



# DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP SIKAP KOMPETITIF SISWA

**Chandra Perwira Negara**

[chandra.perwira@lecturer.unri.ac.id](mailto:chandra.perwira@lecturer.unri.ac.id)

Universitas Riau

## Informasi Artikel

### Kata Kunci :

Kahoot, Evaluasi Pembelajaran Sejarah, Sikap Kompetitif

### Keywords:

Kahoot, Evaluation of History Learning, Competitive Attitude



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author.  
Published by Universitas Jambi

## ABSTRAK

Selama ini evaluasi pembelajaran sejarah cenderung dilakukan secara manual yang menyebabkan beban administrasi guru semakin banyak. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan dampak penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah terhadap sikap kompetitif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka dengan mencari data di berbagai buku, jurnal dan sumber terpercaya lainnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) Penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah membantu guru dalam melihat kemampuan siswa secara langsung (2) Penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah berdampak pada sikap kompetitif siswa, karena memungkinkan siswa bersaing dalam menjawab soal dengan cepat dan benar.

## ABSTRACT

Historically, the evaluation of history learning has been conducted manually, which results in an increasing administrative burden for teachers. Kahoot is a game-based learning application that can be used as an evaluation tool for history learning. The aim of this research is to explain the impact of using Kahoot as an evaluation tool for history learning on students' competitive attitudes. This research uses a literature review approach by gathering data from various books, journals, and other reliable sources. The research concludes that (1) The use of Kahoot as an evaluation tool for history learning helps teachers assess students' abilities directly (2) The use of Kahoot as an evaluation tool for history learning impacts students' competitive attitudes, as it allows students to compete in answering questions quickly and accurately.

## PENDAHULUAN

Dibandingkan dengan ilmu sosial lainnya, pembelajaran sejarah lebih rentan kehilangan peminatnya, disebabkan oleh materi sejarah yang cenderung hafalan. Ketika seseorang mempelajari sejarah, mereka bersinggungan dengan periode-periode, yang sebagian orang merasa lelah menghafal tahun tersebut. Hal senada diungkapkan oleh Asmara (2019) bahwa pembelajaran sejarah sering disampaikan melalui metode ceramah yang menjadikan siswa hanya memiliki pengalaman belajar mendengarkan, mencatat dan menghafal materi yang disajikan. Akibatnya muncul persepsi bahwa pembelajaran sejarah membosankan, menjenuhkan, kurang menarik dan kurang penting untuk dipelajari. Padahal dari segi materi, pembelajaran sejarah kaya akan pengalaman hidup yang menarik untuk dipelajari.

Belajar sejarah sama artinya menyelami kehidupan dan peristiwa penting di masa lalu (Fajri, 2023). Peristiwa-peristiwa itu saling terhubung yang dapat membentuk sikap kritis dan sikap reflektif seseorang. Pembelajaran sejarah sangat penting bagi generasi muda, karena dapat menumbuhkan kecintaan kepada tanah air, kesadaran sejarah dan pembentukan jati diri bangsa. Memahami sejarah tidak hanya berbicara tentang periodisasi peristiwa, tahun, nama tempat, dan tokoh, namun *value*, serta makna dari setiap kejadian yang bisa diterapkan di masa depan (Syahputra, 2020).

Selain itu, belajar sejarah dapat menjadikan seseorang peka terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Romadi, 2017). Dengan demikian, sudah seharusnya pembelajaran sejarah menjadi *main character* dalam membina anak bangsa. Hal serupa juga dijelaskan oleh Fahrudin (2020) bahwa pembelajaran sejarah harus tetap ada di jenjang sekolah agar terciptanya generasi yang kritis dan intelektual.

Selain fokus pada tujuan pembelajaran sejarah, seorang guru juga dituntut untuk dapat mengevaluasi kegiatan belajar di kelas. Kegiatan evaluasi pembelajaran ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa, apakah mereka paham atau malahan tidak sama sekali. Menurut Nugraha (2019) pembelajaran di sekolah tidak hanya melibatkan interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga mencakup proses penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai, yang dikenal sebagai evaluasi. Selanjutnya, tantangan guru dalam proses evaluasi ini adalah bagaimana agar evaluasi berjalan efektif dan efisien, sehingga guru tidak terbebani dengan banyaknya administrasi.

Selama ini, evaluasi yang dilakukan guru seringkali secara manual yang tidak melibatkan penggunaan media teknologi. Akhirnya, beban guru bertambah yakni harus mengoreksi satu persatu kertas ujian siswa. Bila cara itu dipertahankan tentu berdampak pada efektifitas proses evaluasi pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Kahoot dapat menghadirkan suasana kuis dan permainan online. Guru dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran, baik berupa kuis atau latihan, dengan menggunakan Kahoot. Dengan itu, beban administrasi guru semakin berkurang.

Selain itu, siswa tidak perlu lagi menjawab ujian pada selembar kertas. Dengan aplikasi Kahoot, ujian tertulis dapat digantikan dengan ujian berbasis online yang menggunakan laptop atau handphone. Menurut Fajri (2021) Kahoot merupakan terobosan baru dalam proses pembelajaran dan evaluasi yang memudahkan guru mendapatkan informasi data keberhasilan siswa. Baik guru maupun siswa sama-sama diuntungkan dengan penggunaan Kahoot. Di sisi lain Kahoot tersedia secara gratis di internet yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun. Menurut Fauzan (2019) guru sejarah sebaiknya menggunakan Kahoot sebagai strategi dan inovasi dalam evaluasi pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu oleh Dewi (2018) mengenai pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran matematika kelas X, hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Kahoot sangat berperan dalam proses evaluasi karena dapat meringankan pekerjaan guru dan mempercepat memperoleh hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Elsa (2022) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot

berdampak pada minat belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui Kahoot, dibandingkan tanpa media apapun.

Berbeda dengan penelitian terdahulu di atas, pada penelitian ini penulis membahas tentang dampak penggunaan kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah terhadap sikap kompetitif siswa. Hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi pustaka untuk menggali informasi mengenai dampak penggunaan kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah terhadap sikap kompetitif siswa. Menurut Darmalaksana (2020) tahapan penelitian dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Penelitian ini melakukan klasifikasi data berdasarkan formula penelitian. Pada tahap lanjut dilakukan pengolahan data dan pengutipan referensi untuk ditampilkan sebagai temuan penelitian, diabstraksikan untuk mendapatkan informasi yang utuh dan diinterpretasi hingga menghasilkan pengetahuan untuk penarikan kesimpulan. Adapun pada tahap interpretasi digunakan analisis atau pendekatan.

Selama penelitian, peneliti menelusuri berbagai jurnal dan buku yang membahas tentang konsep dasar Kahoot, pendekatan-pendekatan yang diterapkan dalam evaluasi pembelajaran sejarah, serta faktor-faktor yang memengaruhi sikap kompetitif siswa. Informasi yang diperoleh dari studi pustaka tersebut kemudian dianalisis secara sistematis untuk mendukung pemahaman mengenai topik penelitian. Diharapkan hasil dari studi pustaka ini dapat menambah wawasan literatur terkait dampak penggunaan kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah terhadap sikap kompetitif siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Pengertian Kahoot***

Kahoot adalah aplikasi berbasis website yang menawarkan pembelajaran dengan nuansa permainan. Awalnya aplikasi ini diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada maret 2013. Mereka tergabung dalam *joint project* bersama *Norwegia University of Technology and Science* (Fajri, 2021). Perlu diketahui bahwa laman Kahoot ada dua yaitu pertama, <https://kahoot.com> untuk pengajar yang akan menyiapkan soal-soal atau bahan evaluasi. Kedua, <https://kahoot.it> untuk peserta didik yang berperan sebagai penjawab soal. Penggunaan aplikasi ini tidak berbayar, tetapi bila pengguna menginginkan pengalaman yang lebih, maka dapat *upgrade* ke akun premium yang biayanya telah ditentukan.

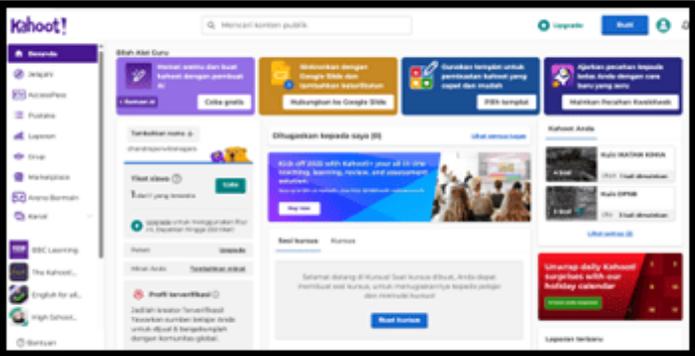
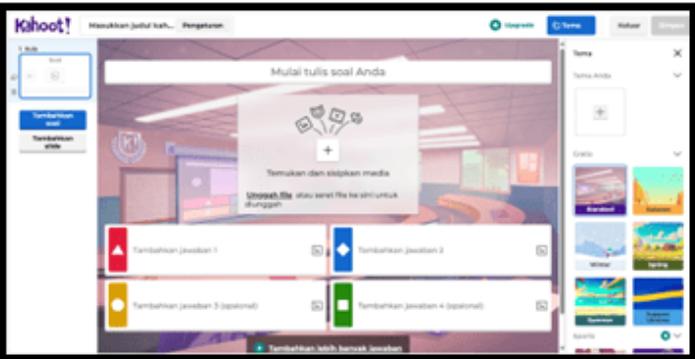
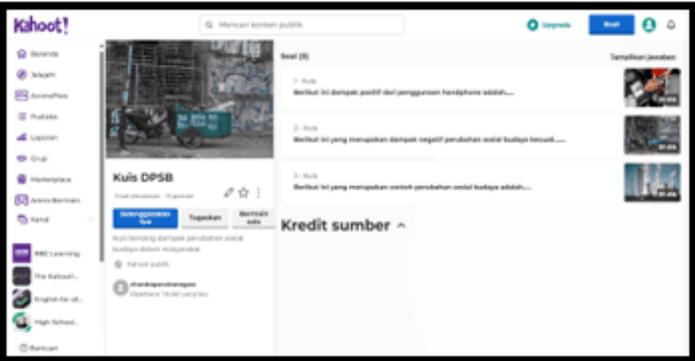
### ***Langkah-Langkah Penggunaan Kahoot***

Adapun fitur-fitur Kahoot yang dapat digunakan meliputi membuat kuis, membuat survei atau poling dan melakukan pembelajaran kolaboratif. Dalam penelitian ini, fokus utama pada fitur pembuatan kuis, karena sejalan dengan evaluasi pembelajaran sejarah.

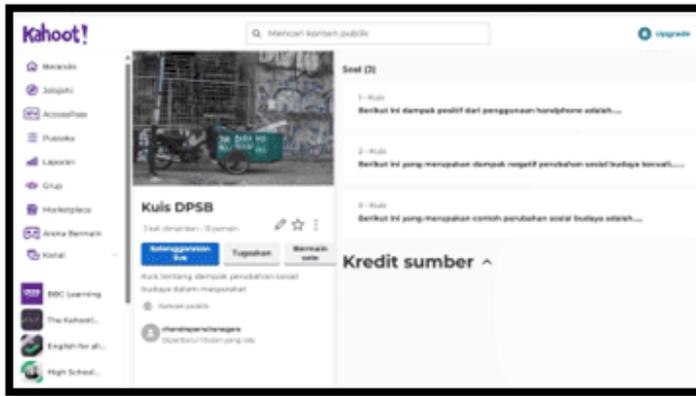
Menurut Puspitasari (2023) penggunaan Kahoot dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan. Pada pelaksanaan kuis Kahoot siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan yang berupa soal objektif yang harus dijawab dengan cepat dan benar. Hal ini dapat menumbuhkan sikap kompetitif pada diri siswa. Sehingga nuansa kelas menjadi semangat dan penuh gairah.

Fitur kuis pada Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah. Perlu diketahui apabila pengguna berperan sebagai guru, maka dapat mengakses laman <https://kahoot.com> sedangkan yang berperan sebagai siswa mengakses laman <https://kahoot.it>. Adapun teknis pembuatan kuis tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1: Teknis Pembuatan Kuis Pada Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Tampilan beranda Kahoot setelah melakukan pendaftaran dan login. Untuk membuat soal (kuis atau latihan) dapat menekan tombol “Buat” pada pojok kanan atas.</p>
2		<p>Setelah menekan tombol “Buat”, tampilan akan seperti gambar di samping. Pengguna dapat menambahkan soal, ilustrasi gambar (bila ada) dan empat opsi jawaban.</p>
3		<p>Setelah beberapa soal berhasil dibuat, klik tombol simpan. Tampilan akan seperti gambar di samping yang memperlihatkan jumlah soal dan tiga menu permainan</p>

4



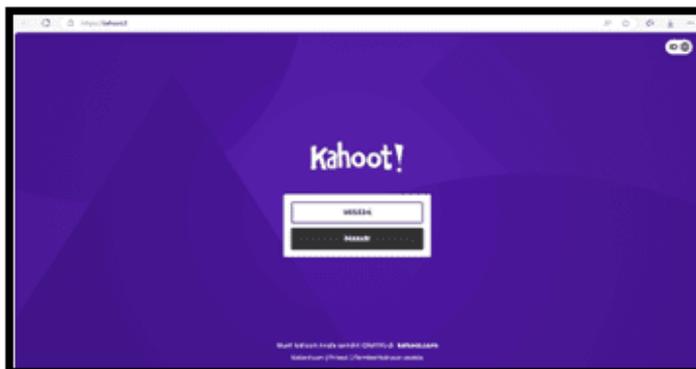
Terdapat tiga menu yang dapat pengguna pilih yaitu selenggarakan live bila ingin melakukan tes langsung, menu tugaskan bila ingin menjadikan ini PR, dan menu bermain solo bila ingin bermain sendirian sekaligus uji coba

5



Bila pengguna menekan menu selenggarakan live, maka tampilan menjadi seperti gambar di samping. Perintahkan siswa untuk memasukan pin game 8116697 pada laman <https://kahoot.it>

6



Setelah siswa memasukan pin game pada <https://kahoot.it> perintahkan siswa tekan "masuk" dan tulis nama sesuai yang diinginkan.

7



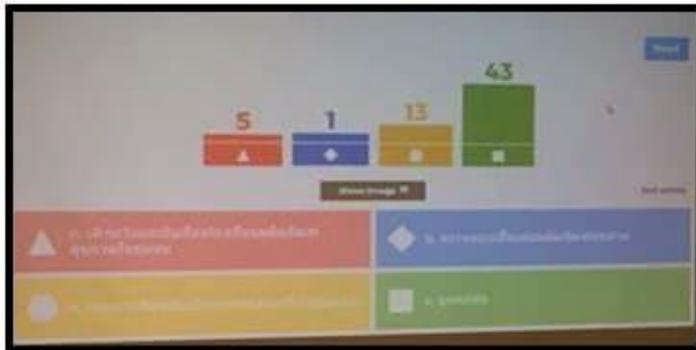
Ini adalah tampilan pengguna (guru) saat siswa telah masuk dan menuliskan nama mereka. Penggunan dapat menekan tombol "Start" bila ingin memulai kuis.

8



Gambar di samping berupa tampilan soal. Siswa memilih jawaban yang mereka anggap benar dengan menekan tombol warna (merah, biru, kuning atau hijau) pada handphone atau laptop mereka.

9



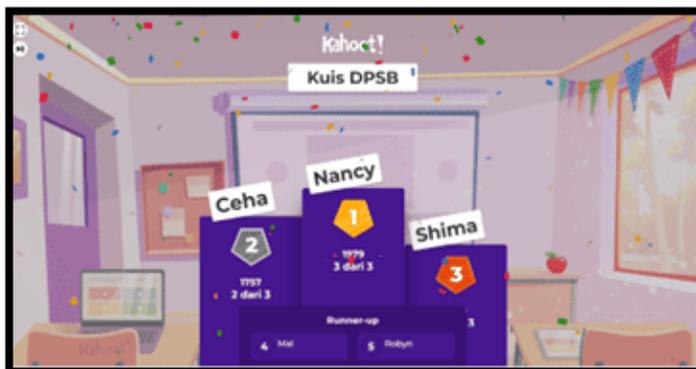
Setelah batas waktu berakhir dan semua siswa sudah selesai menjawab, maka statistik jawaban siswa akan keluar yang menunjukkan berapa orang yang memilih opsi A (warna merah) dan seterusnya.

10

Rank	Name	Score
1	Nancy	1,233
2	Mal	965
3	Ceha	923
4	Bobyn	853
5	Shima	0

Bila pengguna menekan tombol "lanjut", papan skor akan keluar yang menunjukkan perolehan nilai sementara siswa. Nilai ini selalu berubah sesuai dengan nilai yang diperoleh masing-masing siswa.

11



Setelah siswa menjawab semua soal, tampilan Kahoot akan menunjukkan peringkat tiga besar yang memperoleh nilai terbaik. Pada tahap ini, kuis Kahoot selesai. Guru dapat memberikan reward kepada siswa tersebut.

### ***Dampak Penggunaan Kahoot Terhadap Sikap Kompetitif Siswa***

Seperti yang diuraikan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kahoot tidak hanya sebagai aplikasi pembelajaran semata tetapi sebagai ajang kompetisi di antara siswa. Siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil yang terbaik dan mendapatkan peringkat

pertama atau setidaknya tiga besar. Sikap kompetitif ini sangat berguna bagi siswa, karena dapat meningkatkan kepercayaan diri dan semangat dalam belajar, sehingga memungkinkan mereka untuk menekuni apa yang mereka sukai. Penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sejarah berdampak pada sikap kompetitif siswa. Siswa bersemangat dalam menjawab soal dengan cepat dan benar sesuai dengan waktu yang ditentukan. Ketika mereka memilih jawaban yang benar, belum tentu jawaban itu memposisikan mereka pada peringkat pertama, karena poin soal tergantung pada kecepatan klik jawaban tersebut.

Semakin cepat dan jawabannya benar, maka poin peserta semakin besar dan berpeluang untuk memperoleh peringkat pertama. Sikap kompetitif ini dapat juga dipengaruhi oleh guru, misalnya guru memberikan hadiah bagi siswa yang mendapatkan peringkat tiga besar. Dengan adanya hadiah ini membuat siswa semakin bersemangat dalam menjawab soal dan suasana kelas menjadi hidup. Menurut Shalikhah (2016) penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan kelas yang menarik, bermakna dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Hal senada juga diungkapkan oleh Puspitasari (2023) bahwa penggunaan media teknologi memberikan kemudahan bagi guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

Kahoot sebagai platform pembelajaran memiliki dampak terhadap sikap kompetitif siswa. Kahoot yang digunakan untuk kuis dapat mendorong persaingan satu sama lain, karena harus menjawab kuis dengan waktu terbatas secara cepat dan benar. Ketika siswa berkompetisi untuk mencapai skor terbaik, mereka akan mempersiapkan diri dengan memahami materi yang disajikan. Elemen kompetisi dalam Kahoot membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka lebih fokus dalam bersaing yang membuat kelas menarik dan interaktif. Menurut Dalil (2022) Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan sikap kompetitif siswa.

Penggunaan Kahoot pada pembelajaran sejarah tidak hanya berguna bagi guru sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran, tetapi juga bermanfaat bagi siswa yang dapat membangun rasa percaya diri dan semangat belajar. Kahoot memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa bermain kuis Kahoot, ada sikap antusias yang mereka tunjukkan, demi memperoleh skor tertinggi dibandingkan dengan temannya. Sikap ini yang kemudian dapat membentuk sikap kompetitif dalam diri mereka.

Sikap kompetitif adalah sikap yang dibutuhkan di abad 21 ini. Sebab menuntut orang untuk selalu beradaptasi dengan perubahan teknologi yang terjadi di masyarakat. Orang yang kompetitif akan terus bergerak dan menghasilkan inovasi-inovasi, sedangkan mereka yang memilih diam akan dikubur zaman. Hal ini menjadi semakin rumit dengan kondisi global yang terus bersaing. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah adalah salah satu upaya dalam mempersiapkan generasi yang kompetitif.

## KESIMPULAN

Kahoot adalah aplikasi berbasis website yang bisa digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran sejarah. Guru dapat memanfaatkan Kahoot dalam membuat soal untuk menguji sejauh mana materi dapat dipahami siswa. Kahoot memudahkan guru dalam melihat kinerja akademik siswa, karena hasil ujinya dapat langsung dilihat. Selain itu, Kahoot berdampak juga pada sikap kompetitif siswa, karena dipicu bersaing untuk mendapatkan skor terbaik dari menjawab soal. Skor terbaik diperoleh bila siswa bisa menjawab soal dengan cepat dan tepat. Hal itu yang mempengaruhi suasana kelas menjadi penuh semangat dan antusias. Apalagi guru memberikan *reward* kepada siswa dengan skor tertinggi.

Sikap kompetitif siswa perlu dikembangkan sedini mungkin. Sikap ini memberikan motivasi dan semangat juang bagi siswa untuk dapat bersaing. Sehingga ketika siswa hadir di kelas, yang mereka tampilkan adalah sikap pantang menyerah dan semangat dalam belajar. Sikap kompetitif bisa dibentuk manakala guru menerapkan perlombaan atau permainan saat pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi yang tepat dalam membangun sikap kompetitif siswa. Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersaing secara sehat dan memotivasi mereka dalam meraih sesuatu penghargaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Dalil, D. A. (2022). Implementasi Media Aplikasi Kahoot Pada Materi SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kompetitif Siswa MA Tarbiyatu Banin Pekalongan Winong Pati. (Skripsi, IAIN KUDUS).
- Darmalaksana, W. (2020). *Cara Menulis Proposal Penelitian*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati.
- Dewi, C.K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Fahrudin, F. (2020). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Context, Input, Process, Product (CIPP). *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(2), 199-211.
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara di Kelas IX di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 4(2).
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 387-397.
- Fauzan, R. (2019, May). Pemanfaatan Gamification Kahoot. it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme

- Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 254-262).
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *SwarnaDwipa*, 3(2), 54-63.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Romadi, R., & Kurniawan, G. F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore Untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 11(1), 79-94.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94.