

# PENGGUNAAN GAME KAHOOT UNTUK ASESMEN SUMATIF MATERI MELESTARIKAN ALAM KELAS VIIIB DI SMPN 3 LEKSONO

**Ratna Sundari Pupitosari**  
SMPN 3 LEKSONO, WONOSOBO  
putricrystaline@gmail.com

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan game Kahoot sebagai alat asesmen sumatif pada materi pelestarian alam di kelas VIIIB SMPN 3 Leksono. Latar belakang penelitian ini berfokus pada tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya minat baca dan motivasi belajar peserta didik. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah asesmen sumatif yang dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran selesai, dengan memanfaatkan platform Kahoot yang berbasis permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman asesmen yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, permainan edukatif ini mampu menumbuhkan jiwa kompetisi di antara peserta didik, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya keberagaman dalam model dan metode pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi dalam asesmen untuk memenuhi kebutuhan belajar pada masing – masing peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik lain dalam merancang asesmen yang kreatif dan inovatif, sekaligus dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.*

**Kata Kunci:** Kahoot, asesmen sumatif, motivasi belajar, pembelajaran diferensiasi, teknologi pendidikan

## **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the use of the Kahoot game as a summative assessment tool for nature conservation material in class VIIIB of SMPN 3 Leksono. The background of this study focuses on the challenges that arise in the learning process, such as low reading interest and student learning motivation. The method applied in this study is a summative assessment carried out after the learning activities are completed, by utilizing the game-based Kahoot platform. The results of the study indicate that the use of Kahoot not only increases student learning motivation, but also provides a fun and meaningful assessment experience. In addition, this educational game is able to foster a competitive spirit among students, which contributes to improving their learning outcomes. The conclusion of this study emphasizes the importance of diversity in learning models and methods, as well as the use of technology in assessment to meet the learning needs of each student. This study is expected to be a reference for other educators in designing creative and innovative assessments, while being able to adapt to existing technological developments.*

**Keywords:** Kahoot, summative assessment, learning motivation, differentiated learning, educational technology

## PENDAHULUAN

SMPN 3 Leksono adalah salah satu sekolah menengah yang berada di Kecamatan Leksono Kabupaten Wonosobo Provinsi Jawa Tengah. Walaupun sekolah kami bernama SMP Negeri 3 Leksono namun lokasi sekolah kami berada tidak jauh dari Kabupaten Wonosobo hanya 15 menit dari pusat kota menggunakan kendaraan bermotor. Meski jalan yang dilalui berkelok, menurun, ada tanjakan dan agak curam namun sudah beraspal. Bahkan melewati jembatan beton yang di bawahnya ada aliran sungai Serayu, dan dari sekolah kami terlihat *view* gunung Sindoro Sumbing di sebelah timur sekolah. Lokasi sekolah berada di lereng yang terdapat pemandangan hamparan sawah yang luas hijau nan indah, saat panen ada pemandangan padi yang menguning. Secara keseluruhan bentang alam di SMP Negeri 3 Leksono asri, cenderung tenang dan mendukung untuk kegiatan proses pembelajaran. Pada tahun pelajaran 2024/2025 ini SMPN 3 Leksono memiliki 13 rombongan belajar dengan rincian 5 rombel kelas 7, 4 rombel untuk kelas 8&9 kemudian jumlah peserta didik 348 anak.

Tabel 1. Data Rapor Pendidikan Digital Tahun 2023

No.	Indikator	Capaian	Skor Rapor 2023	Definisi Capaian	Perubahan Skor dari Tahun Lalu
A.1	<b>Kemampuan literasi</b> Persentase peserta didik berdasarkan kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis teks (teks informasional dan teks fiksi).	Baik (93,33% siswa sudah mencapai kompetensi minimum)	93,33	Sebagian besar peserta didik telah mencapai batas kompetensi minimum untuk literasi membaca.	Naik 8%
A.2	Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi di atas kompetensi minimum	Di atas	24%	Peserta didik mampu mengintegrasikan beberapa informasi lintas teks, mengevaluasi isi, kualitas, cara penulisan suatu teks, dan bersikap reflektif terhadap isi teks.	Naik 8%
A.3	Proporsi peserta didik	Mencapai	69%	Peserta didik	Naik 8%

	dengan kemampuan literasi mencapai kompetensi minimum			mampu membuat interpretasi dari informasi implisit yang ada dalam teks, mampu membuat simpulan dari hasil integrasi beberapa informasi dalam suatu teks.	
A.4	Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi di bawah kompetensi minimum	Di bawah	7%	Peserta didik mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam teks serta membuat interpretasi sederhana.	Turun <b>51%</b>

---

Sumber data: RPD SMPN 3 Leksono tahun 2023

Hasil literasi dalam Asesmen Nasional Berbasis Komputer pada tahun 2023 peserta didik SMPN 3 Leksono secara keseluruhan mengalami kenaikan 8% dari tahun 2022 dengan perolehan skor 93,33. Namun hanya ada 24% peserta didik yang mampu mengintegrasikan beberapa informasi lintas teks, mengevaluasi isi, kualitas, cara penulisan suatu teks, dan bersikap reflektif terhadap isi teks. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu mengelola pembelajaran yang menumbuhkan minat baca peserta didik dan nalar kritis peserta didik untuk menemukan dan menyimpulkan informasi dari bacaan. Sehingga peserta didik mampu membuat interpretasi dari informasi implisit yang ada dalam teks, mampu membuat kesimpulan dari hasil integrasi beberapa informasi dalam suatu teks.

Selain penerapan diferensiasi dalam proses pembelajaran, guru juga perlu melakukan asesmen yang bervariasi guna menunjang ketercapaian pembelajaran yang telah disusun dalam tujuan pembelajaran awal. Terlebih lagi peserta didik yang sekarang diajar oleh guru adalah generasi *babyboomers* yang memasuki era 4.0 di mana teknologi informasi sangat cepat diadaptasi oleh mereka. Berbagai game online menjadi sarana berinteraksi dalam keseharian peserta didik.

Tujuan dari pelaksanaan praktik baik ini adalah untuk mengetahui metode asesmen yang efektif dan menarik dalam rangka menumbuhkan tingkat literasi peserta didik. Manfaat dari pemaparan praktik baik ini yaitu: (1) Memberikan pengalaman asesmen yang menyenangkan dan bermakna untuk peserta didik (2) Menumbuhkan jiwa kompetisi dalam diri peserta didik (3) Memberikan motivasi pada peserta didik untuk belajar dengan giat (4) Menjadi salah satu solusi bagi guru untuk

merancang asesmen dengan menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada (5) Dapat memberikan referensi pada guru lain dalam merancang asesmen yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran diferensiasi adalah serangkaian keputusan masuk akal (*common sense*) yang dibuat oleh guru yang berorientasi kepada kebutuhan murid. Keputusan-keputusan yang dibuat tersebut adalah yang terkait dengan kurikulum yang memiliki tujuan pembelajaran yang didefinisikan secara jelas. Pembelajaran diferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap murid (Tomlinson: 1995).

Pembelajaran diferensiasi yang merupakan ciri-ciri dari terimplementasikannya Kurikulum Merdeka sudah mulai diterapkan di SMPN 3 Leksono dalam tahun pelajaran 2022/2023. Salah satu ciri khas lainnya dari SMPN 3 Leksono sebagai sekolah penggerak adalah model asesmen sumatif yang bervariasi dari masing-masing mata pelajaran yang disesuaikan dengan karakter mata pelajaran, kebutuhan peserta didik dan kondisi lingkungan belajar di rumah juga di masyarakat.

Asesmen sumatif, yaitu asesmen yang dilakukan untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan pada akhir lingkup materi atau dilakukan sekaligus untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran, atau akhir semester sesuai dengan pertimbangan pendidik dan kebijakan satuan pendidikan. Penilaian sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan atau capaian pembelajaran peserta didik. Salah satu fungsi dari asesmen sumatif adalah sebagai alat ukur untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik dalam satu atau lebih tujuan pembelajaran di periode tertentu. Asesmen ini dilakukan ketika setelah pembelajaran berakhir, misalnya pada akhir lingkup materi (Dion Ginanto, dkk., 2024).

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Platform ini adalah permainan pembelajaran, "Kahoots", adalah kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi Kahoot (Wikipedia). Berbeda dengan permainan Quiziz, platform Kahoot menuntut daya konsentrasi tinggi karena soal berada di layar proyektor sedangkan jawaban ada di *gadget* pengguna.

## PEMBAHASAN

Segala pendidikan itu sebenarnya adalah usaha yang meminta waktu panjang untuk memperoleh hasil yang tetap. Pendidikan secara kilat tak akan dapat membentuk watak atau sifat jiwa manusia yang tetap dan pasti, sesuai dengan evolusi atau kemajuan menurut hukum kodrat (Ki Hajar Dewantara, 2011). Untuk memperoleh hasil pendidikan yang baik dan optimal satuan pendidikan perlu rencana pelaksanaan yang matang dan komprehensif. Tanggung jawab keberhasilan

pendidikan tidak bisa dibebankan pada salah satu rumpun mata pelajaran tertentu. Semua guru turut andil dalam pembaharuan pengetahuan, keterampilan dan karakter peserta didik. Hal tersebut bisa dicapai bersama apabila guru sebagai tenaga pendidik secara berkala melakukan refleksi.

Refleksi adalah gerakan pantulan dari luar kemauan sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar (Ananda Santoso&A.R.L. Hanif). Dalam kurikulum merdeka refleksi adalah umpan balik yang berikan oleh peserta didik, sesama guru dan atau kepala sekolah sebagai upaya mencari kekuatan dan tantangan dalam proses pembelajaran untuk mencapai capaian dan tujuan pembelajaran. Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh kolega pendidikan bertujuan untuk membangun budaya saling belajar, kerja sama dan saling mendukung (Dion Ginanto, dkk., 2024). Refleksi bisa dijadikan ajang diskusi bagi guru untuk mencari solusi permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran. Refleksi juga minimal dilakukan satu kali dalam satu semester.

Setelah melakukan refleksi bersama dengan teman sejawat di satuan pendidikan tempat saya mengajar, ternyata ada beberapa tantangan yang kami hadapi, antara lain: (1) Kurangnya minat membaca pada peserta didik, (2) Rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik, (3) Kurangnya guru dalam memanfaatkan game edukatif sebagai sarana asesmen pembelajaran.

Kesimpulan dari tantangan yang dihadapi adalah: (1) Memilih model dan metode asesmen yang inovatif dan bervariasi disesuaikan dengan kodrat zaman peserta didik, (2) Mengeksplorasi berbagai macam instrument penilaian untuk menumbuhkan minat membaca peserta didik, (3) Menggunakan game edukatif sebagai media asesmen pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Beberapa langkah yang saya ambil dalam menghadapi tantangan di atas yaitu: (1) Melakukan riset pada beberapa platform game edukatif yang ada di internet, (2) Mengidentifikasi ketersediaan sarana, prasarana dan kesiapan peserta didik dalam pelaksanaan praktik baik, (3) Berdiskusi dengan guru senior dan atau teman sejawat mengenai model dan metode asesmen yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, (4) Merencanakan model dan metode asesmen yang menyenangkan, bermakna dan sesuai dengan kodrat zaman bagi peserta didik, (5) Menerapkan model dan metode asesmen yang telah dirancang.

Asesmen paradigma baru tidak memandang asesmen sebagai tahap pembuatan laporan dan penilaian kemampuan peserta didik. Melainkan sebagai kegiatan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi dalam rangka mengetahui kebutuhan perkembangan belajar dan pencapaian hasil belajar peserta didik (Susilo, 2022). Prinsip pertama dalam asesmen yaitu penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan sesuai dengan tujuan penilaian secara berkeadilan. Sehingga ketika melakukan penilaian, pendidik tidak bias oleh latar belakang, identitas, atau kebutuhan khusus peserta didik.

Pendidik diharapkan merancang asesmen untuk mendorong peserta didik terus meningkatkan kompetensinya melalui asesmen dengan tingkat kesulitan yang tepat dan umpan balik yang membangun (Dion Ginanto, dkk., 2024).

Tahap selanjutnya adalah menentukan strategi yang akan diterapkan dalam pelaksanaan praktik baik ini, ialah sebagai berikut:

1. Menjelaskan tahapan pembelajaran dan asesmen yang akan dilaksanakan.
2. Pembelajaran deferensiasi konten untuk meningkatkan minat awal membaca peserta didik.
3. Melaksanakan proses pembelajaran kemudian melakukan asesmen pembelajaran sesuai rencana.

Sumber daya yang diperlukan dalam praktik baik ini meliputi: (1) Sarana dan prasarana sekolah seperti jaringan internet (Wifi) sekolah, smart-Tv, dan laptop, (2) Gadget yang dimiliki oleh peserta didik, hampir semua peserta didik mempunyai smartphone (3) Kepala sekolah dan rekan sejawat yang mendukung pelaksanaan praktik baik ini (4) Kemampuan guru untuk memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform di internet untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Gambar 1. Data Hasil Belajar Kahoot

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Zulfa	1	72%	5	15 282
Thoriq	2	63%	1	14 007
Siti	3	66%	4	13 555
aida	4	63%	2	13 415
aulia	5	56%	2	12 970
Dauniiiiiii	6	63%	5	12 707
sahil	7	59%	10	12 291
azka	8	53%	1	12 240
Lia	9	44%	6	10 380
Khalyla	10	41%	3	8736

Setelah dilaksanakan asesmen pembelajaran menggunakan game edukatif Kahoot, berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang telah dilakukan peserta didik 95% merasa senang mengikuti rangkaian proses pembelajaran sampai tahap akhir yaitu tahap asesmen yang pada biasanya asesmen adalah hal yang menakutkan bagi sebagian besar peserta didik. Antusias peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas pun meningkat karena aktivitas belajar menjadi hal yang menyenangkan. Peserta didik kemudian merasa termotivasi dengan sendirinya untuk berliterasi dan giat belajar. Pada akhirnya hasil belajar peserta didik pada tujuan

pembelajaran berikutnya meningkat, hal ini menunjukkan bahwa praktik baik ini efisien dan efektif dilakukan oleh guru. Selain itu keinginan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran juga bertambah.

Respon dari peserta didik saat pelaksanaan asesmen menggunakan game edukatif Kahoot adalah merasa senang karena suasana asesmen menjadi hidup dan menarik. Ada juga peserta didik yang merasa tertantang dengan game tersebut sehingga bertekad untuk belajar lagi agar bisa menjadi juara dalam game berikutnya. Hal tersebut pada akhirnya bisa menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik yang sempat hilang akibat hilangnya arah dan tujuan belajar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Pembelajaran diferensiasi harus diimbangi asesmen sumatif yang menyenangkan pula bagi peserta didik. Proses pembelajaran dan asesmen yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dapat dicapai dengan variasi pada model, dan metode pembelajaran, bahan ajar dan media asesmen pembelajaran yang mangakomodir kesiapan belajar, minat, dan profil belajar peserta didik. Faktor keberhasilan dalam pelaksanaan praktik baik ini terletak pada pemilihan model dan metode pembelajaran yang menggunakan berbagai macam variasi bahan ajar sehingga peserta didik menikmati aktivitas belajar, dan menyesuaikan dengan kodrat zaman peserta didik. Faktor lainnya yaitu pemanfaatan game edukatif Kahoot untuk pelaksanaan asesmen pembelajaran sehingga peserta didik antusias saat mengikuti pelaksanaan asesmen pembelajaran.

### **Saran**

Guru sebagai ujung tombak pendidikan di Indonesia perlu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan tren yang sedang berkembang saat ini. Hal tersebut ditujukan guna menyusun proses belajar dan asesmen yang bermakna bagi peserta didik untuk kualitas pembelajaran yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda Santosa dan A.R.AL Hanif, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Penerbit Alumni
- Carol Ann Tomlinson, 1995. *The Differentiated Classroom*, Virginia: ASCD(Author)

Dion Ginanto, dkk, (2024) *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024*, Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek

Ki Hajar Dewantara, (2011) *Pendidikan*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa

Rapor Pendidikan Digital SMPN 3 Leksono Tahun 2023

Susilo. (2022b). Memahami Asesmen Paradigma Baru, Topik Merdeka Mengajar. Media Education. <https://www.mediaeducations.com/2022/07/memahami-asesmen-paradigma-baru-topik.html>

Wikipedia. Diunduh pada 28 November 2024 <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>