

PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATERI MEDIA PROMOSI DALAM PEMASARAN

Putri Alfia Nur Rohma^{1*}, Candra Aeni²

^{1,2} Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: nuralfia599@gmail.com

² Email: candraunirow@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi, prestasi belajar peserta didik dalam menggunakan evaluasi berbasis kahoot, dan respon guru serta peserta didik terhadap penggunaan evaluasi berbasis kahoot. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMK NU Palang dengan jumlah 22 orang dan guru. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi, 81,8% peserta didik memperoleh prestasi belajar >70, penggunaan evaluasi berbasis kahoot memperoleh respon guru sebanyak 92% dan respon peserta didik sebanyak 90,09%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik dalam menggunakan evaluasi berbasis kahoot dalam kategori tinggi, respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan evaluasi berbasis kahoot juga sangat baik. Berarti kahoot sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi khususnya untuk materi media promosi dalam pemasaran.

Kata Kunci: evaluasi pembelajaran, kahoot, prestasi belajar, respon

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu pendidikan dapat diperoleh dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diwujudkan dengan peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang tuntas, karena tingkat berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan dapat dilihat berdasarkan hasil dari evaluasi pembelajarannya. [1] Mardapi (dalam S. Mulyani, 2021: 2)

[2] Rina (dalam C. K. Dewi, 2018:7) mengemukakan bahwa keterkaitan tujuan pembelajaran dengan evaluasi sangat erat. Tujuan pembelajaran mencakup dan menilai ketercapaian hasil belajar peserta didik. Dalam melakukan penilaian, terdapat kriteria atau pedoman dalam menilai ketercapaian hasil belajar peserta didik.

Keterkaitan evaluasi didalam pendidikan dapat ditunjukkan melalui hasil dari 2 (dua) bagian evaluasi yaitu penilaian dan pengukuran. Hasil ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Hal itu dikarenakan hasil evaluasi dapat memberikan informasi tentang tingkat kualitas pendidikan. Sesuai dengan pernyataan hukum, bahwa evaluasi merupakan pengendali mutu pendidikan.

Evaluasi merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan sebagai jawaban untuk memperbaiki program yang sedang atau sudah dilakukan. Evaluasi pembelajaran merupakan sekumpulan dari beberapa metode yang wajib digunakan oleh seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran. Evaluasi juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang dilakukan secara terus menerus di dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan evaluasi harus dipersiapkan dan memiliki keterkaitan hubungan dengan materi yang diujikan dalam evaluasi pembelajaran. [3] Erman (dalam S. Mulyani, 2021:2). Penilaian evaluasi dapat didukung dengan beberapa data hasil pengukuran dan informasi dari hasil penilaian dimensi antara lain kreativitas, minat, sikap, dan keterampilan. Oleh sebab itu, pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang bervariasi sesuai dengan data atau hasil yang ingin diperoleh.

Kegiatan evaluasi dapat menggunakan jenis alat ukur yang ada, seperti tes (tes tulis dan tes lisan), non tes (observasi dan wawancara), dan kuisioner atau angket. Ketuntasan hasil evaluasi peserta didik sangat berkaitan dengan seberapa jauh peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Untuk memiliki peserta didik yang memiliki pemahaman materi baik, sangat

dibutuhkan peran guru yang kreatif dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran serta membuat evaluasi yang menarik dan praktis.

Dalam menghasilkan alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan praktis, tentu tidak terlepas dari pemanfaatan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Penerapan IPTEK dalam pendidikan, khususnya dalam evaluasi pembelajaran memberikan kesan yang berbeda bagi peserta didik dalam mengerjakan evaluasi. Peserta didik akan merasa menyenangkan ketika pengerjaan evaluasi dikemas dalam suatu media yang menarik. Hal itu juga didukung dengan pendapat [4]Basyiruddin (dalam Mulyani, 2021:2) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dapat efektif jika diterapkannya media penunjang dan alat evaluasi yang digunakan pas.

Pelaksanaan evaluasi di SMK NU Palang dapat diketahui oleh peneliti melalui wawancara dan penyebaran angket. Hasil dari wawancara menyatakan bahwa evaluasi saat ini dilakukan menggunakan media kertas, pelaksanaan evaluasi dengan media online atau aplikasi pernah digunakan dalam evaluasi seperti saat pandemi covid 19. Guru di SMK NU Palang, khususnya guru dalam mata pelajaran PKK juga menggunakan media evaluasi menggunakan aplikasi seperti wa, link, dan google form. Pemanfaatan aplikasi sebagai alat evaluasi tersebut secara intens adalah dilakukan saat pandemi, setelah pandemi evaluasi kembali seperti semula yaitu menggunakan media kertas. Dari pemanfaatan aplikasi sebagai alat evaluasi, guru merasa alat evaluasi yang digunakan kurang berjalan sesuai dengan mestinya, peserta didik terkesan abai terhadap evaluasi yang diberikan, peserta didik juga banyak sekali yang telat dalam jadwal pengumpulan evaluasi. Hal tersebut yang menyebabkan evaluasi saat pandemi tidak digunakan kembali, dan kembali seperti semula menggunakan evaluasi dengan media kertas.

Berdasarkan hasil angket peserta didik terhadap evaluasi yang telah digunakan pada pembelajaran PKK menyatakan bahwa peserta didik dalam menjawab evaluasi yang diterapkan guru dengan media kertas masih kesulitan, pernah diberikan evaluasi dalam bentuk aplikasi berupa google form, wa, dan aplikasi lain, peserta didik tertarik dan merasa menyenangkan jika evaluasi dilakukan menggunakan aplikasi, serta menurut mereka perlu adanya variasi alat evaluasi di setiap materi dalam pembelajaran PKK.

Oleh karena itu, peneliti menawarkan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran PKK dalam proses evaluasi pembelajaran adalah Aplikasi Kahoot. Seftiani (2019) berpendapat bahwa Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang berbasis situs web, salah satu fitur kahoot adalah dapat digunakan untuk membuat kuis sederhana. Dapat dikatakan juga, aplikasi ini adalah media pembelajaran daring yang dapat diakses secara gratis dan dikemas dengan menarik sehingga dapat menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan. Didalam fitur evaluasi dalam kahoot terdapat kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi, guru dapat melakukan penilaian dan rekapan evaluasi secara otomatis.

Beberapa penelitian terdahulu oleh [5]C. K. Dewi, 2018; [6]S. A. Simanullang, 2020; [7]M. Fahrurrozi & S. N. L. Rahmawati, 2020; [8]Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020 memberikan hasil bahwa Aplikasi Kahoot digunakan dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SMK NU Palang. Dalam pembelajaran membahas tentang kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menciptakan sebuah ide atau gagasan guna menghasilkan hasil yang kreatif dan inovatif dalam bidang kewirausahaan. Gagasan yang dihasilkan oleh peserta didik diharapkan dapat memberikan peluang bisnis dan solusi dalam pemecahan masalah dalam kehidupan.

Dalam mata pelajaran PKK terdapat beberapa materi yang dibahas, salah satunya materi yang dipilih peneliti adalah materi media promosi dalam pemasaran yang akan membahas tentang sarana pengenalan produk atau jasa kepada calon atau target konsumen. Materi ini memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mengetahui cara yang dilakukan oleh wirausahawan dalam menginformasikan, mempublikasikan, dan menawarkan produk atau jasa supaya calon atau target konsumen tertarik untuk membeli.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi, mendeskripsikan prestasi belajar peserta didik, dan mendeskripsikan respon guru serta peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis kahoot.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas rumusan masalah yang akan dibahas yaitu : (1) Bagaimana langkah-langkah penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi (2) Bagaimana prestasi belajar peserta didik dalam menggunakan evaluasi berbasis kahoot (3) Bagaimana respon guru serta peserta didik terhadap penggunaan evaluasi berbasis kahoot. Sehingga berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut menjadi awal munculnya ide peneliti untuk melakukan sebuah penelitian penerapan kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran media promosi dalam pemasaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode diskriptif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari beberapa data seperti hasil evaluasi peserta didik, angket respon guru dan peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara terhadap evaluasi yang diterapkan guru di SMK NU Palang.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK NU Palang dengan subjek penelitian sebanyak 22 peserta didik Kelas XI yang mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tes, angket, dan wawancara. Tes adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data pengukuran mengenai penguasaan materi. [9]Ika(dalam K. Rahayu, 2021:91). Tes yang diterapkan dalam penelitian ini adalah berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 50 (lima puluh) soal materi media promosi dalam pemasaran yang dikemas menarik dalam aplikasi kahoot.

Angket adalah alat berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan kepada responden penelitian guna mendapatkan data kebutuhan penelitian Ika(dalam K. Rahayu, 2021:91). Dalam penelitian ini, angket disebarkan kepada guru dan peserta didik guna mendapatkan data respon terhadap evaluasi berbasis kahoot yang telah digunakan.

Setelah mendapatkan data penelitian, selanjutnya data akan dilakukan analisis sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pertama, analisis prestasi belajar peserta didik. Analisis ini berdasar pada pendapat [10]Purbaningrum (dalam K. Jannah & T. Pahlevi, 2020:112) yang menyatakan jika hasil prestasi belajar mendapatkan prosentase 81-100, maka termasuk dalam kriteria “Tinggi”, untuk prosentase 61-80, maka termasuk dalam kriteria “Sedang”, untuk prosentase 41-60, maka termasuk dalam kriteria “Cukup”, untuk prosentase 21-40, maka termasuk dalam kriteria “Rendah”, Sedangkan prosentase kurang dari 20 maka termasuk dalam kriteria “Sangat Rendah”.

Kedua, analisis respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan evaluasi berbasis kahoot. Hasil respon yang memiliki nilai lebih dari 85%, termasuk dalam kriteria respon “Sangat Baik”, sedangkan hasil respon sebesar 70%-85%, termasuk dalam kriteria respon “Baik”, hasil respon sebesar 50%-70%, termasuk dalam kriteria respon “Kurang Baik”, dan hasil respon kurang dari 50%, termasuk dalam kriteria respon “Tidak Baik” [10]Risandi (dalam K. Jannah & T. Pahlevi, 2020:112).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah Penggunaan Kahoot sebagai Alat Evaluasi

Dalam penggunaan kahoot terdapat 2 (dua) langkah utama dalam memainkan kuis sederhana ini. Langkah awal yaitu membuat kuis di situs web kahoot, selanjutnya langkah kedua yaitu memainkan kuis kahoot tersebut. Beberapa yang perlu diperhatikan dalam menggunakan kahoot antara lain:

1. Membuat akun pengguna pada <https://kahoot.com/>
2. Menyiapkan soal yang akan dimasukkan dalam evaluasi
3. Menyiapkan gambar sebagai penunjang maksud dari soal

Setelah akun pengguna dan persiapan soal telah dibuat. Fitur kahoot nantinya akan memunculkan pin yang digunakan peserta didik dalam mengakses kuis. Kuis kahoot dapat diakses pada smartphone dan komputer. Situs web yang digunakan adalah <https://kahoot.it/> dengan memasukkan PIN yang sudah diberikan guru pada kolom yang diminta. Evaluasi berbasis kahoot ini dapat diatur guru dalam pengisian evaluasi, dapat diatur secara individu ataupun kelompok sesuai dengan kebutuhan guru. Guru sebagai operator penuh dalam evaluasi, dapat mengobrol

kapan mulai dan selesainya evaluasi. Di akhir evaluasi, peserta didik dapat mengetahui nilai dan tanggung kelas selama mengerjakan evaluasi.

Situs web kahoot memiliki 2 (dua) akses yaitu yaitu <https://kahoot.it/> dan <https://kahoot.com/> . Penggunaan kedua situs web ini memiliki kegunaan yang berbeda. Situs web <https://kahoot.com/> adalah website utama, dalam situs web ini dapat melihat penjelasan mengenai apa itu situs web kahoot dan jenis kuis yang dibuat.

Sebelum menggunakan Kahoot, guru harus mendaftarkan akun dengan beberapa tahap yang harus dilakukan oleh guru, yaitu:

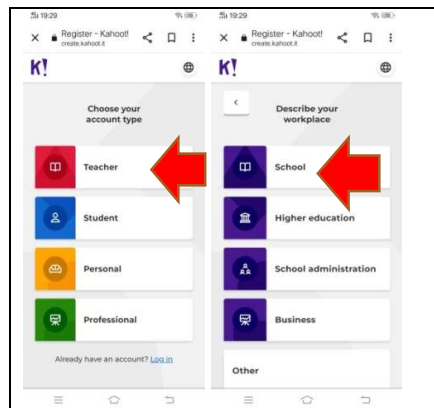
a. Guru masuk ke web kahoot.com terlebih dahulu. Maka akan tampil seperti gambar 1 Yang merupakan tampilan awal Kahoot. Bagi pemula maka harus klik "sign up"

Gambar 1. Tampilan Awal Kahoot



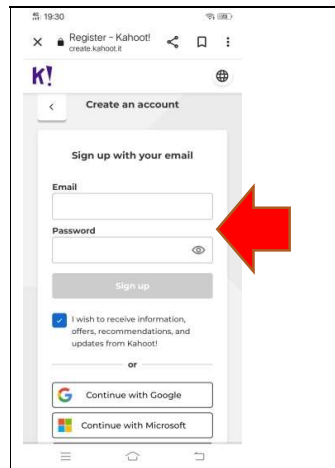
Gambar 1. Tampilan Awal Kahoot

b. Setelah diklik "sign up", akan tampil seperti gambar 2 Karena dalam penelitian ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, maka guru harus memilih pada kotak bertuliskan "Teacher"



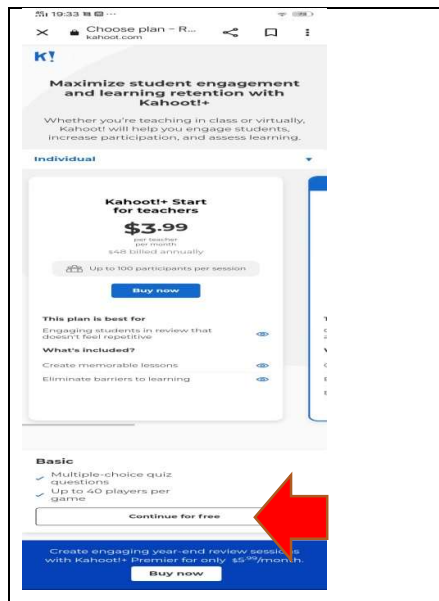
Gambar 2. Tampilan pilihan pengguna

c. Tahap selanjutnya adalah, guru memasukan email dan password seperti gambar 3 yang nantinya menjadi akun dari guru.



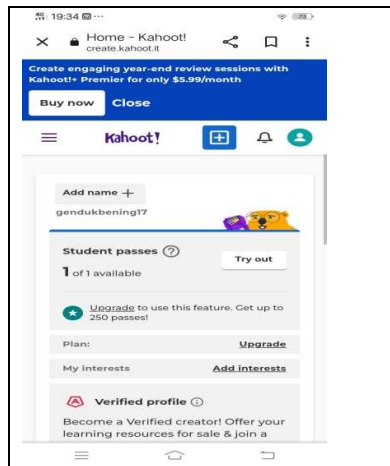
Gambar 3. Tampilan Sign In

d. Jika sudah memasukan alamat email dan password, akan muncul pilihan untuk guru memilih level Kahoot yang akan digunakan.



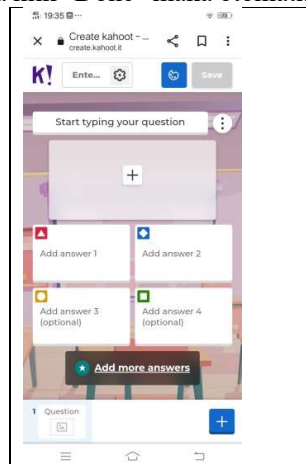
Gambar 4. Tampilan Level

e. Pada halaman utama dari Kahoot yang berisi berbagai pilihan ikon yang dapat digunakan oleh guru. 1) Disebelah kiri terdapat identitas lengkap dari pemilik akun yaitu guru. 2) Ketika guru akan membuat soal maka harus memilih ikon "Create" 3) Sedangkan ikon "Library" merupakan ikon yang berisi kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru. 4) Untuk ikon "Reports" merupakan tempat untuk mengetahui hasil nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi.



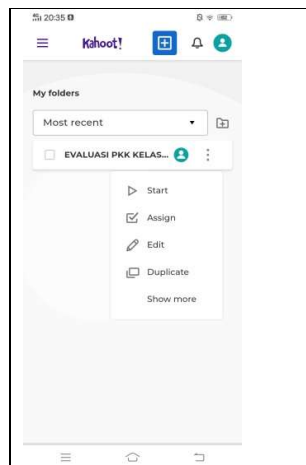
Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

f. Di halaman membuat soal. Yang didalamnya terdapat beberapa ikon yang nantinya digunakan untuk mengatur soal yang dibuat. 1) Question type merupakan ikon yang didalamnya terdapat beberapa pilihan model soal yang dapat digunakan. 2) Time limit digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan per item soal. 3) Points digunakan untuk menentukan poin yang digunakan per item soal. 4) Jika soal telah dibuat, maka klik "Done" maka otomatis soal akan tersimpan.



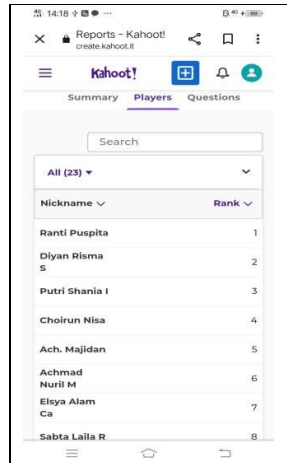
Gambar 6. Tampilan Membuat Soal

g. Soal yang sudah dibuat dan disimpan dapat dilihat pada ikon "Library". Ketika guru akan membagikan soal maka klik pada ikon "play". Maka akan muncul link dan PIN dari soal yang bisa di kirim kepada peserta didik.



Gambar 7. Tampilan Library

h. Nilai dari peserta didik dapat dilihat pada ikon "Reports". Maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 8. Tampilan Report

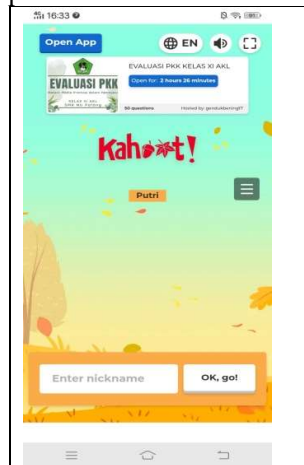
Sedangkan untuk peserta didik cukup membuka web "kahoot.it". Yang kemudian langsung memasukan PIN yang telah dikirim oleh guru.

a. PIN dimasukan pada kolom bertuliskan "Game PIN" sesuai dengan PIN yang telah dikirim guru.



Gambar 9. Tampilan Awal Peserta Didik

b. Dan muncul kolom yang harus diisi identitas dari peserta didik secara individu. Dan soal evaluasi sudah bisa dikerjakan oleh peserta didik.



Gambar 10. Tampilan Halaman Identitas Peserta Didik

Prestasi Belajar Peserta Didik dalam menggunakan evaluasi berbasis kahoot

Prestasi belajar dapat diketahui berdasarkan hasil jawaban peserta didik dalam pengerjaan evaluasi berbasis kahoot. Adapun perhitungan nilai siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Sumber: Purbaningrum (dalam K. Jannah & T. Pahlevi, 2020:112)

Berdasarkan hasil uji coba, prestasi belajar kelas XI di SMK NU Palang adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Peserta Didik

| Nilai | Peserta Didik | Prosentase |
|-------|---------------|------------|
| >70 | 14 | 81,18% |
| <70 | 8 | 18,82% |

Sumber: Data diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik, diketahui bahwa terdapat 14 peserta didik yang memperoleh nilai diatas 70 dalam kriteria “tinggi”, 8 siswa dalam kriteria “sangat rendah” sehingga diperoleh hasil rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMK NU Palang dalam kriteria “Tinggi”. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat peserta didik dalam kriteria “sangat rendah”. Hal tersebut dikarenakan prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni: 1) karakteristik intelektual peserta didik, 2) motivasi dan kepercayaan diri peserta didik, 3) proses pembelajaran peserta didik, dan 4) kebiasaan peserta didik dalam menjawab soal. Faktor-faktor tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Budsankom yang dikutip oleh Nisa, Nadiroh, & Siswono (2018:5), Fajriyah & Agustini (2018:4), Syarifah, Usodo, & Riyadi (2018:918), dan Putri, Ahda, & Rahmawati (2018:15). Sehingga menjadikan prestasi belajar peserta didik masih tergolong sangat rendah. Namun, prestasi belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik dapat terbiasa untuk melakukan evaluasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa & Wasis (2018), Oktanisa & Fitrayati (2018), Kurniawan & Lestari (2019), Kunuzil Jannah (2020) yang menggunakan instrumen penilaian berbasis kahoot untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik, hasil yang diperoleh menunjukkan prestasi peserta didik yang beragam.

Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Evaluasi Berbasis Kahoot

Respon guru dan peserta didik merupakan tanggapan atau umpan balik terhadap penggunaan evaluasi berbasis kahoot. Adapun perhitungan respon adalah sebagai berikut:

$$\text{Respon} = \frac{\text{Skor Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \quad (2)$$

Sumber: Purbaningrum (dalam K. Jannah & T. Pahlevi, 2020:112).

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

| Skor | N | P(100%) |
|------|---|---------|
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 4 | 5 | 80% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 4 | 5 | 80% |
| 4 | 5 | 80% |

| | | |
|-----------|------------|------------|
| 4 | 5 | 80% |
| 4 | 5 | 80% |
| 4 | 5 | 80% |
| 4 | 5 | 80% |
| 4 | 5 | 80% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 5 | 5 | 100% |
| 92 | 100 | 92% |

Sumber: diolah dari hasil angket respon guru

Sesuai dengan hasil respon guru dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan evaluasi berbasis kahoot memperoleh respon “sangat baik” dengan hasil prosentase sebesar 92%.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

| Skor | N | P(100%) |
|-------------|-------------|---------------|
| 102 | 110 | 92,73% |
| 98 | 110 | 89,09% |
| 102 | 110 | 92,73% |
| 96 | 110 | 87,27% |
| 98 | 110 | 89,09% |
| 100 | 110 | 90,91% |
| 100 | 110 | 90,91% |
| 98 | 110 | 89,09% |
| 100 | 110 | 90,91% |
| 94 | 110 | 85,45% |
| 101 | 110 | 91,82% |
| 99 | 110 | 90% |
| 102 | 110 | 92,73% |
| 100 | 110 | 90,91% |
| 100 | 110 | 90,91% |
| 97 | 110 | 88,18% |
| 99 | 110 | 90% |
| 97 | 110 | 88,18% |
| 101 | 119 | 91,82% |
| 98 | 110 | 89,09% |
| 1982 | 2200 | 90,09% |

Sumber: diolah dari hasil angket respon peserta didik

Sesuai dengan hasil respon peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan evaluasi berbasis kahoot memperoleh respon “sangat baik” dengan hasil prosentase sebesar 90,02%. Hasil penelitian mengenai respon peneliti oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismail & Mohammad (2017:19), Cetlin (2018:18), Ningrum (2018:27) Fauzan (2019:260), dan Putri & Muzakki (2019:222) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa senang ketika menggunakan kahoot, aplikasi kahoot merupakan aplikasi yang informatif, berguna, sangat bagus untuk diterapkan, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan, serta memberikan respon yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik lebih dari 70 memperoleh prosentase 81,08%, respon guru dan peserta didik memberikan respon sangat baik dengan prosentase 92% oleh guru dan 90,02% oleh peserta didik terhadap penggunaan evaluasi berbasis kahoot. Kahoot mempunyai kelebihan yakni kemudahan akses, tampilan, latar suara yang menarik dan kuis yang bervariasi, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta hasil jawaban siswa dapat di unduh pada menu get result. Adapun

kekurangan kahoot yakni adanya keterbatasan karakter dalam pengisian soal, jawaban, dan waktu dalam menjawab, serta membutuhkan koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Mulyani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Sungai Bahar," Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, (Online), (<https://aritmatika.uinkhas.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [2] C. K. Dewi, "Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (Online), (<http://repository.radenintan.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2018.
- [3] S. Mulyani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Sungai Bahar," Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, (Online), (<https://aritmatika.uinkhas.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [4] S. Mulyani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Sungai Bahar," Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, (Online), (<https://aritmatika.uinkhas.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [5] S. Mulyani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Sungai Bahar," Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, (Online), (<https://aritmatika.uinkhas.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [6] S. A. Simanullang, "Rancangan Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Akuntansi," Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, (Online), (<http://repository.umsu.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2020.
- [7] M. Fahrurrozi & S. N. L. Rahmawati, "Pengembangan Model Instrumen Evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Ekonomi," *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, (Online), (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [8] Supriatini, Refson, & Mustofa, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII", *Jurnal Bindo Sastra*, 4 (1): 48-62, (Online), (<http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>, diakses 15 Februari 2023), 2020.
- [9] K. Rahayu, "Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, (Online), (<http://etheses.uin-malang.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [10] K. Jannah & T. Pahlevi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "Kahoot!" pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 8, Nomor 1, (Online), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>, diakses 15 Februari 2023), 2020.
- [11] A. D. Damayanti, R. M. Dewi, "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 Nomor 4 Halm 1647 – 1659, (Online), (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, diakses 15 Februari 2023), 2021.
- [12] L. S. Faznur, Khaerunnisa, & A. Sumardi, "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik (JPMT)*, (Online), (<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/JPMT>, diakses 15 Februari 2023), 2020.
- [13] N. Fajri, A. Akbar, S. Zakir, & A. Rila, "Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam," *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, (Online), (<https://jurnal.umsb.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2021.

- [14] Lisnan & G. Emmanuel, “Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa,” *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167, (Online), (<http://jurnal.unsyiah.ac.id/jupi>, diakses 15 Februari 2023) 2020.
- [15] M. Ardiansyah, “Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif,” *Jurnal Matematika Ilmiah (JuMlahku)*, (Online), (<https://jurnal.upmk.ac.id>, diakses 15 Februari 2023), 2020.
- [16] E. Maulidah, A. H. Syaf, T. K. Rachmawati, & H. Sugilar, “Berpikir Kritis Matematis dengan Kahoot,” *Jurnal Analisa*, 6 (1) (2020) 19-27, (Online), (<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>, 15 Februari 2023), 2020.
- [17] E. S. Holiqi, Maryani, & S. H. B. Prastowo, “Development of Contextual Assessment Instruments for Students’ Critical Thinking Skills Using Kahoot Quiz,” *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 10 No. 2, Online, (<http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/>, 15 Februari 2023), 2021.
- [18] A. A. Fajriyyah & M. Nugrahalia, “Efektivitas Aplikasi Kahoot! sebagai Alat Evaluasi Kognitif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia,” *Jurnal Pelita Pendidikan*, (Online), (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>, 15 Februari 2023), 2020.
- [19] A. Ma’ruf & Alfurqan, “Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4 Nomor 5, (Online), (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>, 15 Februari 2023), 2022.
- [20] H. Rahman, “Optimalisasi Game Learning Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Matematika di SMKN 1 Singgahan Tuban,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 2 Issue 1 91-104, (Online), (<https://jurnaledukasia.org/jpp>, 15 Februari 2023), 2021.
- [21] N. Indriani, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7 No 1, (Online), (<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp>, 15 Februari 2023), 2022.
- [22] A. Kudril & Maisharoh, “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 Nomor 6 Halm 4628 – 4636, (Online), (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, 15 Februari 2023), 2021.
- [23] F. Daryanes, D. A. Dipuja, & F. Suzanti, “Peningkatan Kemampuan Penguasaan Teknologi Melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz Bagi Guru Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Daring,” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, Vol. 6, No. 2, Hal. 913-924, (Online), (<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>, 15 Februari 2023), 2022.
- [24] N. I. R. Kurniadi, R. S. Agustin, & Roemintoyo, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi,” *IJCEE*, Vol. 8 No. 1, Hal 62-67, (Online), (<http://jurnal.uns.ac.id>, 15 Februari 2023), 2022.
- [25] M. M. Mohammad, P. M. Sari, “Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio*, Volume 7, No. 3, pp. 1194-1198, (Online), (<https://ejournal.unma.ac.id/je>, 15 Februari 2023), 2021.