress. (n.d). *Pengertian aplikasi*. <https://www.seputarpengertian.co.id/2016/06/10-pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli-lengkap.html>.
- wordpress. (n.d). *Pengembangan Kecakapan Abad 21*. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/09/implementasi-pengembangan-kecakapan-abad-21->
- wordpress. (n.d). *Pengertian Kahoot*. <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-Kahoot/>.
- Muhammad, Y. M., & Tetep, T. (2018). IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75-92.