

APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN KOGNITIF BERBASIS HOTS DI SEKOLAH DASAR

Fatonah Salfadilah¹, Andi Prastowo², Yusuf Rendi Wibowo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Korespondensi. E-mail: 22204081012@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi kahoot dalam penilaian ranah kognitif peserta didik terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan aplikasi kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS dapat menjadi salah satu alternatif mempermudah pendidik dalam mengukur tingkat kognitif peserta didik. Aplikasi kahoot memiliki beberapa peranan penting, yaitu aplikasi kahoot menyediakan hasil kuis dengan komprehensif, dan aplikasi kahoot dapat mengukur tingkat kognitif dengan soal HOTS serta inovasi dalam penilaian kognitif berbasis HOTS. Aplikasi kahoot memiliki kelebihan dan kelemahan saat digunakan dalam penilaian kognitif berbasis HOTS. Adapun Kelebihan kahoot ialah peserta didik lebih memerhatikan pendidik saat menyampaikan materi agar bisa menjawab soal menggunakan aplikasi Kahoot, menimbulkan sikap kompetitif dalam kelas, pembatasan waktu sehingga membuat peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal, serta pendidik dipermudah mendapatkan hasil pengerjaan peserta didik. Kelemahan pada aplikasi kahoot ialah sarana dan prasana menjadi salah satu kekurangan utama dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai penilaian kognitif berbasis HOTS, kahoot dibatasi 120 karakter dalam kalimat di soal, dan kolom jawaban sebanyak 75 karakter dan aplikasi kahoot berbayar untuk berlangganan fitur premium.

Kata Kunci: Kahoot, Penilaian Kognitif, HOTS, Sekolah Dasar

KAHOOT APP AS A HOTS-BASED COGNITIVE ASSESSMENT MEDIUM IN PRIMARY SCHOOLS

Abstract

This study aims to find out how the application of kahoot application in the assessment of the cognitive realm of students towards higher-order thinking ability. This research uses qualitative with a descriptive approach. Data collection techniques use interview and observation techniques. The results of this study show that the application of kahoot application to HOTS-based cognitive assessment can be an alternative to make it easier for educators to measure the cognitive level of students. The kahoot application has several important roles, namely the kahoot application provides comprehensive quiz results, and the kahoot application can measure cognitive levels with HOTS questions as well as innovations in HOTS-based cognitive assessment. The kahoot app has advantages and disadvantages when used in HOTS-based cognitive assessment. The advantages of kahoot are that students pay more attention to educators when delivering material so that they can answer questions using the Kahoot application, cause a competitive attitude in class, time restrictions so as to make students serious in doing questions, and educators are facilitated to get the results of student work. The slowness of the kahoot application is that the means and infrastructure are one of the main shortcomings in using the kahoot application as a HOTS-based cognitive assessment, kahoot is limited to 120 characters in sentences in the question, and the answer column is 75 characters and the kahoot application is paid to subscribe to premium features.

Keywords: kahoot, cognitive assessment, hots, elementary school

PENDAHULUAN

Era Digital saat ini sangatlah memudahkan kita dalam kegiatan pembelajaran, baik itu memudahkan pendidik dan juga peserta didik. Dalam pembelajaran di era digital, pendidik dipermudah dengan adanya berbagai aplikasi dan juga software yang menunjang serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Begitu pula dengan assessment atau penilaian terhadap peserta didik, berbagai aplikasi bisa dipergunakan pendidik untuk membantu dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Realitanya pendidikan pada jenjang sekolah dasar masih di temukan sistem penilaian dengan media yang belum memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang (Nugroho, 2018; Zahara dkk., 2022). Perkembangan yang terjadi di era digital ini seharusnya dapat mengaplikasikan teknologi dengan maksimal. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam beberapa aspek pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat bantu dalam menilai ranah kognitif peserta didik.

Assesment atau yang lebih dikenal dengan penilaian merupakan sebuah alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang sudah dilakukan atau sebagai usaha untuk mendapatkan informasi dari sebuah kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar, dalam hal ini penilaian berfungsi untuk mengetahui seberapa baik kinerja peserta didik (Idris & Asyafah, 2020). Hasil pembelajaran yang dievaluasi terdiri dari berbagai aspek yang diantaranya afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), serta psikomotor (keterampilan) (Jannah & Pahlevi, 2020). Pada setiap aspek memiliki penilaian yang berbeda-beda, seperti pada aspek kognitif hal yang diukur ialah ranah pengetahuannya, jadi dalam penilaian yang dibuat lebih menitik beratkan pada soal-soal yang berisi tentang materi yang sudah disampaikan. Adapun tingkatan dalam soal yang dibuat bervariasi, utamanya dalam pendidikan dasar pada kelas tinggi, anak dituntut untuk berpikir tingkat tinggi atau

HOTS (Higher Order Thinking Skill) (Simarmata dkk., 2020).

Higher Order Thinking Skills atau bisa disingkat HOTS adalah kompetensi yang harus dikuasai dalam berpikir tingkat tinggi di SD/MI seperti pada keputusan Permendikbud No. 54 tahun 2013 mengenai standar kompetensi lulusan SD/MI yang berbunyi “Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya”. Temuan penelusuran yang dilaksanakan oleh lembaga “*Partnership for 21st Century Skill*” (Anindyta & Suwarjo, 2014) di era digital kemampuan berfikir tingkat tinggi sangat dibutuhkan sebagai salah satu keterampilan kognitif yang dapat membimbing peserta didik dalam memilah informasi yang di dapat secara luas. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil belajar peserta didik seharusnya diimplementasikan sesuai dengan pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi (Nuryanah dkk., 2021).

Penilaian membutuhkan alat bantu atau instrument yang dimanfaatkan dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik SD/MI (Rizeki Afiah & Ahnaf Fi Faruq, 2018). Salah satu instrument yang bisa dimanfaatkan dalam penilaian berbasis HOTS yaitu dengan memanfaatkan aplikasi yang disebut “kahoot”. Versi gratis dari platform pembelajaran berbasis game Kahoot dapat diunduh dari PlayStore (Ghawail & Yahia, 2022). Aplikasi ini sudah diunggah sebanyak 50 juta kali dengan rating 4,6 dari total 5,0 rating yang didapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kahoot sangat membantu dalam pembelajaran baik saat proses belajar berlangsung ataupun sebagai alat evaluasi pembelajaran bagi peserta didik. Aplikasi kahoot memiliki berbagai macam fitur guna mempermudah penilaian pendidik terhadap hasil belajar kognitif peserta didik (Primayana, 2021). Pemanfaatan Kahoot pada proses pembelajaran ialah materi yang disampaikan kepada peserta didik disetarakan, kegiatan belajar mengajar terkesan lebih menarik, kegiatan belajar mengajar lebih aktif

terjadinya saling respon dari pendidik dan peserta didik dikarenakan adanya AI (*Artificial Intelligence*) atau aspek kecanggihan media tersebut, mutu pembelajaran yang terjadi meningkat, dan bisa meningkatkan produktifitas peran pendidik (Muhammad & Tetep, 2018).

Seperti penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, oleh Mustikawi bahwa untuk menjawab tuntutan mendesak dari generasi digital, aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang disukai generasi digital dapat didukung dengan penggunaan Kahoot. (Mustikawati, 2019). Kemudian penelitian lain dilakukan oleh Daryanes menyatakan sebanyak 82,6% aplikasi kahoot dapat memotivasi mahasiswa, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi kahoot sangat efektif dan sebanyak 80,6% untuk atensi mahasiswa. Sehingga dapat kita lihat bahwasanya saat digunakan sebagai alat untuk mengukur motivasi dan fokus, program Kahoot sangat membantu. (Daryanes, 2020). Seperti penelitian yang dilakukan Dewi dan Damayanti memperoleh persentase sebanyak 92% “sangat baik”. Alhasil, dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot tetap relevan dan menarik untuk digunakan sebagai media pengukuran hasil belajar siswa (Damayanti & Dewi, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi kahoot dalam penilaian kognitif berbasis HOTS di Sekolah Dasar Aisyiyah Poncowati, penulis berkeyakinan bahwa di masa mendatang, para pendidik, siswa, dan cendekiawan lainnya dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber informasi dan literatur terbaru.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Kualitatif ialah riset yang menelaah atau menjelaskan kasus ataupun fenomena yang terjadi di lapangan, individu maupun kelompok bisa melakukannya agar mendapatkan data

sesuai dengan realitas yang ada (Helaluddin & Wijaya, 2019). Selanjutnya, metode deskriptif dipilih dalam penelitian ini, penelitian yang dimaksudkan adalah dengan mengkaji fenomena, keadaan, suasana, kejadian atau faktor lain, data yang didapatkan disajikan berupa karya ilmiah (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilakukan di SD Aisyiyah Poncowati. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu dengan cara memaparkan informasi yang didapat, mengurangi data yang tidak dibutuhkan, lalu membuat kesimpulan sesuai data atau informasi yang diterima (Sugiyono, 2017).

Tabel 1. Instrumen Wawancara

Aspek	Pertanyaan
Penerapan Aplikasi Kahoot	Apakah Aplikasi Kahoot sudah digunakan di sekolah?
	Kenapa memilih aplikasi kahoot dalam membantu proses belajar?
	Bagaimana penerapan aplikasi kahoot di sekolah?
	Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan aplikasi kahoot?
Kahoot sebagai alat penilaian kognitif berbasis HOTS	Apakah aplikasi kahoot sudah digunakan dalam membantu pendidik dalam mengukur tingkat kognitif berbasis HOTS peserta didik?
	Bagaimana langkah-langkah menerapkan Aplikasi Kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS di sekolah?
	Apakah hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan Aplikasi Kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS di sekolah ?
	Bagaimana kelebihan aplikasi Kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS di sekolah ?
	Bagaimana kelemahan aplikasi Kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS di sekolah ?
	Apakah menurut pendidik aplikasi Kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS ini mempermudah dalam mengukur ranah kognitif peserta didik ?

Triangulasi data digunakan dalam penelitian ini untuk menguji kredibilitas dari data yang didapat, data didapatkan menggunakan teknik observasi serta wawancara. Observasi dilaksanakan dengan melihat proses belajar dengan menggunakan aplikasi kahoot untuk mengetahui langkah-langkah pengoprasian aplikasi tersebut. Kemudian melakukan wawancara pada salah seorang pendidik di SD Aisyiyah Poncowati mengenai penilaian dengan menggunakan aplikasi kahoot.

Tabel 2. Instrumen Observasi

Aspek yang diamati	Ya	Tidak
Aplikasi kahoot digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran	√	
Pendidik hanya menggunakan kahoot sebagai media penilaian		√
Peserta didik dengan mudah menggunakan aplikasi kahoot	√	
Peserta didik menyukai belajar dengan menggunakan aplikasi kahoot	√	
Pendidik menggunakan kahoot dalam mengukur tingkat kognitif peserta didik	√	
Pendidik menyampaikan langkah-langkah penggunaan aplikasi kahoot dengan jelas	√	
Pendidik merencanakan penilaian kognitif berbasis HOTS pada aplikasi kahoot	√	
Pendidik memanfaatkan kelebihan aplikasi kahoot sebagai alat penilaian kognitif	√	
Pendidik kurang dalam penguasaan aplikasi kahoot		√
Pendidik kesulitan menggunakan aplikasi kahoot		√

Penelitian ini mendeskripsikan mengenai penerapan aplikasi kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS di kelas V SD Aisyiyah Poncowati. Subjek utama pada penelitian ini yaitu pendidik kelas V yaitu Ibu MAB dengan 10 pertanyaan dengan durasi wawancara 30 menit.

Terdapat beberapa aspek yang dinilai penting untuk mendapatkan data hasil wawancara sehingga data yang dikumpulkan dapat terukur serta tidak keluar dari hal yang ingin peneliti cari dan buktikan. Agar bisa memahami hal tersebut maka perlu diperhatikan pada tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan maka didapatkan beberapa temuan dari penelitian ini. Untuk mempermudah dalam memahaminya berikut peneliti bagi menjadi beberapa sub bab.

Penerapan Aplikasi Kahoot

Penerapan aplikasi kahoot berbasis game kuis online berfungsi untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi kahoot merupakan aplikasi yang membuat peserta didik merasa senang, hal tersebut dikatakan Ibu MAB bahwa *“penggunaan kahoot ini merupakan salah satu alternatif dalam mengukur kemampuan peserta didik pada pembelajaran”*. SD Aisyiyah Poncowati sudah menggunakan aplikasi Kahoot untuk membantu kegiatan penilaian dalam mengukur aspek kognitif anak yang berbasis HOTS. Hal itu disampaikan oleh Ibu MAB dalam keterangannya saat dilakukan wawancara. Ibu MAB mengatakan *“Kami sudah menerapkan aplikasi kahoot dalam membantu pendidik mengukur kognitif peserta didik dengan tingkatan soal yang diberikan yaitu HOTS”* (MAB, wawancara, 28 November 2022).

Adapun hal-hal yang perlu disiapkan sebelum proses penilaain dengan menggunakan kahoot yaitu: 1) pendidik menyiapkan laptop atau PC yang bertujuan untuk mengakses kahoot, membuka soal serta mengontrol. Lalu pendidik juga menyiapkan proyektor untuk menampilkan soal agar semua peserta didik bisa melihat dengan jelas; 2) peserta didik menggunakan laptop yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, untuk membuka aplikasi

kahoot dan 3) pendidik dan peserta didik tersambung dalam jaringan internet yang stabil.

Pada hasil wawancara yang dilakukan oleh Ibu MAB, beliau menyampaikan bahwa dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat mempermudah aktivitas belajar, walau soal-soal yang disajikan dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi, peserta didik tetap merasa senang dan merasa tertantang dalam mengerjakan soal. Karena tampilan pada aplikasi kahoot ini dibuat dengan sedemikian menarik sehingganya peserta didik merasa senang dalam mengerjakan soal-soal berbasis HOTS tersebut (MAB, wawancara, 28 November 2022).

Penerapan aplikasi kahoot pada SD Aisyiyah Poncowati menggunakan proyektor. Pada kegiatan ini dilaksanakan selama 2 jam, 30 menit awal peserta didik diarahkan untuk membuat akun masing-masing di laptop dan kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan soal-soal. Ibu MB menjelaskan terdapat beberapa langkah-langkah dalam membuat soal pada aplikasi kahoot. Pertama, pada pencarian browser ketik kahoot.com, pendidik yang belum memiliki akun kahoot, harus mendaftar akun kahoot terlebih dahulu dapat menggunakan akun gmail atau facebook dengan cara mengklik tulisan "*sign up for free*". Kemudian pilih fitur yang diinginkan sesuaikan dengan pertanyaan. Untuk membuat pertanyaan maka klik tombol create, setelah itu klik quiz untuk membuat soal tipe pilihan ganda. Masukkan pertanyaan serta jawaban pada kolom masing-masing yang telah disediakan, lalu tandai jawaban yang benar. Atur lama waktu pengerjaan yang dibutuhkan pada setiap soal, lalu atur besar skor sesuai dengan tingkat kesulitan soal berbasis HOTS. Pada setiap soal yang dibuat dapat ditambahkan gambar maupun video yang menarik untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami soal yang diberikan. Setelah itu salin link, lalu akan muncul sebuah kode kombinasi angka yang akan dibagikan kepada peserta didik agar dapat membuka kuis yang telah dibuat oleh pendidik. Untuk peserta

didik bisa langsung mengakses tanpa daftar akun terlebih dahulu. Peserta didik hanya perlu mengakses website kahoot.it dan memasukkan nama dan PIN untuk dapat mengikuti kuis.

Ada tiga langkah yang perlu diikuti dalam memainkan aplikasi kahoot, pertama akses kahoot dari akun pendidik kemudian ditampilkan di layar. Selanjutnya klik play kemudian pilih mode klasik. Aplikasi kahoot dapat digunakan secara perorangan atau secara berkelompok. Tunggu hingga muncul PIN yang digunakan untuk akses peserta didik. Kemudian peserta didik langsung mengakses kahoot dan masuk sebagai mode player dengan menginput PIN yang muncul. Selanjutnya, akan muncul kolom *nickname* yang harus diisi dengan nama dan nomor peserta atau nama kelompok apabila menggunakan mode kelompok. Lalu menunggu samapi semua peserta didik sudah join di layar utama pendidik, apabila semua peserta didik sudah bergabung permainan dapat dimulai dengan klik mulai.

Penilaian Kognitif Berbasis HOTS dengan Aplikasi Kahoot

Penelitian ini dilaksanakan di kelas dengan perangkat yang sudah disiapkan dari pihak sekolah. Soal yang telah dibuat oleh pendidik ditampilkan menggunakan proyektor, sementara peserta didik menggunakan laptop yang telah disediakan untuk menjawab soal-soal. Jumlah perangkat yang disediakan disesuaikan dengan banyaknya peserta didik, sehingga peserta didik dapat menjawab secara individu. Jaringan internet pada kegiatan ini sangat diperlukan, sebab aplikasi kahoot bersifat online. Maka dengan itu, pendidik maupun peserta didik harus memiliki perangkat yang telah terhubung jaringan internet. Dalam hal ini, sekolah harus menyiapkan sarana internet yang mumpuni.

SD Aisyiyah Poncowati sangat melek terhadap teknologi, dan juga memfasilitasi sarana dan prasarana. Sehingga penilaian dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian, setelah pendidik sudah selesai

menyiapkan soal, siswa bisa membuka *kahoot.it* serta mengisi PIN yang tersedia pada laman pendidik. Jika semua siswa sudah memasuki ke laman soal, pendidik sudah bisa memulai penilaian, penilaian menggunakan sistem *two answer*, hal yang diperhatikan adalah kecepatan maupun ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal yang sudah diberikan oleh pendidik.

Peserta didik yang mendapatkan skor tinggi adalah peserta didik yang memilih jawaban yang paling tepat dan juga paling cepat. Setiap individu dari peserta didik akan mendapatkan skor yang berbeda-beda tergantung pada ketepatan maupun kecepatan peserta didik dalam menjawab soal. Karena game ini bersifat kompetisi. Hasil jawaban peserta didik dapat pendidik simpan pada google drive atau langsung di download pada bentuk spreadsheet.

Pendidik juga bisa membuat soal-soal yang diinginkan, soal dapat dibuat dengan lebih variatif serta bisa diselaraskan dengan kompetensi siswa. Memanfaatkan aplikasi kahoot memudahkan pendidik dalam pembuatan soal. Tak hanya pendidik, peserta didik pun dapat merasakan manfaat aplikasi kahoot, terutama pada kegiatan penilaian. Soal-soal dengan tingkatan HOTS yang disajikan di aplikasi kahoot dapat dikatakan lebih menarik sehingga terciptanya semangat peserta didik dalam mengerjakan soal karena berbeda dari biasanya.

Hambatan dalam Penggunaan Aplikasi Kahoot

Meski sudah memanfaatkan teknologi dalam melakukan penilaian di SD Aisyiyah Poncowati, namun masih ditemukannya hambatan yang berhubungan dengan penilaian. Hambatan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi maupun wawancara, yaitu: pada saat pelaksanaan penilaian menggunakan aplikasi kahoot, jaringan internet kurang stabil, dikarenakan banyaknya pemakaian secara bersamaan disatu server wifi. Hambatan lainnya ditemukan beberapa perangkat yang digunakan peserta didik sudah cukup usang

untuk digunakan yang dapat membuat kinerja laptop menurun, sehingga peserta didik kurang optimal dalam penggunaan waktu mengerjakan soal.

Pendidik di SD Aisyiyah Poncowati tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis HOTS, sebab fitur dan layanan yang disiapkan sangat mudah. Namun, pendidik merasa dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat menambah waktu kerja untuk membuat bahan latihan soal di kahoot. Aplikasi kahoot ini melibatkan sarana dan fasilitas pendidik maupun peserta didik dalam proses penilaian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu MAB peneliti menyimpulkan beberapa hambatan dalam aplikasi Kahoot, yaitu kolom jawaban memiliki batasan karakter 75, sedangkan kolom pertanyaan memiliki batasan karakter 120, aplikasi Kahoot yang memiliki fitur lengkap harus berbayar, keterbatasan waktu, membutuhkan koneksi internet yang stabil, membutuhkan LCD proyektor dan juga aliran listrik.

Pembahasan

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat ini membuat banyak perubahan khususnya pada ranah pendidikan, mau tidak mau, suka atau pun tidak, pendidik diharuskan mampu mengikuti perkembangan dalam kemajuan teknologi. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dalam beragam aspek salah satunya untuk menjembatani pendidik dalam penilaian pembelajaran terhadap siswa. Salah satu aplikasi yang dapat dipergunakan dalam penilaian kognitif ialah aplikasi kahoot (Wirani dkk., 2022). Senada dengan yang disampaikan oleh Widayari, dkk (2022) bahwa aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai instrumen penilaian dan juga dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan instrumen penilaian e-assesment.

Aplikasi kahoot ini selain dapat membantu pendidik dalam melakukan proses penilaian terhadap peserta didik, juga dalam pengaplikasian game pada kahoot ini dapat

menciptakan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan (Wang & Tahir, 2020). Hal ini dipertegas dengan pernyataan Khomsah dan Imron (2020) yang menyatakan bahwa kahoot dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar, akibatnya dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik karena adanya inovasi dalam aplikasi tersebut sehingga aplikasi tersebut terkesan menarik.

Inovasi dalam penilaian kognitif penting adanya, dengan begitu dibutuhkan media edukatif dalam penilaian. Dengan begitu, kahoot dapat digunakan sebagai media penilaian. Irwan dan Walid (2019) menegaskan bahwasanya kahoot ialah suatu website yang memiliki fitur serta konten di dalamnya yang bersifat edukasi sehingga bisa diaplikasikan dalam membantu penilaian. Hal serupa disampaikan oleh Putri dan Asrori (2019) yang menyatakan bahwa aplikasi kahoot merupakan inovasi teknologi sehingga dapat menjadikan suasana kelas yang terkondusif, saling berinteraksi, menyenangkan dan juga bisa mempermudah pendidik dalam penilaian. aplikasi kahoot dapat memudahkan pendidik dalam mengevaluasi. Kemudian dipertegas oleh Damayanti dan Dewi (2021) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa kahoot bisa dipergunakan sebagai alat dalam mengukur kemampuan peserta didik, mendahulukan terlibatnya hubungan peran aktif siswa supaya bisa berkompetisi antar siswa lainnya mengenai pelajaran yang sudah dipelajari.

Menurut pandangan lain aplikasi kahoot juga bisa berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik agar memiliki sikap kolaboratif dan juga kompetitif (Nasution, 2019). Kuis yang terdapat di beraneka ragam tidak hanya gambar, melainkan dapat memasukkan video sehingga dapat menunjang High Order Thinking Skills diutamakan dalam proses belajar mengajar pada kurikulum 2013 (HOTS). HOTS dari perspektif Jannah & Pahlevi (2020) merupakan bagian dari SDM yang meliputi keterampilan dan pengetahuan sehingga perlu untuk ditingkatkan dan

dikembangkan. Hal lain disampaikan oleh Maulida dan Pahlevi (2020), HOTS merupakan Penilaian keterampilan berbasis tugas meliputi penciptaan pengetahuan konseptual dan prosedural, analisis, evaluasi, dan metakognitive.

Kahoot sebagai alat penilaian kognitif berbasis HOTS memiliki beberapa peranan. Peranan kahoot antara lain ialah: 1) memiliki peran untuk menumbuhkan sikap kompetitif melalui soal yang disajikan di aplikasi kahoot; 2) menyediakan hasil kuis atau soal dengan komprehensif dan dapat didownload serta dibuka melalui Microsoft excel, pada Microsoft excel akan ditampilkan urutan dari semua peserta didik lengkap dengan jawaban pada setiap soalnya; 3) Mengukur tingkat kognitif peserta didik secara komprehensif dengan soal yang memiliki bobot HOTS; 4) Menjadi suatu inovasi dalam penilaian kognitif berbasis HOTS.



Gambar 1. Pelaksanaan penilaian pembelajaran dengan aplikasi Kahoot

Gambar 1 menjelaskan bahwa pelaksanaan kahoot di SD Aisyiyah Poncowati sudah terlaksana dengan baik. Siswa terlihat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pendidik dengan tekun. Disaat terjadi masalah teknis berupa jaringan tidak stabil ataupun perangkat yang error, peserta didik meminta bantuan pada pendidik. Pendidik siap siaga dalam membantu peserta didik yang merasa kesulitan saat terjadi masalah teknis.

Kahoot menjadi pertimbangan oleh pendidik sebagai alat pengukur tingkat kognitif siswa berbasis HOTS dikarenakan menurut Ibu MAB kahoot memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya yaitu, pertama peserta

didik akan lebih antusias dalam mengerjakan kuis memakai aplikasi kahoot, kedua peserta didik akan semakin bersemangat serta termotivasi untuk bersaing dengan peserta didik lainnya untuk mendapatkan skor tertinggi yang menimbulkan sikap kompetitif dalam kelas, ketiga pembatasan waktu pada setiap butir soal pada aplikasi kahoot membuat peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengerjakan berdasarkan hasil pemikiran peserta didik itu sendiri bukan hasil mencontek atau diskusi dengan peserta didik lain, keempat pendidik dipermudah dalam mendapatkan hasil pengerjaan kuis atau soal tanpa harus mengkoreksinya satu per satu.

Selain memiliki kelebihan, kahoot juga memiliki kekurangan pada saat diterapkan sebagai media penilaian kognitif berbasis HOTS. Seperti yang telah disampaikan Ibu MAB sarana dan prasana menjadi salah satu kekurangan utama dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai penilaian kognitif berbasis HOTS. Tidak sembarang sekolah bisa menerapkan aplikasi kahoot sebagai alat penilaian kognitif berbasis HOTS. Hanya sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menerapkan aplikasi ini sebagai alat penilaian. Lalu terdapat keterbatasan dalam menjawab soal isian dalam aplikasi kahoot, yaitu hanya dibatasi 120 karakter pada kalimat di soal, serta kolom jawaban sebanyak 75 karakter. Serta pendidik harus membayar untuk berlangganan aplikasi kahoot jika ingin mendapatkan fitur yang lebih banyak.

Manfaat dan kelemahan kahoot ternyata identik dengan penelitian terdahulu pada artikel Fauzan (2019) dan Alfiani, Widayanti dan Fauziah (2021) bahwa kelebihan kahoot yaitu dapat memudahkan pengguna dikarenakan aplikasi ini berbasis web, oleh karena itu tanpa perlu menginstall kahoot bisa dipergunakan. Selain itu, program kahoot menampilkan desain yang menarik dan variasi jenis permainan, batasan waktu untuk menjawab pertanyaan, dan fungsi analisis temuan tes untuk digunakan pendidik dalam analisis dan

tindakan perbaikan. Kekurangan yang ditemukan peneliti memiliki kesamaan pada peneliti sebelumnya yakni aplikasi kahoot membutuhkan LCD proyektor, memerlukan sambungan internet, serta daya listrik ketika kegiatan berlangsung dengan memanfaatkan aplikasi kahoot (Fitrianingsih dkk., 2022).

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat pada penelitian yang telah dilakukan ialah kahoot dapat digunakan sebagai media penilaian kognitif terhadap peserta didik. Adapun kelebihan aplikasi kahoot ialah peserta didik lebih memerhatikan pendidik saat menyampaikan materi agar bisa menjawab soal menggunakan aplikasi Kahoot, menimbulkan sikap kompetitif dalam kelas, pembatasan waktu pada setiap butir soal pada aplikasi kahoot membuat peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal serta pendidik dipermudah mendapatkan hasil pengerjaan peserta didik. Adapun klemahan pada aplikasi kahoot ialah sarana dan prasana menjadi salah satu kekurangan utama dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai penilaian kognitif berbasis HOTS.

Batasan dalam penelitian hanya berfokus pada analisis penerapan kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS di kelas V SDN 8 Tulang Bawang Barat. Penelitian lebih lanjut mengenai penilaian kognitif berbasis HOTS diharapkan bisa dilaksanakan dengan aplikasi yang lain, serta diharapkan menjadi rujukan terbaru yang belum pernah dilakukan peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, A., Widayanti, M., & Fauziah, S. S. (2021). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), Art. 1.
- Anindyta, P., & Suwarjo, S. (2014). Pengaruh problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan regulasi

- diri siswa kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 209–222.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Daryanes. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/9283>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), Art. 1.
- Fitrianingsih, M., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Analisis Instrumen Penilaian HOTS Berbasis Game Mata Pelajaran IPA Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Procedding Seminar Nasional IPA XII*.
- Ghawaii, E. A. A., & Yahia, S. B. (2022). Using the E-Learning Gamification Tool Kahoot! To Learn Chemistry Principles in the Classroom. *Procedia Computer Science*, 207, 2667–2676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.325>
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Idris, M. M., & Asyafah, A. (2020). Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian Peradaban Islam*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47076/jkpi.v3i1.36>
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi" Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), Art. 1. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- MAB. (2022, November 28). *Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis HOTS [Wawancara]*.
- Maulidia, F., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Soal Pilihan Ganda Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Jurusan OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), Art. 1. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p136-145>
- 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 and Social Studies*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*.
- Nugroho, A. S. (2018). *Pengembangan Ulangan Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Google Form*. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(2).
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060.
- Primayana, K. H. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring

- Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1392>
- Rizeki Afiah, A., & Ahnaf Fi Faruq, I. (2018). Instrumen Penilaian Berbagai Kompetensi atau Indikator Dalam Pencapaian Hasil Belajar SD/MI. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. <http://eprints.umsida.ac.id/4052/>
- Simarmata, J., Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Chamidah, D., Simanihuruk, L., Safitri, M., Napitupulu, D., Iqbal, M., & Salim, N. A. (2020). *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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).
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Widyasari, N., Santi, A. U. parta, Sari, P. K., & Sundi, V. H. (2022). Pelatihan Kahoot Sebagai E-Assesment Untuk Guru SD Di Cikole, Sukabumi. *An-Nas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.24853/an-nas.1.2.7-14>
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>
- Zahara, R., Nasution, F. S., Yusnadi, Y., & Surya, E. (2022). Implementasi Pembelajaran Blended Learning di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6482–6490.