

Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar

Marwah Mariam Mohammad*, Prima Mutia Sari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka
*mariammarwah1616@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how effective the use of the Kahoot application in learning science for grade 5 at SDN Ciracas 15 Pagi and SDN Susukan 08 Pagi. This study used descriptive quantitative research methods. The study population was all students at SDN Ciracas 15 Pagi and SDN Susukan 08 Pagi and the sample was grade V students at SDN Ciracas 15 Pagi. There were 63 students in the 2 classes while there were 64 students in the 2 classes at SDN Susukan 08 Pagi. The writer used purposive sampling. The writer used questionnaires for the data collection. For the validity test, the writer used the Product Moment formula from 30 statements which obtained 25 valid statements and 5 invalid statements, and for the reliability test, the writer used the Alpha Cronbach formula. To find the percentage value of the effectiveness of the Kahoot interactive quiz application, the % index formula was used. The results of the questionnaire research as many as 127 students get the highest score of 124 and the lowest score of 100. The results of this study indicate that the Kahoot application interactive quiz is effective and gets a very good response from students in the science learning process.

Keywords: *kahoot effectiveness; science learning*

ABSTRAK

Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran dirasa cukup baik untuk meningkatkan minat belajar siswa, bila minat siswa sudah ada maka penerimaan materi pembelajaran akan lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran IPA kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini seluruh siswa SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi dan sampelnya adalah siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi berjumlah 63 siswa dan SDN Susukan 08 Pagi berjumlah 64 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive* sampel. Teknik pengumpulan data dengan kuisioner angket. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* dari 30 pernyataan didapatkan 25 pernyataan valid serta 5 pernyataan tidak valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha cronbach*. Mencari nilai prosentase efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kahoot*, digunakan rumus *index %*. Hasil penelitian perhitungan angket sebanyak 127 siswa mendapatkan skor tertinggi 124 dan skor terendah 100. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kuis interaktif aplikasi *Kahoot* efektif dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa pada proses pembelajaran IPA.

Kata Kunci : *efektivitas kahoot; pembelajaran IPA*

Submitted Jul 18, 2021 | Revised Aug 23, 2021 | Accepted Aug 29, 2021

Pendahuluan

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif agar dapat menarik minat siswa. Efektivitas merupakan tolak ukur tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Karena itu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif sangat penting bagi guru.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan yaitu kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran (Meryansumayeka et al., 2018). Karena siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya interaktif (Virgiawan et al., 2018).

Banyak aplikasi kuis interaktif yang berkembang saat ini, salah satunya adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi kuis yang dirancang seperti game melibatkan partisipasi pendidik, siswa dan rekan sejawatnya secara kompetitif. Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran dirasa cukup baik untuk

meningkatkan minat belajar siswa (Dewi Cahya, 2018). Bila minat siswa sudah ada maka penerimaan materi pembelajaran akan lebih mudah. Indikator-indikator efektivitas *Kaboot* ada 3, yaitu: (1) Kemudahan, (2) Ketertarikan, (3) Tampilan.

Dalam memainkan *Kaboot* diperlukan tiga tahap: (1) Jalankan *Kaboot* dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik *play* dan pilih mode, (2) Siswa dapat *join Kaboot* dengan menggunakan PIN dan tidak lupa mengetik nama panggilan siswa, (3) Tunggu hingga muncul nama siswa di monitor utama guru. Kemudian klik mulai (Putri & Muzakki, 2019).

Berdasarkan observasi pendahuluan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPA, salah satunya adalah kurangnya minat siswa dengan materi-materi yang diajarkan oleh guru (Awe & Benge, 2017). Guru hanya menjelaskan materi selama proses belajar mengajar dengan metode ceramah serta menggunakan papan tulis, sehingga membuat siswa tidak tertarik dan pasif dalam pembelajaran saat pembelajaran di sekolah dan saat ini kegiatan belajar mengajar berlangsung dari rumah, seringkali guru hanya memberikan pemaparan dan soal melalui media sosial chat seperti whatsapp yang membuat siswa bosan karena terlalu monoton.

Sebelum melakukan penelitian, dibutuhkan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan relevan. Penelitian tentang Efektivitas *Kaboot* Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggul. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pada metode kuantitatif mengumpulkan data dengan menyebarkan kuisioner kepada guru dan siswa sebagai objek penelitian, sedangkan pada metode kualitatif dengan melakukan wawancara pada objek penelitian. Hasil dari penelitian bahwa penggunaan *Kaboot* sebagai media pembelajaran kuis interaktif sangat efektif, menyenangkan dan membuat lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas namun kemampuan guru yang berusia di atas 40 tahun sebagai "*Create Quiz*" sulit mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Selain itu sarana prasarana seperti wifi, proyektor dan smartphone menjadi hal penting dalam pengimplementasian *Kaboot* pada pembelajaran (Centauri, 2019)

Efektivitas pembelajaran dalam jaringan menggunakan aplikasi *Kaboot* sudah diterapkan pada siswa kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi namun belum pernah diteliti. Hal ini tentu saja perlu diteliti mengingat situasi pendidikan nasional sekarang sedang menuju ke arah modernisasi pendidikan, salah satunya penggunaan media pembelajaran dalam jaringan. Sebagai bahan acuan bagi pelaksana dan pembuat kebijakan pendidikan dirasa penelitian tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Kaboot* menjadi penting. Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini memakai metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode survey. Bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi Jakarta Timur.

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampel, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu kelas yang sudah memakai aplikasi *Kaboot* sebagai kuis interaktif, sampelnya adalah siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi terdapat 2 kelas 63 siswa dan SDN Susukan 08 Pagi terdapat 2 kelas 64 siswa. Jadi jumlah sampel yang di ambil dalam penelitian ini sebanyak 127 siswa yaitu kelas V SDN Susukan 08 Pagi dan SDN Ciracas 15 Pagi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket) berupa skala linkert. Peneliti menyebarkan pertanyaan-pertanyaan berupa angket kepada siswa. Dalam teknik ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA. Pernyataan angket berdasarkan indikator-indikator efektivitas *Kaboot* yaitu: (1) Kemudahan, (2) Ketertarikan, (3) Tampilan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu yaitu uji validitas menggunakan rumus *product moment pearson* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur sedangkan uji reliabilitas menunjuk pada pengertian apakah sebuah instrumen dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu.

Teknik analisis data penelitian ini melakukan analisis deskriptif beberapa hal terkait keefektivitasan kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam kegiatan menganalisis data langkah-langkah yang penulis lakukan sebagai berikut (1) Membuat kuisisioner, (2) Membagikan dan mengumpulkan kuisisioner. Setelah itu menkonversikan angket dan menghitung interval skor sehingga mendapatkan kesimpulan apakah efektif kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA di SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi Jakarta Timur.

Tabel 1. Interval Skor Efektivitas

Nilai Jawaban	Kategori
85-100%	Sangat Baik
65-84%	Baik
45-64%	Kurang Baik
25-44%	Sangat Kurang Baik

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan 25 pernyataan dari kuesioner efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA yang diberikan pada siswa kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi Jakarta Timur didapatkan hasil sebagai mana terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian

Indikator	Mean	Skor Ideal	Presentase
Kemudahan	43	45	95,6
Ketertarikan	43	45	95,6
Tampilan	34	35	97,1

Pada indikator kemudahan terdapat 9 pernyataan dan mendapatkan hasil pada Tabel 2, indikator kemudahan rata-rata 43 jika dalam prosentase efektivitas 95,6% dinyatakan sangat baik . Hal ini membuktikan bahwa aplikasi *Kaboot* sangat mudah digunakan pada siswa SD. Sudah dibuktikan oleh (Desyana, 2019) bahwa aplikasi *Kaboot* membantu memudahkan siswa dalam memahami gambaran umum pembelajaran. Pada bulan Februari 2019 tercatat melalui situs similarweb.com aplikasi *Kaboot* digunakan oleh lebih dari 34 juta jiwa diseluruh dunia karena kebermanfaatannya dan kemudahan pengoperasian aplikasi *Kaboot* (Riyana Putri & Alie Muzakki, n.d.).

Pada indikator ketertarikan terdapat 9 pernyataan dan mendapatkan hasil pada Tabel 2 rata-rata 43 jika dalam prosentase efektivitas 95,6% dinyatakan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi *Kaboot* menarik minat siswa dalam pembelajaran IPA karena adanya perangsangan, penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera dan pemenang keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Papan skor di akhir pertandingan akan menampilkan pemenangnya hal ini membuat siswa memperhatikan materi

pembelajaran yang guru sampaikan (Dewi Cahya, 2018). Selain itu untuk mendukung daya tarik siswa aplikasi *Kaboot* dapat menggunakan gambar, video dan musik (Daryanes & Ririen, 2020).

Selanjutnya, indikator tampilan dengan 7 pernyataan mendapatkan hasil pada Tabel 2 rata-rata 34 jika dalam prosentase efektivitas 97,1% dinyatakan sangat baik. Tampilan yang menarik dan mudah dipahami membuat siswa tidak bosan dalam pengaplikasian *Kaboot* dalam pembelajaran IPA. Tampilan gambar dapat menunjang kuis sehingga tidak hanya deskripsi saja (Centauri, 2019). Adapun tampilan waktu selama menjawab soal dalam aplikasi *Kaboot* guna membuat siswa lebih semangat dan dapat menggunakan cara membaca cepat dan tepat saat menjawab soal yang ada (Mauliya et al., n.d.).

Hasil penelitian keseluruhan efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA pada kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Data

Data	Xi
N	127
Xi	120
Xmaks	124
Xmin	100
Me	120
Mo	118
SD	8,8
CI	3
Σ Nilai	15259
Σ Skor Ideal	15875

Berdasarkan tabel 3, didapatkan hasil skor tertinggi yaitu 124 dan skor terendah 100. Nilai rata-rata 120 dengan simpangan baku 3 dan varians 8,8. Untuk mengetahui nilai prosentase efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kaboot*, digunakan rumus index % menghasilkan 96,11%.

Hasil nilai prosentase tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan tabel interval skor yang dapat dilihat pada Tabel 1. Nilai 96,11 berada pada rasio 85-100% dengan kategori sangat baik. Menurut (Perdana et al., 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *Kaboot* berhasil menarik perhatian siswa serta memberikan stimulus kepada siswa agar lebih berpikir kritis. Cepat dan tepat adalah kunci dalam menjawab setiap pertanyaan pada *Kaboot*. Pada saat permainan selesai, banyak siswa bertanya apakah bisa bermain ulang atau tidak bahkan meminta untuk mata pelajaran yang lain agar dapat menggunakan *Kaboot*. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kaboot* berhasil menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Dengan penggunaan aplikasi *Kaboot* pembelajaran menjadi menyenangkan, ceria, dan disukai. Kesimpulan tersebut sesuai dengan penelitian (Arifin, 2021) bahwa Kahoot dapat menyenangkan siswa sehingga lebih termotivasi dan tidak monoton. Diharapkan dengan minat dan motivasi yang lebih pembelajaran akan berjalan lebih efektif. Tampilan dan desain yang ditampilkan aplikasi Kahoot juga menarik dan kreatif.

Kendala yang terjadi saat menggunakan aplikasi *Kaboot* biasanya pada koneksi internet, saat koneksi internet tidak stabil siswa akan keluar dalam permainan. Meskipun nanti siswa dapat bergabung kembali, siswa tidak dapat menghapus nama atau data sebelumnya, jadi siswa terhitung 2 kali mengerjakan. Namun jika hal ini terjadi, biasanya siswa berkomunikasi dengan guru untuk menjelaskan yang terjadi, guru pun memahami.

Berdasarkan pendapat tersebut, serta menyelaraskan dengan hasil dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA pada kelas 5 SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi mendapat respon yang sangat baik dari siswa pada proses pembelajaran. Relevan dengan peneliti sebelumnya yang meneliti tentang Efektivitas *Kaboot* Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal mendapatkan hasil bahwa penggunaan *Kaboot* sebagai

media pembelajaran kuis interaktif sangat efektif, menyenangkan dan membuat lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas (Centauri, 2019) dan penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media *Kaboot* pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta mendapatkan hasil bahwa penggunaan *Kaboot* pada kegiatan penutup efektif ditinjau dari hasil pengerjaan kuis dan tes tertulis. Dan ditinjau dari respon siswa pada angket tertutup, angket terbuka dan wawancara (Desyana, 2019).

Kesimpulan

Pada hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan peneliti pada kelas V di SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas kuis interaktif aplikasi *Kaboot* dalam pembelajaran IPA. Penggunaan kuis interaktif aplikasi *Kaboot* merupakan bentuk inovasi guru dalam perkembangan teknologi yang memberikan dampak positif pada ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPA karena membantu meminimalisir kejenuhan siswa. Dengan ini penggunaan aplikasi *Kaboot* dirasa layak untuk dijadikan inovasi dalam pembelajaran agar minat belajar dan juga ketertarikan siswa pada proses belajar dapat meningkat.

Daftar Pustaka

- Arifin, F. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi Riyadul'ulum. *In Prosiding Seminar Nasional Ablimedia* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-18).
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238.
- Centauri, B. (2019, November). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggul. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133).
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Desyana, L. V. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Di Kelas X Mipa 4 Sma Stella Duce 1 Yogyakarta. *Sanata Dharma University*.
- Mauliya, N. I., Ayu, I., Erlina, H., Sistia, N., Putri, E., & Sulisworo, D. (N.D.). Gamifikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Strategi Vger (Visualization, Game, Evaluation, Repetition) "Vger" Strategy.
- Meryansumayeka, M., Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29-42..
- Cahya, D. K. (2021). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kaboot pada pembelajaran Matematika Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan*, 8(2), 332460.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Re&D*. Alfabeta. Bandung.
- Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1).