

## **PENILAIAN AUTENTIK (*AUTHENTIC ASSESSMENT*) BERBASIS GAME DIGITAL KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Oleh

**I Wayan Agus Sukmadana**

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Daerah

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

[agussukmadanaa@gmail.com](mailto:agussukmadanaa@gmail.com)

### **Abstrak**

Penilaian menjadi salah satu komponen pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi guna mengukur kemampuan siswa secara autentik. Pada artikel ini menguraikan hasil penelitian mengenai pengembangan penilaian autentik untuk berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Penilaian kemampuan berpikir kritis siswa mesti dikembangkan melalui model *Authentic Assessment*. Game Kahoot merupakan salah satu instrumen penilaian berfikir kritis pada siswa. Game dalam pembelajaran adalah sebuah permainan yang telah dirancang khusus dengan tujuan mendidik siswa dengan memberikan konsep-konsep tertentu terhadap pemaianya atau siswa. Pada game instrumen penilaian berpikir kritis dalam permainan dapat diulang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Game Kahoot dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa melalui kecepatan serta ketepatan siswa dalam menjawab permasalahan yang disajikan guru dalam game ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman lebih mendalam mengenai pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di era digital. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode studi kepustakaan (*library research*). Menggunakan teknik analisis data berupa teknik baca dan catat.

**Kata Kunci:** *Game Kahoot, Berpikir Kritis, Penilaian Autentik*

### **Abstract**

Assessment is one of the components of learning that can be developed by utilizing information technology to measure students' abilities authentically. This article describes the results of research on the development of authentic assessments for critical thinking in Indonesian language learning in the classroom. Assessment of students' critical thinking skills must be developed through the *Authentic Assessment model*. The Kahoot game is one of the critical thinking assessment instruments in students. Games in learning are games that have been specially designed with the aim of educating students by providing certain concepts to their use or students. In the game, the critical thinking assessment instrument in the game can be repeated according to the needs and level of understanding of students. The Kahoot game can measure students' critical thinking skills through the speed and accuracy of students in answering the problems presented by the teacher in this game. The purpose of this study is to increase a deeper understanding of the development of

Indonesian language learning in the digital era. This research is a qualitative descriptive research by applying the library research method. Using data analysis techniques in the form of reading and note-taking techniques.

**Keywords:** *Kahoot Games, Critical Thinking, Authentic Assessment*

## **I. PENDAHULUAN**

Pada era seperti saat ini kita harus siap dalam menghadapi perubahan dunia, terutama dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat. Salah satu wujud perubahan tersebut adalah Society 5.0. Society 5.0 merupakan manusia atau masyarakat yang memiliki kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dan tantangan sosial dengan menggunakan berbagai inovasi yang berasal dari era Revolusi industri 4.0 dan berfokus pada teknologi. Pada tahun 2019, Society 5.0 pertama kali diperkenalkan oleh pemerintahan Jepang. Society 5.0 adalah kelanjutan dari revolusi industri 4.0. Terdapat perbedaan antara revolusi industri 4.0 dengan society 5.0, yaitu revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) sementara society 5.0 lebih berfokus pada aspek teknologi serta kemanusiaannya. Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam perkembangan Era Society 5.0 yaitu untuk memajukan serta meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu, sangat diperlukan pendidikan tentang kecakapan hidup abad 21, yaitu *Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration* atau yang lebih dikenal dengan 4C.

Dengan era Society 5.0 yang dilahirkan oleh negara Jepang terutama yang berkaitan dengan dunia pendidikan, kita harus mehamami paradigma pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, demi tercapainya pendidikan maka komponen pendidikan juga harus dilibatkan, seperti pendidik atau guru, peserta didik, kurikulum, media pembelajaran, sarana dan prasarana, proses belajar mengajar, serta pemerintah. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dukungan serta peran pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan belajar sepanjang hayat.

Dalam era Society 5.0 peran sekolah serta tenaga pendidik memegang peranan yang sangat penting. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berpusat pada satu

sumber

Vol. 4. No.1 (2024)

PEDALITRA IV : Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan  
Pengajarannya E-ISSN: 2963-2862

saja, seperti buku akan tetapi tenaga pendidik juga dituntut untuk berkembang dalam menerima informasi serta belajar menggunakan berbagai sumber, seperti menggunakan internet serta media sosial. Saat pandemi Covid-19 kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online* menggunakan berbagai aplikasi pendukung, seperti Zoom, Google Classroom, Google Classmeeting, dan lain sebagainya. Dalam menggunakan aplikasi tersebut memerlukan pengetahuan yang lebih dari tenaga pendidik atau guru. Maka dari itu, peran sekolah serta tenaga pendidik dalam era Society 5.0 yang terfokus pada tenaga kerja manusia sangatlah penting.

Saat ini, Indonesia harus mempersiapkan diri untuk memasuki era baru yang di mana manusia akan menjadi pusat untuk memanfaatkan teknologi yang lebih di kenal sebagai era Society 5.0. Era Society 5.0 adalah konsep pemecahan sebuah masalah sosial dengan menggunakan sistem yang mengintegrasikan ruang fisik dan virtual. Untuk mempersiapkan para tenaga pendidik dalam menghadapi tantangan era Society 5.0, strategi yang dapat dikembangkan adalah mempersiapkan strategi guna membuat inovasi baru dalam pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran demi mewujudkan atau mempersiapkan Society 5.0 dalam bidang pendidikan. Peserta didik tidak cukup hanya sebatas memahami atau memperoleh teori saja. Mengembangkan cara berfikir peserta didik untuk membiasakannya dalam beradaptasi ke depannya. Maka dari itu, penting untuk peserta didik berpikir kritis, konstruktif, serta inovatif.

Selama ini, pedagogi diartikan metode pengajaran yang di dalamnya mencakup berbagai teori mengenai pendidikan dan pengajaran, serta berbagai perspektif mengenai manusia dan hubungannya antar manusia. Henry Giroux dalam teorinya mengenai pedagogi kritis bermaksud untuk memperluas makna pedagogi menjadi paradigma kehidupan, yaitu pandangan yang dianut oleh seseorang secara mendalam saat melihat hubungannya dengan orang lain dan dunia. Paradigma ini bersikap kritis, artinya ia mempertanyakan bagaimana hubungan kekuasaan yang terdapat dalam masyarakat sehingga hal tersebut menghasilkan pola masyarakat tertentu.

Sikap kritis tersebut diikuti oleh keluasan wawasan serta kepekaan moral. Memiliki wawasan yang luas dalam hal ini berarti kemampuan memposisikan sebuah persoalan dalam hubungannya dengan masalah lain. Dasarnya adalah kesadaran akan bagaimana segala sesuatu berhubungan satu sama lain. Hal ini tentunya diikuti dengan kepekaan moral, yaitu sebuah kemampuan untuk membuat penilaian yang masuk akal tentang mana yang baik dan mana yang buruk terhadap suatu peristiwa. Dengan adanya kombinasi antara sikap kritis, keluasan wawasan, dan kepekaan moral, maka pedagogi kritis kemudian dapat menjadi inspirasi bagi pendidikan guna mendorong keterlibatan sosial serta membawa suatu perubahan di dalam masyarakat.

Menurut Hidayat (dalam Sudirman. P, 2019) menyatakan pedagogi kritis diartikan sebagai sebuah teori pendidikan dan praktik pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran kritis tentang situasi atau kondisi sosial yang menindas. Pedagogi kritis adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mempertanyakan dan menantang dominasi serta keyakinan yang mendominasi. Dalam hal ini, pedagogi kritis mempertimbangkan teori pendidikan kritis yang memposisikan sekolah sesuai dengan konteks historisnya serta menjadi bagian dari eksistensi sosial politik berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri masyarakat dominan. Para pemikir pedagogi kritis menantang asumsi yang mengatakan bahwa sekolah mempunyai fungsi penting dalam mobilitas sosial ekonomi. Namun sebaliknya, mereka berpendapat bahwa sekolah harus dilihat sebagai suatu proses budaya dan sejarah di mana peserta didik diposisikan dalam hubungan asimetris kekuasaan berdasarkan ras khusus, jenis kelamin, serta kelas dan kelompok.

Tantangan guru di era digital seperti sekarang ini adalah sampai saat ini masih banyak yang guru yang menerapkan produk 80-an, sedangkan siswanya sudah menggunakan produk kontemporer. Masih banyak pendidik kita lamban dalam mengikuti perkembangan modernisasi pendidikan saat ini. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh informasi dengan cepat dari berbagai sumber multimedia, sedangkan guru kerap memberikan informasi dengan waktu yang lamban dan dari sumber yang terbatas. Saat ini peserta didik suka melihat gambar

atau foto, mendengarkan musik, serta melihat video terlebih dahulu sebelum melihat atau membaca teksnya, sementara guru justru memberikan teks terlebih dahulu kepada peserta didik.

Menurut Maa'ruf, A. dan A. (dalam Silvia Permatasari, dkk, 2023) menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi dalam suatu pembelajaran, hal tersebut dapat mengembangkan serta meningkatkan kemampuan dan potensi peserta didik. Pemanfaatan teknologi adalah salah satu bentuk fasilitas yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh tenaga pendidik agar pembelajaran menuju ke arah yang lebih baik untuk media pembelajaran berbasis digital. Menurut Perdana (dalam Silvia Permatasari, dkk. 2023) menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran berarti tenaga pendidik atau guru kurang kreatif dalam mengajar peserta didik. Seorang tenaga pendidik tidak hanya fokus pada materi dalam pembelajaran, tetapi juga menggunakan dan memilih media pembelajaran dengan cermat. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Proses penilaian atau yang dikenal sebagai asesmen merupakan komponen yang sangat penting yang harus diperhatikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian berbasis media *online* dengan menyajikan data yang menarik serta interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Nurhamidah, 2021). Tenaga pendidik melakukan penilaian dalam pembelajaran guna mengumpulkan informasi serta data tentang perkembangan peserta didiknya dan menggunakan informasi tersebut untuk membuat keputusan bagi tenaga pendidik dalam menentukan pembelajaran selanjutnya. Asesmen atau penilaian dalam proses pembelajaran merupakan bagian dari refleksi, sehingga tenaga pendidik dapat mengetahui dan memahami perkembangan peserta didik (Nurhamidah, 2021). Kemajuan teknologi yang begitu cepat menyebabkan banyak bermunculan inovasi teknologi *smartphone* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, seperti Kahoot!, Quizlet, Padlet, Edmodo, Goggle Classroom, dan lain sebagainya (Fajriyyah & Nugrahalia, 2020).

Sekarang ini, banyak aplikasi *online* yang dikembangkan guna meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat

dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Kahoot adalah sebuah *website* yang menampilkan kuis yang dikemas sedemikian rupa sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas (Sagala, dkk., 2021). Kahoot adalah sebuah media pembelajaran visual yang membantu peserta didik untuk meningkatkan berpikir kritis, berkonsentrasi serta meningkatkan perhatian peserta didik pada materi yang relevan. Kahoot merupakan permainan yang dikemas sederhana namun tetap menyenangkan yang dapat dimanfaatkan dengan mudah serta dapat digunakan untuk berbagai tujuan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi, untuk memberikan tugas belajar di rumah atau hanya untuk memberikan hiburan saat proses pembelajaran.

Kahoot dapat diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Karena mempertimbangkan kenyamanan pengguna, Kahoot di rancang agar mudah digunakan oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Kahoot merupakan salah satu dari berbagai jenis pilihan media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, baik untuk peserta didik maupun bagi tenaga pendidik. Hal ini dikarenakan aplikasi Kahoot lebih menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi seluruh peserta didik secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya (Harlina & Ahmad dalam Sagala, dkk., 2021).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskripsi kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*). Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa teknik baca dan catat.

Penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data serta informasi melalui berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan, seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang serupa, artikel, catatan, dan berbagai jurnal yang berkaitan dengan topik yang akan

dipecahkan. Penelitian ini dilakukan secara sistematis dalam mengumpulkan data, mengolah data, serta menyimpulkan data dengan menggunakan metode dan teknik tertentu untuk dapat menemukan jawaban atas masalah yang akan diteliti (Milya Sari, 2020). Dalam penelitian studi kepustakaan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan suatu metode penelitian sistematis yang digunakan untuk meneliti atau mengkaji suatu objek dengan latar ilmiah (Prastowo 11).

Penelitian ini merupakan kajian konseptual yang mengkaji tentang Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) Berbasis Game Digital Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **PEMBAHASAN**

Pada era digital seperti sekarang ini ditengah kemajuan teknologi yang begitu pesat ternyata masih banyak tenaga pendidik atau guru yang masih enggan untuk memanfaatkan media yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Masih banyak kecondongan bahwa peserta didik biasanya dibiasakan untuk mendengarkan apa yang disampaikan atau diajarkan oleh pendidik, lalu peserta didik diarahkan untuk mencatat dan dipaksa untuk menghafalkan apa yang telah diajarkan di luar kepala. Situasi dan keadaan seperti ini akan menyebabkan munculnya sikap verbalistik, yang akan menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran pun menjadi cepat membosankan, sehingga perhatian serta konsentrasi peserta didik dalam belajar akan cepat teralihkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka guru harus kreatif dalam mengajar.

Guru kreatif adalah guru yang tidak pernah merasa puas dengan apa yang disampaikannya kepada siswanya. Guru akan berusaha mencari cara dalam menemukan potensi unik yang terdapat pada siswanya. Melalui kreatifitas yang dimiliki oleh seorang guru, maka memungkinkan guru untuk memberikan pengajaran yang disukai oleh siswanya. Guru yang kreatif akan dapat menemukan kecerdasan setiap siswanya. Selain itu, guru juga akan menjadi lebih produktif karena apa yang ditemukannya akan diolah menjadi bahan pembelajaran yang menarik. Guru yang kreatif memiliki beragam cara dalam mengajar, sehingga hal

tersebut mencegah siswa cepat bosan dalam pembelajaran serta menantang mereka untuk mengikuti pelajaran yang diberikan guru melalui sesuatu yang beragam. Guru yang kreatif tentunya akan disenangi oleh siswa-siswanya. Dalam membuat pembelajaran di kelas menarik bagi peserta didik, maka tenaga pendidik atau guru haruslah kreatif. Kreatifitas akan tumbuh dalam diri guru apabila guru mahir dalam memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Jika peserta didik sudah termotivasi, maka kreatifitas yang ada dalam diri peserta didik juga akan berkembang selama proses belajar dikelas. Kreatifitas dari seorang guru juga sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran yang kreatif akan membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar serta peserta didik akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan materi dengan baik.

Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game digital akan sangat membantu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning/Joyfull Class*) serta mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran juga akan sangat membantu kegiatan pembelajaran di kelas ke arah yang lebih baik. Pentingnya keberadaan serta fungsi multimedia di dalam kegiatan pembelajaran di kelas dijelaskan sebagai berikut. Awalnya media hanya berfungsi sebagai alat peraga (alat visual) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu memungkinkan peserta didik menerima pengalaman visual yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, mempermudah dan memperjelas konsep yang abstrak, serta meningkatkan daya serap atau retensi siswa.

Menurut Hosnan (dalam Faizal Arvianto) penilaian autentik merupakan pengukuran yang substansial secara signifikan berdasarkan hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Sementara menurut Callison (dalam Faizal Arvianto) penilaian autentik didefinisikan sebagai penilaian proses yang melibatkan kinerja yang berbeda yang menunjukkan bagaimana siswa belajar, pencapaian hasil, motivasi, dan sikap yang terkait dengan aktivitas pembelajaran. Berdasarkan dua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik merupakan proses pengumpulan data serta informasi yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru mengenai perkembangan serta pencapaian peserta

didiknya dalam pembelajaran melalui berbagai teknik yang dapat mengungkapkan, membuktikan serta menunjukkan secara akurat bahwa tujuan pembelajaran telah dicapai dan dikuasai.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah Kahoot. Kahoot merupakan game atau kuis yang didesain sederhana dan menyenangkan yang dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Kahoot dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan pembelajaran serta pelatihan, seperti sebagai media evaluasi atau hanya sekadar memberikan hiburan guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Kahoot dapat diimplementasikan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot adalah sebuah media pembelajaran visual yang membantu peserta didik untuk meningkatkan berpikir kritis, berkonsentrasi serta meningkatkan perhatian peserta didik pada materi yang relevan.

Model penilaian Game Kahoot yang dikembangkan ialah penilaian proses dengan menerapkan pendekatan autentik untuk kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia digunakan untuk *Scaffolding* dalam berpikir kritis peserta didik. Selain itu, landasan model penilaian menggunakan Kahoot ialah kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna jika informasi atau materi yang dapat diolah dengan baik serta dapat tersimpan dengan terstruktur dalam memori jangka panjang. Demi membantu proses informasi yang masuk dalam memori jangka panjang peserta didik, maka tenaga pendidik harus dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) dan sistematis. Hal ini dapat diulang hingga peserta didik mendapatkan manfaat dari apa yang mereka pelajari.

Model penilaian Kahoot merupakan instrumen penilaian individu atau mandiri demi mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik. Guru dapat merancang isi game Kahoot dengan pertanyaan-pertanyaan yang harus ditemukan jawabannya oleh peserta didik dengan menggunakan bahasa sebagai *Scaffolding* guna berpikir kritis. Alasan penulis merekomendasikan game digital kahoot adalah agar tenaga pendidik dapat mengimbangi kemajuan teknologi peradaban masa depan (*Society*

5.0), yaitu peradaban di mana informasi adalah bagian penting dalam komunikasi atau interaksi antar manusia. Pemanfaatan dari *smartphone* yang digunakan sebagai sarana mobilitas dalam *mobile learning* serta penyajian materi pembelajaran dalam bentuk games menjadi sebuah wacana dalam menyampaikan pengetahuan yang dikemas dalam sebuah hiburan. Belajar dengan senang hati, belajar kapan saja dan di mana saja.

### **Implementasi Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Sekaligus Alat Evaluasi**

Aplikasi Kahoot bisa diakses melalui dua mode, yaitu mode *creator* yang digunakan oleh tenaga pendidik sedangkan mode *player* digunakan oleh peserta didik. Mode *creator* dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam membuat konsep pertanyaan beserta jawabannya, mengatur waktu menjawab, serta menampilkan soal, kuis, atau game. Mode *player* digunakan oleh peserta didik dalam memainkan game Kahoot dengan memasukkan nama serta PIN yang diberikan oleh tenaga pendidik sebagai *creator*. Sebelum memulai kegiatan evaluasi atau penilaian dengan menggunakan aplikasi Kahoot, kelengkapan yang harus disiapkan guna memperlancar kegiatan evaluasi, yaitu:

1. Tenaga pendidik atau guru harus menyiapkan sebuah laptop utama untuk mengakses aplikasi Kahoot, membuka pertanyaan atau soal, serta mengontrol jalannya kuis Kahoot. Tenaga pendidik juga harus menyiapkan proyektor guna menayangkan soal yang terdapat dalam laptop ke layar proyektor agar dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh peserta didik.
2. Untuk mengakses aplikasi Kahoot, peserta didik harus membawa *smartphone*, tablet, ataupun laptop.
3. Agar kegiatan evaluasi atau penilaian dapat berjalan maksimal, maka tenaga pendidik maupun peserta didik harus terhubung ke jaringan internet yang stabil.

Cara pembuatan kuis Kahoot serta cara memainkan Kahoot. Setelah semua perangkat sudah terpenuhi, proses selanjutnya, yaitu cara membuat kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Tahap ini dilakukan oleh pendidik atau guru yang bertindak sebagai *creator*.

1. Akses [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) di platform Google kemudian login dengan akun kahoot Anda. Apabila belum memiliki akun Kahoot, silahkan klik tombol daftar gratis (*sign up for free*) dan masuk atau mendaftar dengan akun Facebook atau Gmail.
2. Langkah selanjutnya, pilih fitur yang diinginkan kemudian klik tombol *create* guna membuat pertanyaan. Lalu klik quiz untuk membuat soal jenis pilihan ganda.
3. Cantumkan pertanyaan dengan singkat dan jelas, kemudian tambahkan pilihan jawabannya. Lalu tandai pilihan jawaban yang benar.
4. Kemudian tenaga pendidik dapat mengatur durasi waktu dalam menjawab setiap pertanyaan serta jumlah nilai skor setiap pertanyaan sesuai dengan tingkat kesulitan setiap pertanyaan.
5. Setiap pertanyaan atau soal dalam Kahoot dapat ditambahkan video atau gambar guna menambah kesan yang menarik.
6. Langkah terakhir, yaitu salin link kemudian pada layar akan muncul PIN berupa angka yang nantinya akan dibagikan kepada peserta didik agar peserta didik dapat mengakses kuis yang telah di buat oleh tenaga pendidik.

Sementara bagi peserta didik tidak perlu mendaftar akun. Peserta didik langsung mengakses website [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) kemudian klik *join game* sebagai mode *player* dengan memasukkan PIN game yang diberikan oleh tenaga pendidik. Kemudian akan muncul kolom *nickname*. Kolom tersebut harus diisi oleh peserta didik dengan mengisi nama serta nomor absen siswa agar dapat mengakses serta mengikuti kuis Kahoot. Kuis Kahoot bisa dilaksanakan setelah tenaga pendidik atau guru menekan tombol mulai.

### **Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Sekaligus Alat Evaluasi**

Terdapat kelebihan dari penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi dalam melakukan penilaian di kelas, antara lain (1) Peserta didik akan lebih termotivasi dalam memperhatikan serta mencatat materi yang disampaikan oleh guru agar peserta didik dapat mengerjakan kuis dalam bentuk Kahoot di akhir pertemuan, (2) Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi untuk memperoleh nilai tertinggi dan menjadi pemenang kuis, (3) Dengan terdapatnya batasan waktu dalam menjawab soal kuis Kahoot di setiap soal, maka peluang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sejawatnya akan lebih sedikit di mana hal ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam menjawab setiap pertanyaan, (4) Dengan menggunakan Kahoot, maka guru akan mendapatkan dengan cepat hasil evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan tanpa harus mengoreksi jawaban peserta didik, (5) Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, hal ini tentu membuat peserta didik menjadi tidak bosan, (6) Penggunaan Kahoot juga dapat membuat guru mengetahui seberapa baik anak didiknya dalam memahami materi pembelajaran sehingga hal tersebut dapat mengarah pada perkembangan kompetensi yang dimiliki.

Selain memiliki kelebihan, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi dalam melakukan penilaian di kelas juga memiliki kekurangan, diantaranya (1) Memerlukan jaringan internet yang stabil ketika mengakses dan memainkan aplikasi Kahoot, (2) Memerlukan LCD Proyektor, (3) Memerlukan Laptop, (4) Dan yang paling penting, perlu didukung dengan kemampuan tenaga pendidik atau guru untuk beradaptasi dengan teknologi agar penerapan Kahoot dalam penilaian atau evaluasi belajar peserta didik dapat berjalan dengan baik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penggunaan media pembelajaran berbasis game digital akan sangat membantu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning/Joyfull Class*) serta mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran juga akan sangat membantu kegiatan pembelajaran di kelas ke arah yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah Kahoot. Kahoot merupakan game atau kuis yang didesain sederhana dan menyenangkan yang dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Kahoot dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan pembelajaran serta pelatihan, seperti sebagai media evaluasi atau hanya sekadar memberikan hiburan guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Kahoot dapat diimplementasikan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model penilaian Kahoot merupakan instrumen penilaian individu atau mandiri demi mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik. Guru dapat merancang isi game Kahoot dengan pertanyaan-pertanyaan yang harus ditemukan jawabannya oleh peserta didik dengan menggunakan bahasa sebagai *Scaffolding* guna berpikir kritis.

kelebihan dari penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi, antara lain (1) Peserta didik akan lebih termotivasi dalam memperhatikan serta mencatat materi yang disampaikan oleh guru agar peserta didik dapat mengerjakan kuis dalam bentuk Kahoot di akhir pertemuan, (2) Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi untuk memperoleh nilai tertinggi dan menjadi pemenang kuis, (3) Dengan terdapatnya batasan waktu dalam menjawab soal kuis Kahoot di setiap soal, maka peluang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sejawatnya akan lebih sedikit di mana hal ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam menjawab setiap pertanyaan, (4) Dengan menggunakan Kahoot, maka guru akan mendapatkan dengan cepat hasil

evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan tanpa harus mengoreksi jawaban peserta didik, (5) Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, hal ini tentu membuat peserta didik menjadi tidak bosan, (6) Penggunaan Kahoot juga dapat membuat guru mengetahui seberapa baik anak didiknya dalam memahami materi pembelajaran sehingga hal tersebut dapat mengarah pada perkembangan kompetensi yang dimiliki.

Selain memiliki kelebihan, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi dalam melakukan penilaian di kelas juga memiliki kekurangan, diantaranya (1) Memerlukan jaringan internet yang stabil ketika mengakses dan memainkan aplikasi Kahoot, (2) Memerlukan LCD Proyektor, (3) Memerlukan Laptop, (4) Dan yang paling penting, perlu didukung dengan kemampuan tenaga pendidik atau guru untuk beradaptasi dengan teknologi agar penerapan Kahoot dalam penilaian atau evaluasi belajar peserta didik dapat berjalan dengan baik.

### **Saran**

Penelitian ini hanya terbatas mengenai penilaian autentik (*authentic assessment*) berbasis game digital kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu, penulis memandang bahwa perlu untuk dilakukan penelitian yang lebih mendalam khususnya terhadap penilaian autentik (*authentic assessment*) berbasis game digital kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, melalui penelitian ini peneliti sangat mengharapkan beberapa hal, yaitu (1) penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada tenaga pendidik agar mempunyai referensi mengenai media pembelajaran serta alat evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia dan (2) penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan selanjutnya untuk penilaian autentik (*authentic assessment*) berbasis game digital kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih mendalam lagi.

## REFERENSI

- Arvianto, F. (2017). Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) Dalam Pembelajaran Menulis Pada Kurikulum 2013. *Universitas Muhammadiyah Sukabumi*. Diakses pada 23 Oktober 2024. (Online). Melalui <https://eprints.ummi.ac.id/42/3/Penilaian%20Autentik%20%28Authentic%20Assessment%29%20dalam%20Pembelajaran%20Menulis%20Pada%20Kurikulum%202013.compressed.pdf>
- Boeriswati, E. (2019). Penilaian authentic berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Di Era Digital*, 53(9), 1689–1699.
- Fajriyyah, N. / ;, Fajriyyah, A. A., & Nugrahalia, M. (2020). Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Kognitif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4), 223–229. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Henry, P., Tentang, G., & München, P. (n.d.). *Pedagogi\_kritis @ id.wikipedia.org*. 1–13. [https://id.wikipedia.org/wiki/Pedagogi\\_kritis](https://id.wikipedia.org/wiki/Pedagogi_kritis)
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1294>
- Madaniyah, J. (2018). *AUTHENTIC ASSESSMENT (PENILAIAN OTENTIK) Nisrokha 1*. 8, 209–229.
- Mauladani, Y.H. (2021). Menjadi Guru Kreatif, Inovatif, Dan Inspiratif. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Diakses pada 23 Oktober 2024. (Online) melalui <https://osf.io/u54tb/download/?format=pdf>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–

104.

- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 80–90.
- P, Sudirman. (2019). Pedagogi Kritis Sejarah, Perkembangan Dan Pemikiran. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(2), 63–72. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i2.319>
- Pemanfaatan Aplikasi Kahoot, dkk, Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik IKIP PGRI Bojonegoro, U., Angel Rahmawati, Z., Istiqomah, A., & Setiyono, J. (2007). *Prosiding Seminar Nasional Daring Peran Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMA*. 789–798. <https://create.kahoot.it/auth/login>.
- Pembelajaran, J., Firmansyah, D., & Fadli, M. (2024). *IMPLEMENTASI GURU KREATIF DAN INOVATIF ERA DIGITAL DI SMP PADA PEMBELAJARAN PJOK* Dea Firmansyah \*, Muhibuddin Fadli. 4(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.2>
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710–2714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Saaman, Rakhmawati. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Larangan 8. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*. Diakses pada 23 Oktober 2024 (Online) melalui [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64069/1/11180183000039\\_Rakhmawati%20Saaman%20PF.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64069/1/11180183000039_Rakhmawati%20Saaman%20PF.pdf)

Sagala, A.I., Hutagaol, D.D.S., Haloho, K.A., Aini, N., Pangaribuan, T.R. (2021).  
Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam  
Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun  
2021*. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426/1/Fulltext.pdf>