



IMPLEMENTASI KAHOOT BERBASIS *DIGITAL GAME BASED EVALUATION* PADA PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI

Samsul Fajri¹
Wahyu Lestari²

Program Studi Magister Pendidikan Seni
Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang
[1samsulfajru@gmail.com](mailto:samsulfajru@gmail.com), [2why.lestari93@gmail.com](mailto:why.lestari93@gmail.com)

Abstrak- Kegiatan pembelajaran yang dituntut aktif dan berpusat kepada siswa, mengharuskan guru mencari berbagai solusi untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan bersifat baru dengan menghadirkan berbagai inovasi baik dalam bentuk media, model, strategi, metode, materi, hingga evaluasi pembelajaran. Tantangan tersebut harus dilakukan dengan mendesain perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang terbaru, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, terlebih dalam materi teori yang mengharuskan siswa aktif dalam pembelajaran. Beberapa contoh penggunaan media daring (*online*) antara lain *Google Clasroom*, *Google Form*, *Zoom Metting*, *Kahoot*, *WhatsApp*, *Telegram*, *Instagram*, *Tiktok* ataupun media lainnya yang tersedia di *smartphone*. Hal tersebut yang menjadi latar belakang adanya penelitian terhadap minat pembelajaran siswa pada materi seni budaya. Berbagai pendapat yang menjadi perbincangan di lingkungan siswa antara lain: kurang jelasnya penyampaian materi praktik, kurangnya minat belajar siswa, kurang menariknya proses belajar mengajar, kurangnya penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, serta kurang efektifnya waktu pembelajaran, dari fenomena tersebut peneliti akhirnya tertarik untuk melakukan penelitian tentang Implementasi *Kahoot* Berbasis *Digital Game Based Evaluation* Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari yang dilakukan pada kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 1 Binuang. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Digital Game Based Evaluation* yang berbasis permainan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tindakan kelas dengan teknik analisis data kualitatif deskriptif dengan menganalisis dan mendeskripsikan kegiatan pembelajaran menggunakan *Kahoot*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu pendeskripsian dan penjelasan mengenai pembelajaran seni budaya ke dalam aspek seni tari yang menggunakan *Kahoot* berbasis *Digital Game Based Evaluation* pada pembelajaran gerak dasar tari yang dilakukan pada SMA Negeri 1 Binuang kelas XI MIA 1.

Kata kunci: *Kahoot*, Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Gerak Dasar

Abstract- Learning activities that are required to be active and student-centered, require teachers to find various solutions to make the learning process interesting and new by presenting various innovations both in media, models, strategies, methods, materials, and learning evaluations. This challenge must be done by designing learning tools by utilizing the latest technology, so that the learning process becomes more interesting, especially in theoretical material that requires students to be active in learning. Some examples of the use of online media include *Google Classroom*, *Google Form*, *Zoom Meeting*, *Kahoot*, *WhatsApp*, *Telegram*, *Instagram*, *Tiktok* or any other media available on smartphones. This is the background of research on student learning interest in cultural arts material. Various opinions that are being discussed among students include: lack of clarity in the delivery of practical material, lack of interest in student learning, lack of interest in the learning process, lack of use of learning media in the learning process, and lack of effective learning time, from this phenomenon researchers are finally interested in conducting research on the Implementation of *Kahoot*-Based *Digital Game Based Evaluation* in Learning Basic Dance Movements conducted in class XI MIA 1 at SMA Negeri 1 Binuang. The purpose of this study is to implement the *Kahoot* learning media used in the learning evaluation process using a game-based *Digital Game Based Evaluation*. The research method used in this study is classroom action with descriptive qualitative data analysis techniques by analyzing and describing

learning activities using Kahoot. Data collection techniques using observation, interviews, documentation. The results of this study are a description and explanation of the cultural arts learning aspects of dance using Kahoot based on Digital Game Based Evaluation in learning basic dance movements which are carried out at SMA Negeri 1 Binuang in class XI MIA 1.

Keywords: *Kahoot, Learning Media, Learning Evaluation, Basic Movement*

I. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dapat dikatakan juga sebagai kegiatan yang dilakukan secara sengaja baik ada dorongan dari luar yang bersifat eksternal maupun dorongan dari dalam diri sendiri yang bersifat internal yang secara sengaja mencari nilai ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan sosial budaya. Sesuatu yang dilakukan dengan sadar dan dengan kemauan sendiri akan mendapatkan hasil yang maksimal dan adanya kepuasan terhadap hasil yang diperoleh, kegiatan tersebutpun menjadi lebih bermakna dan menghadirkan pengalaman yang berbeda dari kegiatan yang lainnya. Tujuan akhir yang diharapkan adalah terjadinya proses perubahan yang disebabkan oleh rasa ingin tahu atau adanya rangsangan terhadap suatu hal yang akhirnya mengakibatkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar atau proses pembelajaran.

Komponen pembelajaran meliputi beberapa aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran antara lain kurikulum, guru, siswa, bahan ajar, metode, strategi, model hingga evaluasi pembelajaran (Sudijono, 2011). Proses pembelajaran tidak semata-mata hanya memberikan pengetahuan berupa materi bahan ajar atau materi kepada siswa ataupun siswa hanya menerima pengetahuan atau materi yang disampaikan oleh guru melainkan proses pembelajaran merupakan proses kreatif yang diciptakan oleh guru yang mampu membuat konsep belajar yang jelas, nyaman, efektif dan efisien yang akhirnya dapat menciptakan suasana

belajar dengan materi atau bahan ajar yang mudah dimengerti oleh siswa. Pada pembelajaran diperlukan rancangan yang dapat membuat proses pembelajaran berbeda dari yang sebelumnya serta tidak bersifat pasif dan cenderung monoton, dengan kata lain guru harus mampu mengetahui isu-isu terkini dan harus mampu menguasai teknologi yang terbaru yang dapat dijadikan sebagai mediator dalam penyampaian materi. Hal tersebut muncul sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan meningkatnya penggunaan *Smartphone*.

Smartphone dapat digunakan dalam berbagai hal yang dapat mempermudah manusia dalam melaksanakan aktivitas sehari-harinya. Data terkini menjelaskan bahwa pada tahun 2015 pengguna *smartphone* mencapai angka 28.6%, tahun 2018 mencapai angka 56.2%, dan tahun 2019 mencapai angka 63.3% (Aditia, 2021). Peningkatan ini menandakan minat masyarakat terhadap *smartphone* sangat tinggi. Peningkatan tersebut diiringi dengan peningkatan kebutuhan masyarakat akan aplikasi *mobile* atau *mobile apps*. Aplikasi *mobile* sangat marak digunakan dan hadir ditengah-tengah masyarakat terutama kalangan muda. Penggunaan aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai hal, salah satunya adalah pembelajaran *online*.

Aplikasi-aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang kebanyakan pengoperasiannya dengan menggunakan internet. Dilansir detikInet terlihat pada tahun 2021 Indonesia menggunakan internet mencapai 206,6 juta jiwa yang mengalami peningkatan sekitar 15,5% (Hootsuite

& *We Are*). Hal tersebut menjadi fenomena terkini dan marak diperbincangkan.

Data tersebut akhirnya membuat tren terbaru yang menarik perhatian para *developer* dan pengusaha berinovasi membuat berbagai macam aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia, lambat laun perkembangan aplikasi dapat berkembang maju dan mengambil perannya sebagai alat bantu serta dapat menciptakan peluang bagi *creator* dalam mengembangkan idenya. Dengan adanya kemudahan dalam perancangan *mobile apps* akhirnya banyak aplikasi yang dapat dijadikan sebagai bahan atau alat penunjang dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Terlihat dari adanya penggunaan aplikasi pembelajaran memiliki fungsi penunjang dalam dunia pendidikan (Ally, 2009).

Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti sekarang ini tentunya sangat menguntungkan dalam dunia pendidikan kaitannya dengan penggunaan media yang dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media *daring*. Pengembangan media pembelajaran yang beranekaragam yang tidak selalu bersumber pada media pembelajaran cetak, melainkan sekarang sudah banyak yang berbasis *online*, aplikasi dan *website* (Aini, 2013).

Berdasarkan pemaparan di atas yang membuat peneliti perlu melakukan penelitian mengenai fenomena terkini terkait minat belajar siswa yang cenderung mengikuti *tren* atau zaman dengan judul "Implementasi *Kahoot* Berbasis *Digital Game Based Evaluation* Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari". Pada proses penelitian ini peneliti mengkolaborasikan media pembelajaran *kahoot* sebagai alat evaluasi dengan berbasis permainan pada materi seni budaya aspek seni tari. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media pembelajaran yang

terkini dengan memanfaatkan aplikasi *online* (*daring*) agar mempermudah dan menarik minat siswa dalam belajar pada mata pelajaran seni budaya aspek seni tari pada kelas XI SMA. Bentuk penelitian ini berupa penelitaian tindakan kelas atau yang biasa disebut dengan PTK dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis *student center*.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui proses penerapan atau Implementasi *Kahoot* berbasis *Digital Game Based Evaluation* pada pembelajaran gerak dasar tari yang dilakukan pada mata pelajaran seni budaya aspek seni tari materi gerak dasar tari untuk SMA kelas XI.

Menurut Maryono dalam Fatmawati (2021) aplikasi merupakan program yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan serta melaksanakan pekerjaan tertentu. Dalam proses pembelajaran dapat mengkolaborasikan permainan atau *game* yang dapat menarik siswa untuk lebih ikut aktif ikut serta dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dengan menggunakan aplikasi atau cara terkini dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, salah satunya dengan penggunaan *web* dalam pembelajaran, contohnya *kahoot* yang dapat diguankan sebagai *game evaluation*.

Kahoot merupakan aplikasi atau *website* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi atau kuis yang ditampilkan dalam bentuk permainan atau *game* (Daren 2017). Kuis dengan berbasis *game* yang akan diberikan *point* dalam setiap pengerjaannya menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dengan memberikan gambar-gambar yang bersifat visual dan verbal.

Kelebihan *kahoot* dibandingkan dengan aplikasi lain diantaranya, 1) dapat membantu proses pembelajaran yang sedang berlangsung, 2) siswa dapat lebih mengenal teknologi, 3) Siswa tidak tertinggal arus digital, 4) suasana kelas

menjadi lebih atraktif dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran, 5) terdapat poin atau nilai yang bisa menjadi taraf dalam penilaian terutama dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah Yoga dalam (Fatmawati, 2021).

METODOLOGI

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang berusaha menjabarkan atau mendeskripsikan tindakan-tindakan yang dapat dilakukan dalam upaya memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Metode yang digunakan berusaha mengkoordinasikan hal-hal yang dinilai memiliki masalah atau kendala dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan disalah satu jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan sampel SMA Negeri 1 Binuang untuk matapelajaran seni budaya pada aspek seni tari yang digunakan untuk kelas XI SMA.

Penelitian tindakan kelas dapat dikatakan sebagai suatu model penelitian yang dapat dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Dengan cara mengkolaborasikan setiap elemen yang ada. Dengan menggunakan model pembelajaran *student center* dengan berbagai langkah, mulai dari proses perancangan, penerapan, hingga proses evaluasi yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan tersebut lebih mengutamakan aksi penerapan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran (Kunandar, 2013).

Bentuk penelitian yang dilakukan dengan memberikan rangsangan kepada siswa melalui berbagai cara, salah satunya memberikan media

pembelajaran yang menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bersifat inovatif, hal tersebut dapat memberikan ruang kepada siswa agar berpikir kreatif lagi. Proses pembelajaran yang menggabungkan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan permainan atau *game* yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, tanpa harus merasa bosan atau jenuh karena pembelajaran yang hanya bersifat satu arah saja. Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang atraktif ini berupaya untuk meningkatkan kualitas perangkat kelas, baik siswa maupun guru dengan memberikan media pembelajaran yang bersifat baru kepada siswa, agar proses pembelajaran tidak monoton dan terkesan membosankan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi; yang akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, yang berusaha menjabarkan secara detail proses penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini penulis dapat melakukannya dengan studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Media Kahoot

Pada tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah merancang atau membuat *template kahoot* sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam penerapan evaluasi pembelajaran pada materi gerak dasar mata pelajaran seni budaya aspek seni tari. Pada tahap ini peneliti membuat desain *kahoot* pada halaman *website* atau aplikasi *kahoot* dengan mengunjungi halaman *web kahoot* <http://getkahoot.com>. Setelah guru memiliki akun, secara otomatis guru dapat mendesain *game kahoot* sesuai dengan kebutuhannya. Pada proses

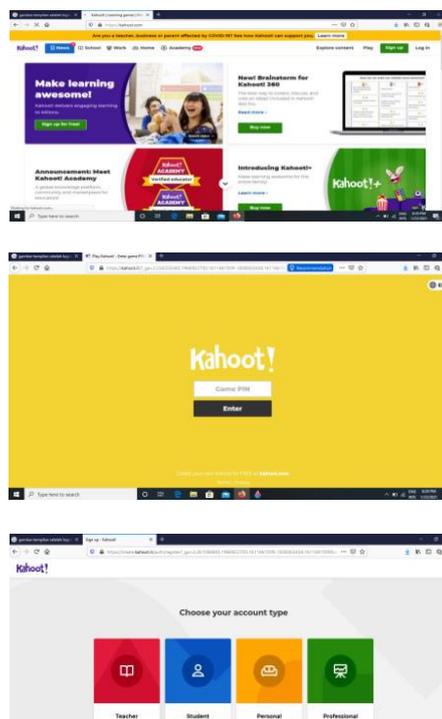
ini dapat ditambahkan dengan berbagai gambar yang menarik agar tidak terlihat monoton dan biasa saja. Dalam mata pelajaran seni budaya materi gerak dasar tari dapat dimasukkan ke dalam *game evaluation* ini dengan mudah, karena dalam proses pembelajarannya guru memberikan materi menerapkan model pembelajaran yang berbasis *student center learning*, melalui diskusi, kelompok, dan tutor teman sebaya. Jadi materi yang diberikan pada siswa akan melekat dan teringat pada proses evaluasi yang dilakukan.

Pada tahap selanjutnya guru memasukan beberapa materi yang sudah diajarkan sebelumnya pada pertemuan minggu-minggu kemarin, dengan berlandaskan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus seni tari. Pada materi gerak dasar tari guru dapat memberikan soal dengan membuat *rubric* yang menarik yang disertai gambar, penjadohan, tebak rangkaian gerak, dan nama-nama gerak dasar.

Dalam penerapannya siswa dapat menggunakan *smartphone* yang bersistem *android* dengan memberikan kode yang sudah dibuat otomatis sebelumnya, guru hanya memberikan kode tersebut agar siswa dapat mengakses halaman yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam proses penerapannya guru dapat memantau kegiatan tersebut melalui *smartphone* atau laptop yang ditayangkan dengan menggunakan proyektor, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih seru, inovatif dan menarik. Dengan sistem poin dalam permainan *kahoot*, guru dapat melihat tingkat dan antusias belajar siswa.

Tahap penerapan ini dapat dilakuakn dengan mudah, dengan mengkolaborasikan siswa agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan *reawed* kepada siswa dengan perolehan nilai tertinggi dan tercepat dapat menumbuhkan keinginan yang kuat dalam proses pembelajaran, dengan lebih giat dalam belajar,

diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Ismail, 2017).



Gambar 1.1
Tampilan Kahoot pada saat login
(Dok.Pribadi, Senin 03 Oktober 2022)

Implementasi Media *Kahoot* Pada Siswa

Pada proses selanjutnya yaitu penerapan pada siswa. Dalam kasus ini digunakan sampel di SMA Negeri 1 Binuang dengan mengambil kelas XI MIA 1 yang dilakukan pada hari Jum'at, 07 Oktober 2022. Pada proses ini dapat diterapkan melalui beberapa langkah yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- Siswa masuk dan login di *website kahoot* (<http://getkahoot.com>) dengan menggunakan *smartphone*
- Siswa dapat mengakses *game kahoot* dengan menggunakan aplikasi atau *website* yang sebelumnya sudah diberikan oleh guru dengan memakai kode, dengan cara mengakses di halaman *website* dengan cara *browsing* di halaman <http://getkahoot.com>

- c. Siswa dapat memasukan kode yang sudah ditampilkan dilayar atau papan tulis yang dituliskan oleh guru sebelumnya serta mendaftarkan nama kelompok yang disesuaikan dengan nama absen siswa
- d. Guru menjelaskan aturan permainan, dengan menghitung *point* berdasarkan perolehan waktu tercepat dan jawaban yang benar
- e. Soal yang diberikan sebanyak 25 soal dengan bobot nilai 4 sehingga skor akhirnya yaitu 100
- f. Siswa mengerjakan soal dengan bermain, sesuai dengan intruksi guru
- g. Pada proses ini siswa diperkenankan melakukan pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* secara berkelompok agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif
- h. Guru membuat kelompok sesuai dengan urutan absen yang ada
- i. Pada proses pembelajaran siswa diperbolehkan memilih ruangnya dan menggunakan sarana dan prasarana yang sudah ada. Dengan boleh menggunakan ruangan ataupun bebas di luar ruangan
- j. Guru memantau proses pembelajaran dengan berkeliling dan melihat kegiatan pembelajaran
- k. Siswa dapat mempraktikan gerak dasar tari sesuai dengan intruksi yang diberikan dalam kuis *game* evaluasi ini



Gambar 1.2
Proses Penerapan Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran
(Dok.Pribadi, Jum'at 07 Oktober 2022)

Pada gambar 1.2 terlihat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang dapat didukung dengan penerapan strategi dan model serta media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat mengekspresikan dirinya sesuai dengan keinginannya. Dalam proses pembelajaran ini diberikan agar siswa dapat melatih kecerdasannya baik dalam ranah kognitif, psikomotorik maupun sikapnya. Dengan membuat kelompok sesuai dengan nama presensi siswa yang dilakukan secara acak sehingga siswa dapat lebih aktif dan atraktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dalam kasus ini guru seni budaya, sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas tidak menjadi bosan, yang hanya berorientasi pada pembelajaran searah.



KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penerapan atau Implementasi *Kahoot* berbasis *Digital Game Based Evaluation* pada pembelajaran gerak dasar tari yang dilakukan pada aspek seni tari dengan materi gerak dasar tari yang terdapat dalam mata pelajaran seni budaya kelas XI dengan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang interaktif dapat menarik minat

belajar siswa dalam matapelajaran di dalam kelas, terutama materi yang bersifat teori amupun praktik.

Pada proses pembelajaran yang aktif dan seru dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil wawancara dari beberapa siswa dengan kesimpulan sebagai berikut. Pada kegiatan belajar mengajar yang atraktif dan terkesan baru dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar di dalam kelas, terjadinya interaksi antara guru dan siswa, terjadinya pembelajaran yang berhubungan timbal balik, fasilitas yang sederhana mendukung kegiatan pembelajaran, siswa aktif dalam mata pelajaran. Dalam proses penerapannya dilakukan dua hal yaitu perancangan desain atau *template kahoot game* dan proses penerapannya pada siswa, sehingga proses pembelajaran dapat terkondisikan dengan baik.

Penggunaan *Kahoot* berbasis *Digital Game Based Evaluation* pada pembelajaran gerak dasar tari sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *game* siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aditia, Sidiq. 2021. Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Pada Masa Pandemi COVID 19. Universitas Riau. Diakses pada halaman website <http://osf.io/peprints/wjm5>

Aini, Saras, dkk. 2013. Pocketbook as Media of Learning to Improve Students' Learning

Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume XI(2):68-75

Ally, Mohammed. 2009. *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Canada: Athabasca University Press.

Darren H., et al. 2017. "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance". *Turkish Online Journal Of Distance Education* 18, no. 2

Fatmawati. 2021. Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik. *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin. Jambi

Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Mahmud. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia

_____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Sudijo, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali