



Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Nadhira Aisyah Damayanti ^{1✉}, Retno Mustika Dewi²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail : nadhira.17080554074@mhs.unesa.ac.id¹, retnomustika@unesa.ac.id²

Abstrak

Keterbatasan dalam pembelajaran daring salah satunya terletak pada sistem evaluasi dimana pengawasan saat siswa mengerjakan tes tidak dapat dilakukan secara langsung oleh guru. Sehingga banyak terjadi kecurangan yang dilakukan siswa yang berakibat pada hasil evaluasi menjadi tidak akurat lagi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan kelayakan, efektifitas dan respon siswa mengenai penggunaan Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model 4D, terbentuk dari 4 tahapan utama seperti : *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 80% “valid”. Ahli media mendapatkan persentase 84% “valid”. Ahli evaluasi mendapatkan persentase 80% “valid”. Selanjutnya hasil uji coba didapatkan rata-rata nilai pretest siswa 43,1 dan posttest 88,1 terdapat peningkatan nilai sebesar 45. Terakhir penilain respon siswa terhadap penggunaan Kahoot memperoleh persentase 92% “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan aplikasi Kahoot! yang dikembangkan peneliti relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Evaluasi, Kahoot!, Hasil Belajar.

Abstract

One of the limitations in online learning lies in the evaluation system where supervision when students take tests cannot be carried out directly by the teacher. So that a lot of cheating is done by students which results in the evaluation results being inaccurate. The purpose of this study was to determine the feasibility, effectiveness and student responses regarding the use of Kahoot! in learning activities as a medium for evaluating learning outcomes. The development model used by the researcher is the 4D model, formed from 4 main stages such as: define, design, develop, and disseminate. The results of the validation by material experts obtained a percentage of 80% "valid". Media experts get a percentage of 84% "valid". Evaluation experts get a percentage of 80% "valid". Furthermore, the results of the trial showed that the average pretest score of students was 43.1 and the posttest was 88.1 there was an increase in the value of 45. Finally, the assessment of student responses to the use of Kahoot obtained a percentage of 92% "very good". So it can be concluded that the Kahoot! developed by researchers is relevant and interesting to serve as a medium for evaluating student learning outcomes.

Keywords: Evaluation, Kahoot!, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya secara maksimal, yaitu pengembangan semua potensi yang meliputi kecakapan dan karakteristik pribadinya. Hal ini sesuai dengan UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya, seperti : keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Tidak bisa dipungkiri bahwa hasil dari adanya peningkatan kualitas SDM tak lain yaitu dikarenakan adanya pendidikan. (Muthoharoh & Sakti, 2021). Sehingga pendidikan merupakan investasi yang sangat penting dalam menghadapi masa depan dunia secara menyeluruh atau global (Sanjaya,2012).

Pada saat ini dunia pendidikan terus mengalami perkembangan, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya yaitu teknologi, perkembangan teknologi tidak dapat dihindari khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dapat mendukung proses pembelajaran, dengan teknologi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi, penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata. (Arsyad azhar., 2013). Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dapat disajikan secara modern dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat mengembangkan potensi siswa. Terlebih lagi pada masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran melalui online, teknologi khususnya *handphone* dan laptop menjadi komponen penunjang utama berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh.

Pengaruh pendidikan yang besar terhadap suatu individu maupun bangsa mengharuskan pendidikan untuk dapat terus ditingkatkan kualitasnya. Salah satu yang dapat dilakukan untuk bisa meningkatkan pendidikan yaitu dengan cara membuat media evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa secara menyeluruh. (Nuriyah, 2014). Dengan tujuan merefleksi dan mengetahui berhasil tidaknya proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan hasil obeservasi dilapangan, peneliti menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Surabaya kegiatan evaluasi pembelajaran masih belum dapat sepenuhnya maksimal. Kegiatan evaluasi pembelajaran yang diterapkan guru masih memakai cara konvensional yang kurang efisien yaitu hanya melalui tes tulis yang cara pengumpulan hasil kerja siswa difoto kemudian di kirim ke guru melalui *Whatsapp*. Kegiatan evaluasi pembelajaran ini dimulai dengan guru membuat soal, guru membagikan soal, siswa kemudian mengerjakan soal, selanjutnya guru mengoreksi jawaban yang dikirim siswa, dan yang terakhir guru membagikan nilai yang diperoleh oleh siswa. Kegiatan evaluasi yang seperti ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga akan berdampak pada evaluasi pembelajaran menjadi tidak efektif.

Pada saat ini pembelajaran hanya dilakukan melalui sistem daring, sehingga akan mempermudah siswa melakukan kecurangan dalam menjawab soal yang diberikan guru karena guru tidak dapat melakukan pengawasan secara langsung, salah satu bentuk kecurangan yang dilakukan siswa seperti saling membagi jawaban antar siswa melalui *whatsapp* atau alat komunikasi lainnya, sehingga tidak sedikit jawaban antar siswa yang sama. Pembelajaran secara daring seperti ini seharusnya guru sudah tidak menggunakan sistem evaluasi secara konvensional lagi, karena dengan adanya peluang kecurangan yang dilakukan siswa tersebut hasil evaluasi yang diperoleh guru sudah tidak akurat lagi.

Permasalahan diatas diperlukan suatu solusi untuk dapat mengatasinya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat dijadikan suatu inovasi yang dapat mendukung optimalisasi dalam evaluasi pembelajaran yang efektif, karena teknologi menawarkan berbagai macam kemudahan didalamnya. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa. (Chairudin

& Dewi, 2021). Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu aplikasi pembelajaran Kahoot!. Menurut (Iwamoto et al., 2017) Kahoot! adalah sebuah aplikasi online yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format “game-show”. Sedangkan menurut (Graham, 2015) Kahoot! merupakan media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis atau tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa.

Aplikasi Kahoot! berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. Pengoperasian aplikasi Kahoot! ini sangat mudah dilakukan, Kahoot! dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan. Sistem evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot! memungkinkan guru untuk dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa, karena dalam aplikasi Kahoot! point yang diperoleh siswa dapat langsung ditampilkan setelah siswa menjawab soal. Tidak seperti sistem evaluasi konvensional yang membutuhkan waktu yang lama dalam mengetahui perolehan hasil belajar siswa, karena dalam sistem evaluasi konvensional guru harus mengoreksi hasil kerja siswa terlebih dahulu. Apalagi dalam masa pandemic seperti saat ini, evaluasi dengan cara konvensional sudah tidak efektif lagi untuk tetap digunakan.

Selain itu, dalam pengembangan aplikasi Kahoot! ini mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari. (Harlina binti Ishak, 2017). Menurut pendapat yang lain Kahoot! Juga dapat mempengaruhi perubahan perkembangan sosial emosional siswa dalam kemampuannya berkolaborasi dan berkompetisi. (Fitri Rofiarti & Anisa Yunita Sari, 2017) Kelebihan lain yang dimiliki oleh Kahoot! yaitu hasil perolehan poin siswa dalam menjawab soal langsung dapat ditampilkan dilayar, sehingga dapat menjadi media pengukuran hasil belajar siswa. Pada masa pandemi seperti saat ini Kahoot! dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi bagi para guru yang diharuskan melaksanakan pembelajaran melalui daring. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kelayakan, efektifitas dan respon siswa mengenai penggunaan Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi dengan batasan materi konsep koperasi.

Pengembangan berguna dalam berbagai aspek, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan yaitu suatu bentuk usaha untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada dan mempertanggung jawabkannya. (Irawan & Suryo, 2017). Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan dalam sistem evaluasi yang kurang efektif dan efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran daring yang diketahui peneliti dari hasil observasi selama melakukan kegiatan PLP. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang diwajibkan ada dan harus dilaksanakan pada setiap kegiatan pembelajaran, dengan tujuan merefleksi dan mengetahui berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. (Fauziya & Suhara, 2015).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Supriadi et al., 2020) dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa Mandarin dan diperoleh hasil penelitian bahwa 79,3% siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran sangat menarik. Pada penelitian (Setiawati, 2018) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot! diperoleh hasil penelitian bahwa Kahoot! mampu meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi terdapat kekurangan yaitu tampilan soal dalam Kahoot! hanya dilengkapi dengan gambar saja, berbeda seperti tampilan soal Kahoot! yang dikembangkan oleh peneliti, dimana didalamnya telah dilengkapi dengan gambar dan video.

Penelitian ini penting untuk dilakukan dikarenakan pada pembelajaran secara daring seperti saat ini diperlukan penyesuaian dari sistem evaluasi konvensional menjadi sistem evaluasi yang sudah berbasis teknologi supaya dapat memperoleh hasil evaluasi yang efisien, efektif dan akurat.

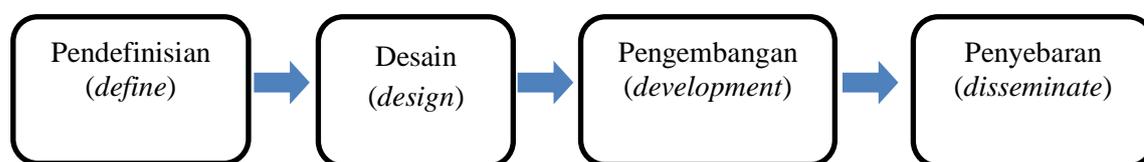
Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas rumusan masalah yang akan dibahas yaitu : (1) Bagaimana kelayakan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa di SMA Negeri 16

Surabaya ? (2) Bagaimana efektifitas aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa di SMA Negeri 16 Surabaya ? (3) Bagaimana respon siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa di SMA Negeri 16 Surabaya ?

Sehingga berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut menjadi awal munculnya ide peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Selanjutnya untuk model pengembangan yang dipilih yaitu model penelitian dan pengembangan 4D diadaptasi oleh (Thiagarajan, 1974). Model penelitian 4D terbagi dalam 4 tahapan utama, yaitu : *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Alasan dasar peneliti menggunakan model pengembangan 4D dikarenakan model ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk penelitian pengembangan. Bentuk produk dari pengembangan yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Adapun tahapan dalam model penelitian 4D adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Model 4D

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pendefinisian (*define*) merupakan tahap untuk menentukan segala bentuk persyaratan yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Dengan cara menganalisis kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran dan batasan dari materi yang ingin dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari (Falahudin, 2017) bahwa media yang valid yaitu media yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Setelah mengetahui syarat-syarat pembelajaran maka akan didapatkan hasil analisis mengenai kebutuhan guru dan siswa yang dapat menunjang proses evaluasi dan pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti menentukan mengenai produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Desain (*design*)

Desain (*design*) adalah salah satu tahap yang bertujuan untuk bisa menyiapkan media kuis interaktif berbasis Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Kegiatan yang harus dilaksanakan pada tahap ini seperti : perancangan Kahoot!, penyusunan tes dan pemilihan format.

Pada tahap desain (*design*) ini akan menghasilkan draft mengenai aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pengembangan (*development*) adalah tahap yang bertujuan untuk membuat draft menjadi suatu produk dan menguji validitasnya kepada para ahli dibidangnya. Setelah mengembangkan aplikasi Kahoot! sesuai dengan draft pada tahap desain selanjutnya produk yang telah dihasilkan tersebut dilakukan validasi kepada para ahli, seperti : ahli materi, media dan evaluasi untuk diberikan saran mengenai produk yang telah dihasilkan untuk dilakukan perbaikan atau revisi agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi. Sehingga pada tahap pengembangan ini menghasilkan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar yang layak untuk diuji coba pada siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Surabaya dengan pokok bahasan konsep koperasi.

4. Tahap Penyebaran (disseminate)

Penyebaran (*disseminate*) yaitu tahap yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil dari produk yang telah dikembangkan dalam jangkauan yang lebih luas dengan tujuan untuk menguji keefektifan penggunaan hasil produk yang dikembangkan. Tetapi, dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya sebatas sampai pada tahap *development* (pengembangan) dikarenakan adanya keterbatasan waktu untuk penyebaran secara luas.

Penelitian pengembangan ini desain uji coba dilakukan dengan desain menurut (Sugiyono 2010) yaitu *One Grup Pretest Postes Design*. Uji coba dengan menggunakan *pretest* terlebih dahulu kemudian hasil diketahui setelah adanya *posttest*. Penelitian ini dimulai dengan membagikan soal *pretest* kepada siswa, kemudian menjelaskan materi pelajaran konsep koperasi, jika dirasa siswa sudah paham selanjutnya peneliti menerapkan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran. Terakhir dibagikan lagi soal kepada siswa sebagai *pretest* yang hasilnya akan dibandingkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aplikasi Kahoot! yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini diantaranya adalah : ahli materi dan soal Ibu Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd, ahli media Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd, ahli evaluasi Ibu Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd, serta siswa MIPA 6 SMA Negeri 16 Surabaya sebanyak 22 siswa.

Tabel 1

Kriteria Penilaian Menurut Skala Likers

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Kurang Baik (KB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Sumber: (Riduwan, 2012)

Berdasarkan kriteria pada tabel 1 jika perolehan nilai atau skor sama dengan atau lebih dari 4 maka sudah dapat diuji cobakan.

Tabel 2

Kriteria Interpretasi Kelayakan

Kriteria	Persentase (%)
Sangat Tidak Layak	0-20
Tidak Layak	21-40
Cukup Layak	41-60
Layak	61-80
Sangat Layak	81-100

Sumber: (Riduwan, 2012)

Berdasarkan kriteria pada tabel 2 jika hasil dari respon siswa memperoleh hasil lebih dari 60% maka produk telah dapat digunakan oleh siswa.

Selanjutnya untuk mendapatkan hasil persentase ketuntasan klasikal siswa diperoleh menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Rumus} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100$$

Setelah hasil nilai diketahui perhitungan untuk mendapatkan nilai hasil belajar juga dapat diperoleh dengan rumus *N-gain* Skor sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Nilai Sesudah} - \text{Nilai Sebelum}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Sebelum}}$$

Nilai hasil belajar dapat dinyatakan meningkat apabila nilai $n\text{-gain} > 0.3$ dalam klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 3

Klasifikasi Nilai Standar $N\text{-Gain}$	
Nilai Standard $N\text{-Gain}$	Klasifikasi
$G > 0.7$	Tinggi
$0.7 > g > 0.3$	Sedang
$G < 0.3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian Pengembangan Aplikasi Kahoot!

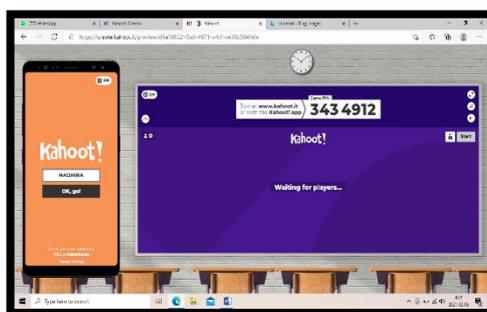
Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini diperoleh suatu masalah yaitu sistem evaluasi di SMA Negeri 16 Surabaya khususnya pada mata pelajaran ekonomi masih menggunakan sistem evaluasi konvensional. Dimana sistem evaluasi konvensional kurang cocok diterapkan pada pembelajaran daring seperti saat ini, karena terdapat banyaknya peluang siswa untuk melakukan kecurangan. Bentuk kecurangan siswa ini dapat diketahui dari jawaban siswa saat mengerjakan soal rata-rata hasil jawabannya sama. Kecurangan seperti ini biasanya dilakukan siswa dengan cara saling bertukar jawaban melalui *whatsapp* atau alat komunikasi lainnya. Sehingga menyebabkan hasil evaluasi yang diperoleh guru sudah tidak akurat lagi. Oleh karena itu berdasarkan dari analisis karakteristik siswa, peneliti mengembangkan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar yang bertujuan untuk mendukung optimalisasi dalam evaluasi pembelajaran agar lebih akurat dan efektif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

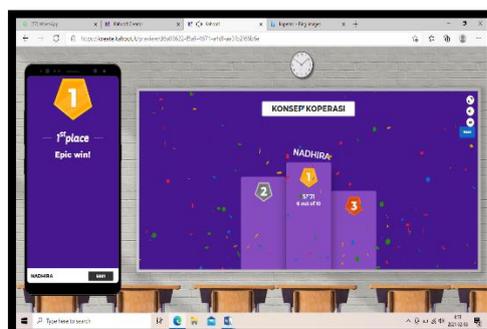
Dalam tahap perencanaan menghasilkan rancangan awal dari aplikasi Kahoot! yang akan dikembangkan. Dalam tahap perancangan ini terdapat 3 langkah, yaitu : a). Perancangan Kahoot!, hasilnya yaitu aplikasi Kahoot! dapat diakses melalui aplikasi maupun web yang berisi 10 soal pilihan ganda dengan durasi waktu menyelesaikan soal 30-240 detik tergantung pada tingkat kesukaran soal, dimana skor tertinggi adalah 1000 setiap soalnya, soal juga dilengkapi dengan video atau gambar agar tampilannya lebih menarik. b). Penyusunan tes, peneliti menyusun instrumen pengambilan data melalui tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 10 yang akan dibagikan kepada siswa dengan tujuan untuk dapat mengetahui tingkat perubahan hasil belajar siswa yang didapatkan siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi, tes ini diberikan sebanyak 2 kali yaitu yang pertama (*pretest*) dan yang terakhir (*posttest*). c). Pemilihan format, pengembangan aplikasi Kahoot! soal yang disusun berkaitan dengan materi konsep koperasi, setelah guru menjelaskan materi selanjutnya siswa akan diminta untuk *login* Kahoot! kemudian mengerjakan soal-soal yang ada didalam Kahoot! guru akan berperan sebagai operator yang menjalankan Kahoot! selama siswa mengerjakan soal berupa kuis, jika semua soal telah diselesaikan siswa maka akan muncul point yang diperoleh oleh setiap siswa, selanjutnya guru bisa menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar siswa pada materi konsep koperasi.



Gambar 2 Tampilan Awal Kahoot!



Gambar 3 Contoh Soal Pada Kahoot!



Gambar 4 Tampilan Perolehan Poin

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan menghasilkan draf final pengembangan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi yang telah melalui revisi setelah adanya telaah dalam bentuk saran atau masukan dan validasi dari para validator, adapun pihak-pihak yang berperan sebagai validator yaitu : ahli materi dan soal Ibu Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd, ahli media Bapak Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd, ahli evaluasi Ibu Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd.

Pada tahap pengembangan juga dilakukan implementasi media yang dilakukan di kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Surabaya untuk menguji keefektifan dan kepraktisan dari aplikasi Kahoot! yang dikembangkan.

a. **Kelayakan aplikasi Kahoot! Sebagai media evaluasi hasil belajar siswa**

Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan konsep koperasi mendapatkan hasil seperti pada tabel 4:

Tabel 4
Hasil Validasi Materi

Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
Ketepatan	80%	Layak
Kelengkapan	80%	Layak
Perhatian	80%	Layak
Dampak Bagi Siswa	80%	Layak
Dampak Bagi Guru	80%	Layak
Pemahaman	80%	Layak
Total Persentase	480%	-
Rata-rata Persentase	80%	Layak

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa variabel ketepatan mendapatkan persentase hasil validasi sebesar 80% (layak). Pada variabel kelengkapan mendapatkan 80% (layak). Variabel perhatian mendapatkan hasil 80% (layak). Variabel dampak bagi siswa mendapatkan hasil persentase 80% (layak). Selanjutnya variabel dampak bagi guru mendapatkan 80% (layak). Terakhir pada variabel pemahaman juga mendapatkan 80% (layak). Sehingga validasi materi pengembangan aplikasi Kahoot! pada materi konsep koperasi mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 80% (layak). Selanjutnya hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 5
Hasil Validasi Media

Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
Keterbacaan	80%	Layak
Tampilan	90%	Sangat Layak
Huruf	88%	Sangat Layak
Kemudahan Dalam Penggunaan	80%	layak
Jumlah Persentase	338%	-
Rata – rata Persentase	84.5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil validasi media pada variabel keterbacaan mendapatkan persentase 80% (layak). Pada variabel tampilan mendapatkan persentase 90% (sangat layak). Selanjutnya pada variabel huruf mendapatkan persentase 88% (sangat layak). Terakhir variabel kemudahan dalam penggunaan mendapatkan persentase 80% (layak). Media yang praktis ialah media yang mempertimbangkan aspek mekanisme penggunaan (Mustaqim, 2017). Sehingga pengembangan aplikasi Kahoot! pada validasi media mendapatkan rata-rata persentase 84.5% (sangat layak). Terakhir hasil validasi dari ahli evaluasi mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 6
Hasil Validasi Evaluasi

Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
Ketepatan	80%	Layak
Kelengkapan	80%	Layak
Penulisan Soal	80%	Layak
Kualitas Soal	80%	Layak
Bahasa	80%	Layak
Total Persentase	400%	-
Rata-rata Persentase	80%	Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui jika seluruh variabel pada validasi evaluasi yang meliputi variabel ketepatan, kelengkapan, penulisan soal, kualitas soal dan bahasa mendapatkan persentase hasil yang sama yaitu 80% (layak). Sehingga rata-rata persentase yang didapatkan dari validasi evaluasi adalah 80% (layak).

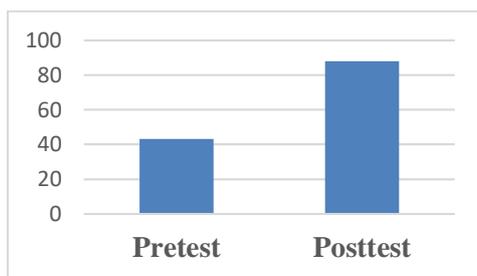
b. Efektifitas aplikasi kahoot! Sebagai media evaluasi hasil belajar siswa

Pada uji coba terbatas dilakukan di SMA Negeri 16 Surabaya pada kelas X MIPA 6 dengan jumlah 22 siswa. Dibagikan 10 soal *pretest* kepada siswa kemudian setelah penggunaan aplikasi Kahoot dibagikan 10 soal *posttest* dengan kriteria soal yang sama. Hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* siswa yaitu sebagai berikut :

Tabel 7
Hasil Pretest Posttest

Nama	Pretest	Posttest	Keterangan
Siswa 1	30	90	Tuntas
Siswa 2	60	100	Tuntas
Siswa 3	40	80	Tuntas
Siswa 4	30	80	Tuntas
Siswa 5	40	80	Tuntas
Siswa 6	50	80	Tuntas
Siswa 7	30	60	Tidak Tuntas
Siswa 8	40	100	Tuntas
Siswa 9	50	100	Tuntas
Siswa 10	60	100	Tuntas
Siswa 11	50	80	Tuntas
Siswa 12	40	100	Tuntas
Siswa 13	40	100	Tuntas
Siswa 14	60	100	Tuntas
Siswa 15	70	90	Tuntas
Siswa 16	40	90	Tuntas
Siswa 17	20	70	Tidak Tuntas
Siswa 18	50	90	Tuntas
Siswa 19	30	100	Tuntas
Siswa 20	10	70	Tidak Tuntas
Siswa 21	60	90	Tuntas
Siswa 22	50	90	Tuntas
Total	950	1940	-
Rata-rata	43.1	88.1	-

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui setelah dilakukan *pretest* dapat diketahui jika rata-rata nilai *pretest* siswa adalah sebesar 43,1. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba aplikasi Kahoot! yang dikembangkan akan dibagikan kembali soal *posttest* untuk mengetahui seberapa sejauh perubahan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil *posttest* yang diperoleh siswa memiliki rata-rata nilai sebesar 88,1. Sehingga dari adanya peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* siswa sebesar 45 maka penggunaan aplikasi Kahoot! dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pada rata-rata nilai hasil *pretest* siswa masih belum dapat memenuhi ketuntasan klasikal, akan tetapi pada rata-rata nilai hasil *posttest* siswa sudah dapat memenuhi ketuntasan klasikal. Hal ini dapat terbukti dari jumlah siswa yang menjawab benar sebesar $\geq 61\%$ setelah diberikan perlakuan. Persentase tingkat ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 86% dimana 19 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa belum tuntas.



Gambar 5 Diagram Perubahan Pretest Posttest

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahawa terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot!. Peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan *n-gain* dan diperoleh nilai sebesar 0.792 dengan kriteria “Tinggi”.

c. Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa

Lembar respon peserta didik dibagikan melalui *google form* dan didapat hasil seperti pada tabel 8.

Tabel 8
Hasil Respon Peserta Didik

Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
Syarat Dikdaktik	90%	Sangat Layak
Syarat Konstruksi	90%	Sangat Layak
Syarat Teknis	96%	Sangat Layak
Total Persentase	276%	-
Rata-rata Persentase	92%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui hasil dari respon siswa yang dilakukan terhadap 22 siswa melalui *google form* diperoleh rata-rata keseluruhan komponen mendapatkan kategori “sangat layak” dengan persentase 92% (sangat layak) yang terdiri dari syarat dikdaktik sebesar 90% (sangat layak), syarat kontruksi sebesar 90% (sangat layak) dan syarat teknis sebesar 96% (sangat layak)

Penelitian pengembangan ini menghasilkan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa di SMA Negeri 16 Surabaya. Aplikasi Kahoot! yang dikembangkan berisi soal-soal mengenai materi konsep koperasi dengan jumlah 15 butir soal, dimana setiap soal memiliki batas waktu untuk menjawab 30 detik sampai 60 detik. Peserta didik dapat menjawab soal kuis dengan memilih kode yang tertera pada *webquiz* Kahoot! melalui *smartphone* yang mereka gunakan. Setelah kuis selesai hasil skor yang diperoleh siswa dapat lagsung diketahui. Sehingga dari skor yang didapatkan oleh siswa dapat dijadikan guru sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

Penelitian pengembangan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar dilaksanakan di kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Surabaya dengan meteri konsep koperasi pada tanggal 30 April 2021. Respon yang ditunjukkan siswa saat penelitian sangat baik, siswa antusias dan tertarik pada penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran, karena siswa belum pernah menggunakan aplikasi Kahoot! sebelumnya. Walaupun pembelajaran dilakukan melalui sistem daring tetapi tidak mengurangi antusias siswa.

a. Kelayakan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa

Kelayakan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa ini didapatkan dari kegiatan validasi kepada beberapa ahli seperti : ahli materi, media dan evaluasi. Kegiatan validasi ini sesuai dengan model pengembangan 4D pada tahap pengembangan (*development*), yang bertujuan untuk membuat draft menjadi suatu produk kemudian menguji validitasnya kepada para ahli dibidangnya.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan konsep koperasi mendapatkan rata-rata presentase 80% maka dapat dikatakan layak. Dalam penelitian ini validasi bahasa tidak dilakukan peneliti, karena pada validasi materi

sudah mencakup komponen bahasa yang digunakan didalamnya sesuai pada pedoman Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil validasi media diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 84%, sehingga dari segi media pengembangan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar ini dapat dikatakan valid dan sangat layak untuk digunakan.

Validasi ahli terakhir yaitu validasi evaluasi, pada validasi ini diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 80% sehingga dapat dikatakan valid dan layak digunakan.

Rata-rata persentase skor dari keseluruhan validasi pengembangan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa adalah 81,3% dengan keterangan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi sejalan dengan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Cahya Kurnia Dewi, yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Matematika Kelas X” dengan presentase skor dari keseluruhan validasi yaitu 82% dengan keterangan valid.

b. **Efektifitas aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa**

Efektifitas aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa dapat dilihat melalui perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran. Perubahan yang dimaksudkan adalah pencapaian ketuntasan belajar siswa. Semakin banyak siswa mencapai ketuntasan belajar maka semakin efektif produk yang dikembangkan.

Pada penelitian ini efektifitas aplikasi Kahoot yang dikembangkan diperoleh peneliti dengan menggunakan *pretest posttest* yang diberikan kepada siswa. *Pretest posttest* ini diberikan pada kelas X MIPA 6 yang berjumlah 22 siswa. KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang ditetapkan peneliti adalah 75 sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang berlaku disekolah SMA Negeri 16 Surabaya.

Berdasarkan hasil *pretest posttest* aplikasi Kahoot! yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif. Hal ini dapat ditunjukkan oleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan aplikasi Kahoot! nilai rata-rata siswa sebesar 43,1. Sebelum menggunakan aplikasi Kahoot! tidak satupun siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Selanjutnya sesudah menggunakan aplikasi kahoot! nilai rata-rata siswa menjadi 88,1. Sebanyak 19 siswa tuntas dan sisanya sebanyak 3 siswa masih tidak tuntas, sehingga persentase ketuntasan siswa sebesar 86,4% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan nilai dari *pretest ke posttest* siswa sebesar 45 maka penggunaan aplikasi Kahoot! dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan *n-gain* dan diperoleh nilai sebesar 0.792 dengan kriteria “Tinggi”.

Penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar oleh (Setiawati, 2018) dengan hasil sebelum menggunakan Kahoot! nilai rata-rata siswa 51,87. Namun setelah menggunakan Kahoot! nilai rata-rata menjadi 74,33.

c. **Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa**

Respon siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar ini dapat dilihat dari jawaban siswa terhadap angket yang telah dibagikan. Angket yang dibagikan memuat beberapa syarat seperti : syarat didaktik, syarat kontruksi dan syarat teknis.

Angket respon siswa dibagikan kepada 22 siswa melalui google form. Hasil yang peroleh yaitu rata-rata keseluruhan komponen mendapatkan kategori “sangat baik” dengan persentase 92% yang terdiri dari syarat didaktik sebesar 90%, syarat kontruksi sebesar 90% dan syarat teknis sebesar 96%. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Ningrum, 2018) yang berjudul kuis interaktif berbasis game Kahoot! terhadap hasil belajar siswa yang memperoleh hasil bahwa dari 44 siswa sebanyak 38 siswa mempunyai respon yang baik terhadap penggunaan Kahoot!

Berdasarkan pengamatan peneliti saat proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar siswa terlihat sangat antusias dan aktif walaupun pembelajaran dilakukan

1658 *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa– Nadhira Aisyah Damayanti, Retno Mustika Dewi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>

secara daring. Namun, terdapat batasan dalam penelitian ini yaitu aplikasi Kahoot! memerlukan jaringan internet yang kuat, sehingga apabila terdapat siswa yang mengalami gangguan jaringan maka dapat menghambat kerja siswa dalam menyelesaikan tes. Selain itu, materi dalam aplikasi Kahoot! masih terbatas pada materi konsep koperasi sehingga target pengguna hanya siswa kelas X SMA saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Penelitian ini sekaligus juga membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad azhar. (2013). Raja Grafindo Persada jakarta. Media Pembelajaran Edisi Revisi. 2013.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. 3(3), 951–962.
- Falahudin. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*.
- Fauziya, D. S., & Suhara, A. M. (2015). EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI PENULISAN JURNAL REFLEKTIF BERBASIS PENILAIAN DIRI DI PBS. INDONESIA STKIP SILIWANGI. *P2M STKIP Siliwangi*. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i1p46-52.163>
- Fitri Rofiarti, & Anisa Yunita Sari. (2017). TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *Loex Quarterly*.
- Harlina binti Ishak, Z. M. N. & A. A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Prosiding Seminar Serantau Ke-8 2017*, 627–635.
- Irawan, E., & Suryo, T. (2017). Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Beta Jurnal Tadris Matematika*. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Mustaqim, I. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nuriyah, N. (2014). Evaluasi pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Eduksos*. <https://doi.org/10.1165/rcmb.2013-0411OC>

- 1659 *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa– Nadhira Aisyah Damayanti, Retno Mustika Dewi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Setiawati, H. D. S. E. P. A. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di Sman 1 Blitar. *Jktp*, 1, 274.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto. *Prosiding*, 6(November), 28–36. <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1192>
- Thiagarajan, S. A. O. . (1974). *Development for Training Teachers of Exceptional Childern: A Sourcebook*. Indiana Univ, Bloomington. Center for Innovation In.