

PENGEMBANGAN ALEVA BERBAKAT (ALAT EVALUASI BERBASIS APLIKASI KAHOOT) PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 SUBTEMA 1 KELAS V DI SDN SOCOREJO

Mohammad Iqbal Shahrullah^{1*}, Saeful Mizan²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
Email: iqbalshahrullah@gmail.com

ABSTRAK

Alat evaluasi atau instrumen evaluasi merupakan alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik. Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan didapat bahwa guru belum memanfaatkan alat evaluasi dalam pengambilan nilai pada peserta didik. Dalam pengambilan nilai guru masih menggunakan metode konvensional berupa paper test (kertas). Sehingga dibutuhkannya alat evaluasi yang dapat membuka pola pikir peserta didik dalam belajar. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi dalam dunia pendidikan, peneliti mengembangkan alat evaluasi yang sudah ada yaitu menggunakan aplikasi Kahoot dengan memanfaatkan piranti gawai berbasis Android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dan bagaimana respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang akan dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan modifikasi model ASSURE. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi praktisi pendidikan. Alat evaluasi yang dikembangkan telah melalui validasi oleh para validator yang merupakan ahli di bidangnya masing-masing. Hasil validasi ahli materi memperoleh prosentase kelayakan 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media memperoleh prosentase kelayakan 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh prosentase 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi praktisi pendidikan memperoleh prosentase 95% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbasis Kahoot yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Kelas V.

Kata Kunci: Alat Evaluasi; Aplikasi; Kahoot.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik [1]. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi [2]. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar dapat memadukan dan mengaitkan muatan mata pelajaran dalam satu tema dengan luwes dan rapi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan siswa mudah memahami dan menangkap materi yang sedang dipelajari. Guna mengetahui apakah peserta didik sudah berhasil mencapai kompetensi atau belum, diperlukan informasi hasil belajar. Informasi hasil belajar dapat diperoleh dari tagihan-tagihan yang harus dipenuhi oleh peserta didik. Setiap jenis tagihan memerlukan seperangkat alat ukur atau

alat penilaian [3]. Guna meningkatkan pemahaman peserta didik, perlu adanya rangsangan agar peserta didik lebih giat lagi dalam belajar yaitu dengan membuat sistem evaluasi yang lebih inovatif dan berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan semakin tertarik dengan pembelajaran tematik.

Penggunaan metode baru menjadikan pembelajaran tematik menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung. Faktanya dalam mengevaluasi masih banyak menggunakan alat evaluasi berupa tes tulis yang dikerjakan pada selembar kertas yang kurang praktis jika digunakan dalam pembelajaran. Semakin pesatnya perkembangan teknologi di era ini, dimungkinkan penggunaan alat evaluasi yang berbasis teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi dapat diterapkan dan memberi dampak positif dalam dunia pendidikan. Salah satu alat evaluasi yang dapat

dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi di masa kini [4]. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan berlangsung menyenangkan, kompetitif dan dapat menarik antusias peserta didik agar lebih semangat dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran tematik berbasis aplikasi *Kahoot!* yang berkualitas (menarik, dan efektif).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan modifikasi dari model pengembangan ASSURE. Subyek penelitian dari penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pendidikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa angket lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi praktisi pendidikan. Alat evaluasi yang dikembangkan melalui validasi oleh para validator yang merupakan ahli di bidangnya masing-masing.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan. Sedangkan data kuantitatif adalah memaparkan hasil dari pengembangan produk yang dibuat berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot.

Lembar penilaian yang diisi oleh para ahli kemudian di analisis untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat peneliti. Untuk menentukan kriteria kelayakan untuk para ahli menggunakan skala sebagai berikut.

Dari hasil angket lalu dianalisis dengan cara :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan untuk Para Ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

(Sumber: Sudijono, [6])

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat table dibawah ini.

Tabel 2. Skala Kriteria Menurut Arikunto

Rata-Rata Skor	Klasifikasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak

(Sumber: Arikunto, [7])

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan proses validasi untuk menguji kelayakan produk Alat Evaluasi Berbasis Kahoot ini. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan.

Proses validasi dilakukan untuk mengumpulkan data kelayakan produk. Hasil penilaian kelayakan alat evaluasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pendidikan dapat diamati pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian oleh Para Ahli Pada Pengembangan Aleva Berbakat.

Validator	Tahap	Prosentase	Kriteria
Ahli Materi	1	100%	Sangat Layak
Ahli Media	1	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	1	100%	Sangat Layak

	2	100%	Sangat Layak
Praktisi Pendidikan	1	95%	Sangat Layak
Rata-rata		99%	Sangat Layak

Produk yang sudah divalidasi oleh para ahli selanjutnya di revisi sesuai masukan dari para ahli. Terdapat masukan dan revisi dari ahli bahasa saja. Revisi dari ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Revisi dan Masukan oleh Para Ahli pada Pengembangan Aleva Berbakat.

No.	Masukan	Revisi
1.	Kalimat yang digunakan dalam soal dibuat lebih komunikatif lagi.	Pada soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, dan 20 sudah diubah lebih komunikatif lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan ALEVA BERBAKAT (Alat Evaluasi Berbasis Kahoot) pada pembelajaran Tema 8 Subtema 1 kelas V di SDN Socorejo dimulai dengan melakukan analisis peserta didik, menentukan standar dan tujuan, memilih strategi dan sumber, memanfaatkan sumber, melibatkan partisipasi praktisi, dan melakukan evaluasi dan revisi. Alat evaluasi yang dikembangkan sangat layak dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan antusias peserta didik dalam pembelajaran tematik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berdasarkan validasi ahli.

Perlu pengembangan lebih lanjut untuk penyempurnaan kekurangan-kekurangan yang masih terdapat pada produk. Pengembangan produk ALEVA BERBAKAT (Alat Evaluasi Berbasis Kahoot) pada pembelajaran Tema 8 Subtema 1 kelas V di SDN Socorejo belum bisa diuji cobakan kepada peserta didik karena adanya pandemi. Penelitian selanjutnya sedapatnya produk bisa diujicobakan langsung ke peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Malawi, Ibadullah & Kadarwati, Ani. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: AE Media

Grafika.Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- [2] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) no. 57 Tahun 2014.
- [3] Suryanto, Adi & Djatmiko, Tedjo. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- [4] Christiani, Natalia., Hebert Adrianto., Lya Dewi Anggraini., & Amadeus Michel Gideon. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- [5] Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- [6] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.