

INOVASI INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR

Innovation of Assessment Instruments Using Kahoot Application During the Covid-19 Pandemic in Elementary School

Slamet Widodo¹, Supriyono², Arum Ratnaningsih³
Universitas Muhammadiyah Purworejo¹²³

E-mail: slametwidodo526@gmail.com¹

Email: supriyonojati@gmail.com²

Email: arumratna@umpwr.ac.id³

DOI: 10.53754/edusia.v1i1.62

Received: 2021-08-24

Revised: 2021-09-02

Approved: 2021-09-03

Abstract: The assessment using Kahoot is a measuring tool to assess the extent to which the learning process is conveyed to students. Based on the interview result with teachers during the COVID-19 pandemic, teachers still use conventional methods in paper tests (paper). Therefore, an assessment instrument is needed that makes it more accessible for teachers to assess students during the COVID-19 pandemic. With the development of technology in education, the researcher develops instruments using Kahoot on the theme 6-subtheme 1 about temperature and heat for the fifth grade of elementary school. This development research aims to produce products in the form of instrument, suitability, and practicality of assessment instrument using Kahoot on theme 6-subtheme 1 about temperature and heat for the fifth grade of elementary school, to know assessment instrument using Kahoot and practicality. This was development research (R&D) with a 4D model consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The developed assessment instrument was tested to 6 students for the limited test and 13 students for the comprehensive test in the fifth grade of SD N Long. Techniques of collecting data were interviews, student response questionnaires, and documentation. While the data research instruments used were material expert validation sheets, media expert validation sheets, expert validation sheets, practitioners, and student response questionnaires. The results are in an assessment instrument using Kahoot on theme 6-subtheme 1 about temperature and heat. The validation results on aspects of presentation, feasibility, language, application and graphics get an average of 3.52 with a percentage of 84.12%, including the appropriate category. Student responses to the assessment using Kahoot in the limited trial get a proportion of 73.3% with practical criteria, and in the broad trial, it gets 85.6% with efficient criteria. Therefore, the assessment instrument using Kahoot on theme 6-subtheme one about temperature and is feasible and practical to use in assessments in elementary schools.

Keywords: *Assessment Instruments; Covid-19; Kahoot Application.*

Abstrak: Penilaian menggunakan Kahoot merupakan alat ukur untuk menilai sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru selama pandemi COVID-19, guru masih menggunakan metode konvensional dalam rangka melakukan tes (paper). Oleh karena itu, diperlukan instrumen penilaian yang memudahkan guru untuk menilai siswa di masa pandemi COVID-19. Dengan berkembangnya teknologi di bidang pendidikan, peneliti mengembangkan instrumen menggunakan Kahoot pada tema 6 subtema 1 tentang suhu dan kalor untuk kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa

instrumen, kesesuaian, dan kepraktisan instrumen penilaian menggunakan Kahoot pada tema 6 subtema 1 tentang suhu dan kalor untuk kelas V sekolah dasar, untuk mengetahui instrumen penilaian menggunakan Kahoot dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Instrumen penilaian yang dikembangkan diujikan kepada 6 siswa untuk tes terbatas dan 13 siswa untuk tes komprehensif di kelas V SD N Long. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, angket respon siswa, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli praktisi, dan angket respon siswa. Hasilnya berupa instrumen penilaian menggunakan Kahoot pada tema 6 subtema 1 tentang suhu dan kalor. Hasil validasi pada aspek penyajian, kelayakan, bahasa, aplikasi dan grafis mendapatkan rata-rata 3,52 dengan persentase 84,12% termasuk kategori sesuai. Respon siswa terhadap penilaian menggunakan Kahoot pada uji coba terbatas mendapatkan proporsi 73,3% dengan kriteria praktis, dan pada uji coba luas mendapatkan 85,6% dengan kriteria efisien. Oleh karena itu, instrumen penilaian menggunakan Kahoot tema 6 subtema satu tentang suhu dan layak dan praktis digunakan dalam penilaian di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Aplikasi Kahoot; Covid-19; Instrumen Penilaian.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri berbagai suku dan bangsa maka dari itu untuk menyatukan dan mengenalkan semua itu perlu adanya pendidikan. Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu faktor penting untuk meningkatkan kemampuan seseorang, dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang.¹

Peran pendidikan yaitu mengembangkan potensi yang ada pada sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Belajar merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah. Belajar bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan belajar di kelas memerlukan adanya aktivitas siswa, partisipasi siswa di dalam kelas perlu dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Maka dari itu seiring dengan perkembangan zaman perlu adanya perubahan kurikulum. Salah satu komponen yang penting dalam dunia pendidikan adalah kurikulum, mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mendefinisikan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum yang saat ini diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Kurikulum 2013 ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kemampuan yang beriman, kreatif, produktif, inovatif, afektif dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta dunia sebagai hasil dari sinergi pendidikan yang berlangsung di sekolah, sebagai wujud pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan.²

Pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal" (2018), https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2018_Nomor20.pdf.

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (2003), <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.

menjadi satu tema sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif menemukan konsep secara mandiri. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan penuh kreativitas karena dalam pembelajaran tematik, tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*). Tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*) dan untuk hidup bersama (*learning to live together*). Pada pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).³ Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan memengaruhi kebermaknaan belajar bagi siswa. Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik, hendaknya guru mempertimbangkan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Hal ini harus dipertimbangkan karena salah satu masalah dalam pembelajaran tematik yaitu waktu pembelajaran kurang sesuai dengan jadwal, sehingga untuk mengefektifkan waktu, guru dapat memanfaatkan instrumen penilaian pembelajaran yang sesuai.⁴

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan instrumen penilaian dengan *basic* teknologi dapat diterapkan di sekolah untuk membantu pekerjaan guru. Salah satu instrumen penilaian yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi online dimana sudah ada *platform* yang tersedia berupa kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan siswa yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain. Pemilihan instrumen penilaian dalam bentuk latihan soal-soal yang disajikan dalam bentuk game ini akan menambah antusias, daya tarik dan semangat dari siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Game *Kahoot* berfungsi untuk menggantikan latihan soal-soal menjadi game sehingga gadget yang dimiliki dapat dimanfaatkan sebagai alat atau instrumen penilaian hasil pembelajaran. Untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap kompetensi tertentu, dibutuhkan instrumen penilaian yang mampu mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa. Instrumen penilaian merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai sesuatu dalam rangka pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Instrumen yang dibuat sebagai alat ukur harus sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga dapat memenuhi aspek penilaian pada setiap kegiatan pembelajaran.

³ S.P.I.M.P.I. Dr. Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Prenada Media, 2019), 90, <https://books.google.co.id/books?id=jeCxDwAAQBAJ>.

⁴ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 78-79, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=384386#>.

Aspek penilaian yang sesuai dengan kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Hal ini diharapkan, siswa tidak hanya mampu menguasai aspek pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan sebuah tindakan, namun juga harus mampu mengembangkan diri melalui sikap yang baik pula. Instrumen penilaian yang dibuat sebagai alat ukur harus sesuai dengan materi yang disampaikan dan dapat memenuhi aspek penilaian yang diharapkan. Penelitian yang dilakukan oleh Bahar et. Membahas tentang efektivitas aplikasi *Kahoot* bagi guru pada pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Bahar bahwa sebagian besar guru belum mengetahui aplikasi *Kahoot* sebagai media instrumen penilaian pembelajaran dan guru tidak dapat menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar ataupun di dalam kelas. Kemudian Bahar et al., memberikan sosialisasi penjelasan mengenai aplikasi *Kahoot*, hal ini dilakukan agar para guru dapat memahami dan menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam berbagai kesempatan pembelajaran di kelas. kesempatan untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, tidak dijelaskan materi yang digunakan guru sebagai soal-soal latihan dalam mengaplikasikan media *Kahoot*, sehingga tidak diketahui hasil penilaian yang dikerjakan siswa, hanya diketahui bahwa media *Kahoot* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartanti menjelaskan bahwa aplikasi *Kahoot*, dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, atau dapat dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.⁵ Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran semangat, motivasi belajar sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Jadi, aplikasi *Kahoot* adalah salah satu aplikasi yang menumbuhkan motivasi belajar, mempertajam perhatian siswa terhadap pelajaran. Pada penelitian yang dilakukan Hartanti subjeknya siswa kelas XII SMA pada mata pelajaran TIK. Penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk jenjang sekolah dasar masih jarang digunakan karena sebagian besar guru belum mengetahui aplikasi *Kahoot* sebagai media instrumen penilaian dalam pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana yang kurang mendukung karena dalam penggunaan *Kahoot* sebagai media instrumen penilaian pembelajaran harus menggunakan handphone android.

⁵ D. Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," in *Prosiding Seminar Nasional PEP*, 2019, 78-85, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk⁶ menjelaskan bahwa melalui penerapan penggunaan aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 yakni ditunjukkan dengan hasil pada siklus I terdapat 12 siswa yang motivasinya tinggi dengan persentase 46%, 8 siswa yang motivasinya sedang dengan persentase 31%, dan 6 siswa yang motivasinya rendah dengan persentase 23%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 23 siswa yang motivasinya tinggi dengan persentase 88%, dan 3 siswa yang motivasinya sedang dengan persentase 12% dan pada siklus III lebih meningkat yaitu terdapat 25 siswa yang motivasinya tinggi dengan persentase 96%, dan 1 siswa yang motivasinya sedang dengan persentase 4%.⁷ Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar dan sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Menggunakan *Kahoot* siswa tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dan pada akhirnya mereka dapat lebih mengingat materi pelajaran yang telah diberikan dengan lebih baik setelah menjawab pertanyaan dengan *Kahoot*. Pada penelitian ini tidak dijelaskan materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, hanya dijelaskan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus yang hasilnya dapat meningkatkan motivasi siswa.⁸

Kebaruan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rismawati yaitu terletak pada metode penelitian yang telah dilakukan Rahmawati yaitu penelitian Tindakan kelas sedangkan penelitian saya yaitu inovasi pengembangan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Kahoot pada tema 6 subtema 1 suhu dan kalor pada masa *pandemi Covid-19*. Pada masa pandemi *Covid-19* semuanya harus dilakukan secara daring sehingga pada inovasi instrumen ini mampu mengatasi penilaian jarak jauh tanpa harus datang ke sekolah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* point 2 tentang Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:⁹ Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antara siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas

⁶ Atina Rahmawati, Muhtar Husnadi, and Mochammad Irsyadul Haj, "Implementasi Kahoot Sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika Di Era Digital," in *Seminar Nasional Pendidikan (Sendika)* (Universitas Ahmad Dahlan, 2019), 23-34, <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendika/article/view/3173>.

⁷ Herwina Bahar et al., "EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (July 1, 2020), <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.

⁸ Rahmawati, Husnadi, and Haj, "Implementasi Kahoot Sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika Di Era Digital."

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Surat Edaran Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19" (2020), <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>.

belajar di rumah, Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada bulan di SD Negeri Loning, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*, karena pembelajaran dilakukan secara online. Sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan, hal itu disebabkan karena kurangnya siswa tidak melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung dengan guru di sekolah. Permasalahan-permasalahan yang muncul yaitu (a) belum diterapkan instrumen penilaian yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik pada saat pandemi *Covid-19*, (b) belum diterapkannya penilaian yang berupa kuis menggunakan *Kahoot* untuk mengembangkan pola pikir agar siswa merasa senang dan berfikir luas, (c) kurangnya media yang digunakan pada masa *Covid-19* harus menerapkan pembelajaran jarak jauh, dan (d) guru belum mengetahui aplikasi *Kahoot* sebagai media dalam instrumen penilaian. Hal tersebut memilih menggunakan aplikasi *Kahoot*. Dikarenakan media *Kahoot* tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kerana Ketika siswa menjawab pertanyaan skor atau nilai langsung muncul dan posisi siswa berada pada peringkat 1, 2, dan 3 akan muncul. Sehingga siswa berusaha menjawab soal dengan benar.

Tabel 1. Data aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri Loning

No.	Aktivitas	Persentase
1	Diskusi materi	17,4%
2	Mengumpulkan informasi terkait dengan materi	19,5%
3	Bertanya terkait materi	25,3%
4	Presentasi materi	18,1%
5	Kontribusi siswa dalam mengerjakan Latihan	16%

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat dijelaskan bahwa persentase siswa yang bertanya terkait materi mencapai 25,3% yang artinya bahwa tingkat siswa dalam memahami materi masih kurang, hal itu juga berpengaruh dalam kontribusi siswa dalam mengerjakan latihan dengan persentase 16% yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam memahami materi yang berdampak pada pengerjaan soal-soal latihan. Hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar Negeri Loning, pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi *Covid-19*, menurunkan minat serta motivasi siswa dalam belajar dan mengerjakan soal-soal latihan. Hal itu disebabkan karena tidak adanya pendampingan secara langsung oleh guru, selain itu kurangnya pendampingan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran daring, sehingga siswa merasa bingung dalam memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa. Lebih lanjut narasumber menjelaskan bahwa guru belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan media *Kahoot* sebagai media

instrumen penilaian. Media *Kahoot* belum diterapkan sebagai instrumen penilaian maupun sebagai media pendukung untuk penguatan materi karena beberapa guru belum mengetahui aplikasi *Kahoot* sebagai instrumen penilaian dalam pembelajaran, selain itu dalam penerapan media *Kahoot* guru mengalami kesulitan mengoperasikan.

Inovasi dalam dunia pendidikan semakin berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi sekarang ini. Penggunaan alat instrumen penilaian yang berkembang juga berdampak positif terhadap siswa sehingga semakin antusias terhadap pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* akan mempermudah guru dalam memberikan penilaian siswa selama pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Siswa. Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran tematik, karena dengan bermain anak cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran, sehingga siswa tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran tematik di dalam kelas. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Inovasi Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Kahoot Tema 6 Subtema 1 Suhu Dan Kalor Kelas V Di Sekolah Dasar”.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).¹⁰ Riset ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif didapat berdasarkan saran atau komentar pada lembar validasi kelayakan media, dan angket respon siswa. Dianalisis secara kualitatif. Analisis data ini sebagai bahan revisi instrumen yang digunakan. Sedangkan data kuantitatif didapat berdasarkan validasi ahli, dan respon siswa. Subjek penelitian adalah siswa SD Negeri Loning kelas V semester 2 tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 5 siswa pada uji terbatas dan 13 siswa pada uji luas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, angket respon siswa, dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli penilaian, praktisi, dan angket respon siswa. Uji berupa analisis kelayakan dan kepraktisan. Untuk menganalisis data kuantitatif berdasarkan penilaian validator dan respon siswa menilai produk dengan skala 1-4. Instrumen yang telah divalidasi oleh validator kemudian dianalisis dengan menggunakan persamaan seperti berikut:

¹⁰ Deby Perwita, Popi Kandika, and yesni oktrisma, *ANALISIS MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR (4D, ADDIE, ASSURE, HANNAFIN DAN PECK)*, 2019, <https://doi.org/10.31227/osf.io/7bydx>.

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor Mentah yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase %	Kriteria
76-100	Sangat Layak
51-75	Layak
26-50	Cukup Layak
0-25	Tidak Layak

Sumber: Purwanto, 2002¹¹

Selanjutnya angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan sebuah instrumen Masing-masing pernyataan dengan memberikan skor 1-4. Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pertanyaan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor Mentah yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Berikut kriteria acuan kepraktisan instrumen penilaian:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase %	Kriteria
76-100	Sangat Praktis
51-75	Praktis
26-50	Cukup Praktis
0-25	Tidak Praktis

Sumber: Purwanto, 2002¹²

¹¹ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), <http://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=16649>.

¹² Purwanto.

PEMBAHASAN

1.1 Hasil Produk Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan *Kahoot*

Pengembangan instrumen penilaian menggunakan *Kahoot* ini diawali dengan cara melakukan wawancara kepada guru mengenai permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*, dan menanyakan media, aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Selain itu juga menanyakan media yang digunakan masih konvensional atau sudah digital. Kemudian peneliti mengembangkan instrumen yang sesuai dan layak digunakan pada situasi *Covid-19*. Pengembangan instrumen yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang layak maka perlu melakukan validasi. Validasi materi, validasi media, validasi penilaian, dan validasi praktisi. Sebelum melakukan validasi peneliti membuat alur perencanaan dan Menyusun format pembuatan instrumen untuk menghasilkan sebuah produk.

Pada saat pembuatan produk sudah tersedia *platform* yang akan digunakan namun sebelumnya membuat desain terlebih dulu yaitu menggunakan *Corel Draw-18*, *Microsoft Word*. Setelah didesain langkah selanjutnya memasukan soal-soal dan gambar kedalam *Kahoot*. Setelah produk selesai kemudian divalidasi. Proses validasi ini dilakukan oleh empat ahli yaitu ahli materi, ahli media ahli penilaian, dan praktisi. Hasil yang diberikan berupa saran, komentar dan masukan yang akan digunakan sebagai dasar analisis dan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Setelah melakukan revisi kemudian divalidasi kembali sampai produk tersebut layak untuk digunakan. Data validasi dari ahli ini akan dijadikan hasil dari penelitian. Hasil penelitian secara kuantitatif yang dilakukan keempat ahli dari skor yang diperoleh.

2.1 Kelayakan Instrumen

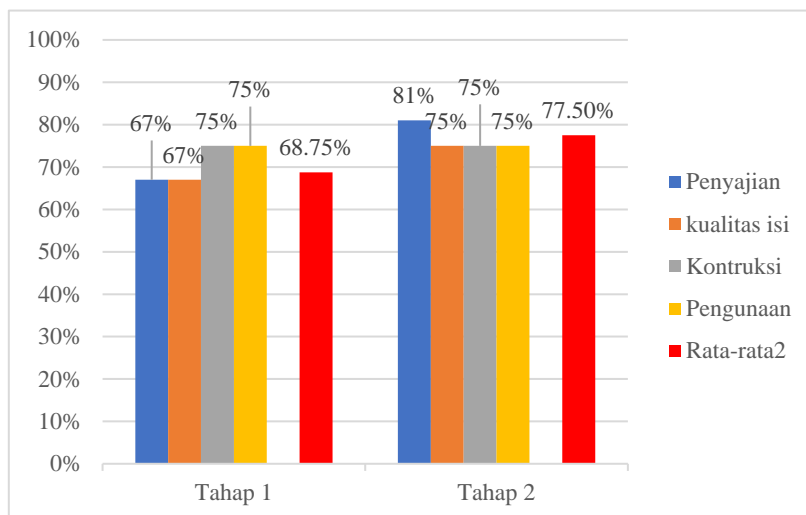
Instrumen penilaian dikatakan layak apabila aspek dari kualitas isi, kesesuaian KI, KD, kebahasaan, penyajian, penerapan, kegrafikan minimal masuk dalam kriteria layak.¹³ Penilaian kelayakan produk penelitian berupa instrumen penilaian menggunakan *Kahoot* yang terdiri dari penilaian validator dan data hasil respon siswa. Secara rinci, penilaian kelayakan produk pada penelitian ini dijabarkan dalam penjelasan di bawah.

Penilaian kelayakan produk berdasarkan validator didasarkan dari validator ahli materi, ahli media, ahli penilaian, dan praktisi. Tahap seleksi dan perakitan ini dilakukan setelah produk sudah di validasi dan uji coba. Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli penilaian serta ahli praktisi Instrumen penilaian angket validasi menggunakan skala Likert 1-4. Produk diuji coba ke siswa kelas V.

¹³ Purwanto.

Berdasarkan hasil penilaian validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli penilaian, dan praktisi sebagai berikut:

1. Ahli Materi

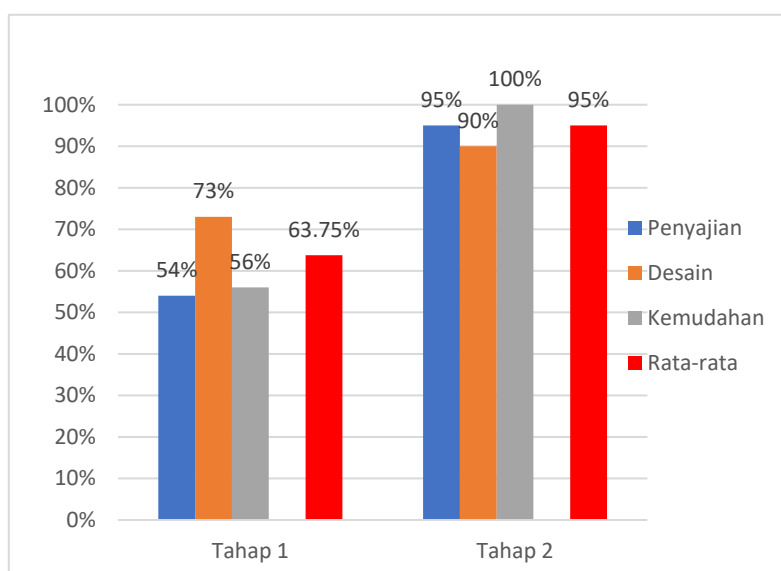


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dalam memvalidasi produk instrumen penilaian menggunakan aplikasi *Kahoot* oleh ahli materi. Validasi ahli materi yang terdiri dari 4 indikator penilaian yaitu penyajian terdiri dari keruntutan konsep, kelengkapan identitas soal, penyajian soal sesuai KD dan indikator, kejelasan penyajian gambar, dapat digunakan secara individu ataupun kelompok, kesesuaian kategori soal, sebagai instrumen penilaian yang praktis dan efisien, kunci jawaban, dan keterlibatan siswa. Indikator penilaian kualitas isi terdiri dari kelengkapan soal sesuai materi, keakuratan konsep, keakuratan gambar, keakuratan istilah-istilah, komunikatif, dan mendorong rasa ingin tahu, Indikator penilaian konstruksi terdiri dari kesesuaian soal sesuai kemampuan siswa, urutan penyajian soal, dan memberikan motivasi belajar. Indikator penilaian kepraktisan penggunaan instrumen penilaian. Sehingga didapat rata-rata persentase pada tahap 1 sebesar 69% dengan kriteria “Tidak Layak” hal tersebut terdiri dari aspek penyajian dengan rata-rata persentase 76% hal tersebut tidak mencapai 100% terdapat kekurangan gambar yang ditampilkan masih kurang jelas, terdapat tingkatan soal belum sesuai dengan indikator, dan susunan konsep nya masih ada yang terlewat. Pada aspek kualitas isi mendapat rata-rata 75% hal tersebut tidak mencapai 100% terdapat kekurangan pada keakuratan gambar, keakuratan konsep, kelengkapan soal dan kesesuaian istilah pada tiap soal. Pada aspek konstruksi mendapat rata-rata 75% hal tersebut tidak mencapai 100% terdapat kekurangan pada urutan penyajian soal yang masih terdapat yang acak. Pada aspek penggunaan mendapat rata-rata 75% hal tersebut terdapat kekurangan pada kepraktisan karena harus menggunakan jaringan internet yang

lancar. Pada tahap 2 mendapat rata-rata 78% dengan kriteria “Layak”. Terlihat bahwa terjadi peningkatan pada tahap 1 ke tahap 2 sebesar 9%. Peningkatan tersebut terjadi karena perbaikan saran dari validator yaitu perbaikan pengurangan soal *quiz*. Sehingga dapat diartikan bahwa pengembangan instrumen penilaian menggunakan *Kahoot* layak digunakan sebagai penunjang penilaian pelajaran tematik.

2. Ahli Media

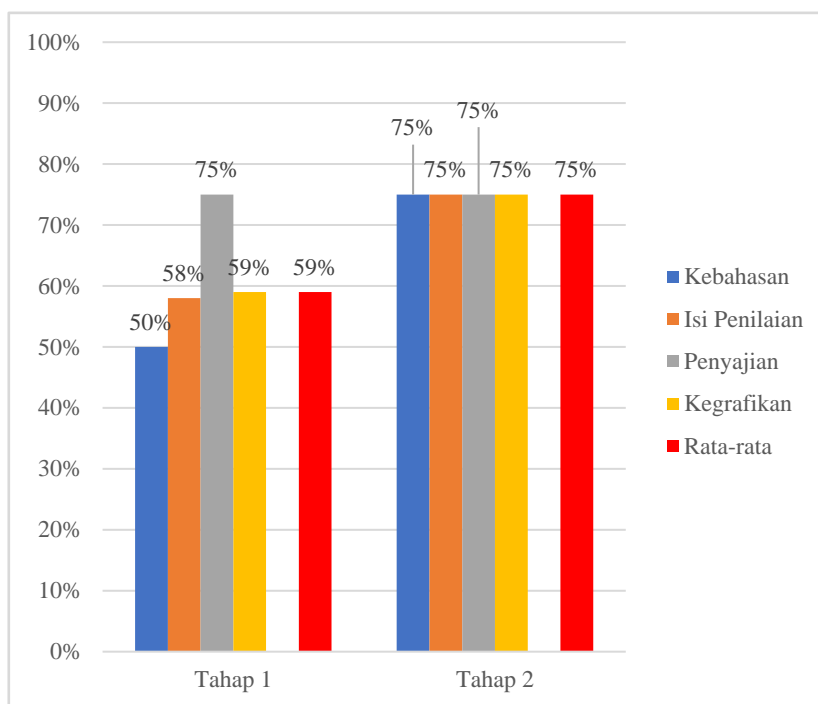


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat dari ahli media dalam memvalidasi produk instrumen penilaian menggunakan aplikasi *Kahoot* oleh ahli media. Validasi ahli media yang terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu penyajian, desain, kemudahan. yang terdiri dari keruntutan konsep, kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tampilan nilai yang didapat, sajian soal menarik, dapat digunakan secara individu maupun kelompok, dan tampilan kunci jawaban. Indikator penilaian desain isi terdiri dari komposisi warna, variasi isi kuis, kualitas foto atau gambar, kesesuaian karakter atau huruf, kreatif dan dinamis. Indikator penilaian desain terdiri dari penampilan unsur tata letak, pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar, *website* menggunakan atau huruf yang sesuai, tampilan aplikasi menarik, dan memberikan motivasi belajar. Indikator penilaian kemudahan penggunaan terdiri dari kemudahan mengakses aplikasi, keefektifan penggunaan, kepraktisan penggunaan instrumen penilaian, menu dan fasilitas (tombol) kuis mudah dimengerti. Sehingga didapat rata-rata persentase pada tahap 1 sebesar 64% dengan kriteria “Tidak Layak” hal tersebut terdiri aspek penyajian 54% hal tersebut belum mencapai 100% dikarenakan pada aspek penyajian belum adanya petunjuk pengisian, link yang dibagikan hanya link untuk individu jadi tidak bisa digunakan untuk kelompok. Sajian pada soal juga kurang menarik. Kemudian dari aspek desain mendapatkan rata-rata 73% hal

tersebut tidak mencapai 100% dikarenakan gambar pada soal tingkat keterbacaan rendah, quis yang digunakan masih 1 jenis, tata letak masih belum sesuai. Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut mendapat rata-rata 56% hal tersebut dikarenakan menu yang disajikan belum bisa dipahami, link yang di tampilkan mengalami problem saat membukanya dikarenakan akses internet yang kurang stabil. Setelah validasi tahap 1 mendapatkan masukan dan saran dari validator kemudian di revisi lalu divalidasi tahap 2. Pada tahap 2 sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Layak". Rata-rata tersebut terdiri dari aspek penyajian dengan rata-rata 95% hal tersebut tidak mencapai 100% terdapat kekurangan pada tampilan nilai yang didapat. Pada aspek desain mendapatkan rata-rata 90% hal tersebut tidak mencapai 100% terdapat kekurangan karena terdapat komposisi warna yang kurang kontras dengan tulisan. Kemudian pada aspek kemudahan mendapat rata-rata 100%. Terlihat bahwa terjadi peningkatan pada tahap 1 ke tahap 2 sebesar 31%. Peningkatan tersebut terjadi karena perbaikan saran dari validator yaitu perbaikan soal disesuaikan dengan urutan materi di sekolah, kontras keterbacaan, *time lite* disesuaikan dengan tingkat kesulitan.

3. Ahli Penilaian

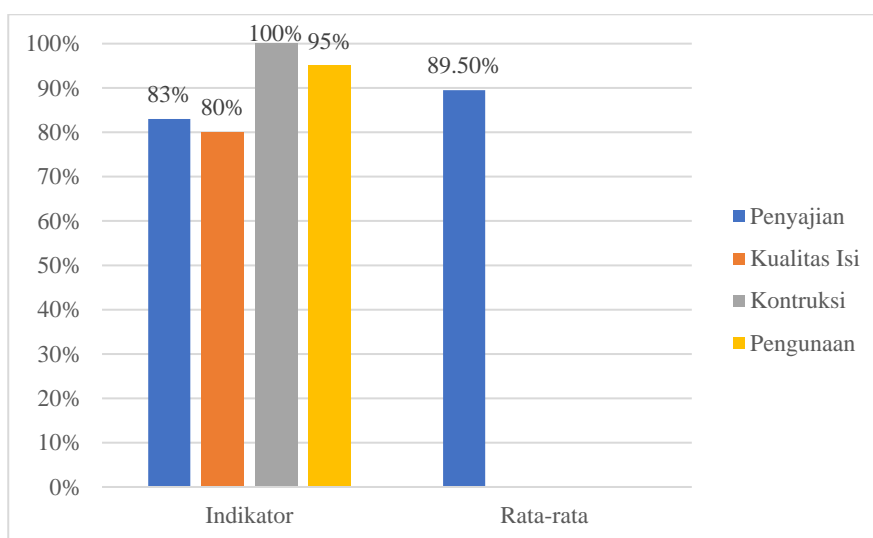


Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Penilaian

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat dari ahli Penilaian dalam memvalidasi produk Instrumen penilaian menggunakan aplikasi *Kahoot* oleh ahli penilaian. Seperti kebahasaan, isi penilaian, penyajian, kegrafikan sehingga didapat rata-rata persentase pada tahap 1 sebesar 64% dengan kriteria "Tidak Layak" hal tersebut terdiri dari

aspek kebahasaan mendapat rata-rata 50% hal tersebut tidak mencapai 100% masih kurang karena terdapat soal-soal yang menggunakan bahasa yang tidak komunikatif dan terdapat soal yang belum sesuai dengan EYD. Pada isi penilaian mendapat rata-rata 58% hal tersebut tidak mencapai 100% dikarenakan penentu skor akhir tidak dimunculkan. Pada aspek penyajian mendapatkan rata-rata 75% tidak mencapai 100% karena masih terdapat soal yang belum sesuai dengan indikator dan kejelasan perintah tiap soal ada yang kurang jelas. Pada aspek kegrafikan mendapat rata-rata 59% hal tersebut dikarenakan masih terdapat gambar dan penggunaan jenis font yang belum sesuai. Pada tahap 2 sebesar 75% dengan kriteria "Layak", hal tersebut terdiri dari aspek kebahasaan 75% dalam aspek ini masih terdapat indikator yang belum sesuai, pada aspek isi penilaian mendapatkan rata-rata 75% hal tersebut dikarenakan masih terdapat isi soal yang acak. Pada aspek penyajian mendapatkan rata-rata 75% hal tersebut dikarenakan masih terdapat perintah soal yang kurang jelas. Pada aspek kegrafikan mendapatkan rata-rata 75% hal tersebut dikarenakan masih terdapat gambar yang kurang jelas. Terlihat bahwa terjadi peningkatan pada tahap 1 ke tahap 2 sebesar 11%. Peningkatan tersebut terjadi karena perbaikan saran dari validator yaitu perbaikan soal disesuaikan dengan urutan materi di sekolah, tingkatan *taksonomi bloom* C-1 sampai C5, kesesuaian dengan indikator yang ingin dicapai.

4. Praktisi



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Praktisi

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat dari praktisi dalam validasi produk instrumen penilaian menggunakan aplikasi *Kahoot* oleh praktisi. Seperti penyajian, kualitas isi, konstruksi, dan penggunaan sehingga didapat rata-rata 89,5% dengan kriteria "Sangat Layak". Terdiri dari aspek penyajian mendapat rata-rata 80% hal belum mancapai 100% karena pada penyajian terdapat soal yang kurang jelas. Pada aspek kualitas isi mendapatkan rata-rata 83% dikarenakan terdapat soal yang kurang

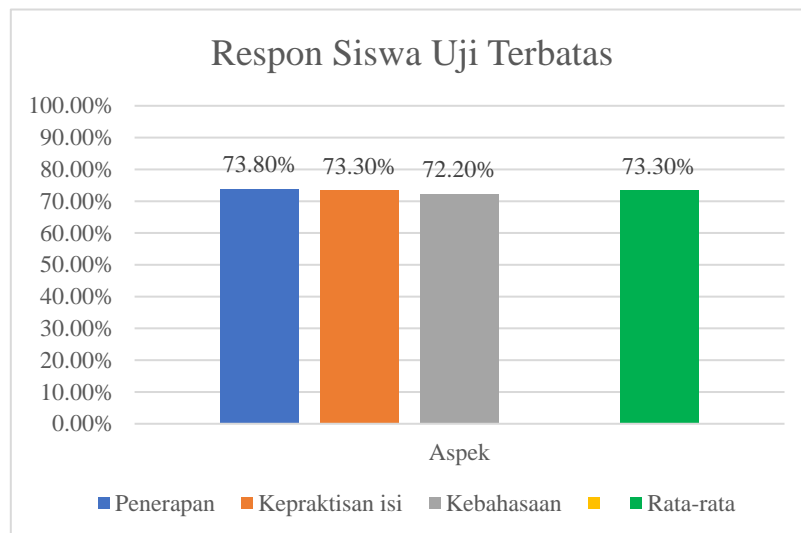
jelas. Pada aspek konstruksi mendapat rata-rata 100%. Pada aspek penggunaan ini mendapatkan rata-rata 95% tidak mencapai 100% hal ini terdapat kekurangan pada saat dipraktikkan kondisi sinyal buruk. Namun walaupun terdapat kekurangan hal tersebut menunjukan bahwa instrumen yang dikembangkan praktis sehingga layak untuk dikembangkan.

3.1 Kepraktisan Instrumen Penilaian Menggunakan Kahoot

3.1.1 Tahap Uji Coba

a. Uji Coba Terbatas

Respon adalah seseorang yang pandai berarti orang yang mempunyai banyak respon yang tersimpan banyak dalam otaknya. Respon siswa diketahui melalui angket yang diisi oleh siswa setelah menggunakan atau mempraktikkan instrumen menggunakan Kahoot.¹⁴ Sebuah instrumen penilaian menggunakan Kahoot dikatakan praktis jika aspek kriteria penerapan, kepraktisan isi, dan kebahasaan. Minimal dalam kriteria praktis.¹⁵ Uji coba terbatas dilakukan setelah instrumen jadi. Instrumen yang telah divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli penilaian kemudian menerima masukan untuk perbaikan selanjutnya direvisi dan mendapatkan hasil validasi layak tanpa revisi sehingga produk layak diuji coba kepada siswa.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Respon Siswa Uji Terbatas

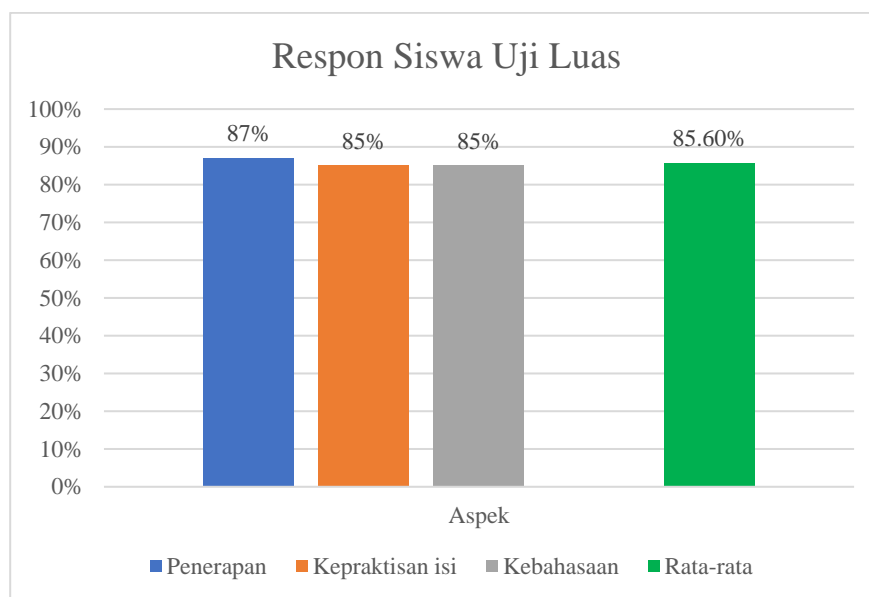
Hasil yang didapat dari penyebaran angket penilaian siswa pada uji coba terbatas mendapat rata-rata sebesar 73,3% dengan kriteria “Praktis”. Hal tersebut terdiri dari aspek penerapan mendapat rata-rata 73,8% hal ini belum mencapai 100% dikarenakan *time-lite* yang di gunakan pada item soal ada yang terlalu cepat. Pada

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologi*, 3rd ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).

¹⁵ Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*.

kualitas isi mendapat rata-rata 73,3% tidak mencapai 100% hal ini karena terdapat bacaan yang kurang jelas. Pada aspek kebahasaan mendapat rata-rata 72,2% tidak mencapai 100% hal tersebut dikarenakan terdapat soal yang masih belum sesuai EYD.

b. Uji Coba Luas



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Respon Siswa Uji Luas

Pada uji coba luas yang dilakukan kepada 13 siswa. Hasil yang didapat dari penyebaran angket mendapat rata-rata 85,60% dengan kriteria "Sangat Praktis". terdiri dari aspek penerapan mendapat rata-rata 87% hal ini belum mencapai 100% dikarenakan *time-lite* yang di gunakan pada item soal ada yang terlalu cepat. Pada kualitas isi mendapat rata-rata 85% hal ini karena terdapat bacaan yang kurang jelas. Pada aspek kebahasaan mendapat rata-rata 85% tidak mencapai 100% hal tersebut dikarenakan terdapat kata yang belum sesuai EYD. berdasarkan dari persentase uji terbatas dan persentase uji luas terjadi peningkatan pada respon siswa sebesar 12,3%. Hal tersebut menunjukan bahwa antusias siswa dalam mengikuti penilaian menggunakan *Kahoot* itu tinggi sehingga media tersebut dikatakan praktis.

KESIMPULAN

Hasil berupa instrumen penilaian menggunakan Kahoot pada tema 6 subtema 1 suhu dan kalor. Hasil validasi terhadap aspek penyajian, kelayakan isi, kebahasaan, penerapan dan kegrafikan memperoleh skor rata-rata 3,52 dengan persentase 84,12% termasuk kategori sangat layak. Respon siswa terhadap penilaian menggunakan Kahoot pada uji coba terbatas mendapat persentase 73,3% dengan kriteria praktis dan pada uji coba luas mendapat persentase 85,6% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan penelitian tersebut instrumen penilaian menggunakan Kahoot dapat

digunakan dalam penilaian jarak jauh terutama pada masa pandemi covid-19. Sehingga akan mempermudah guru dan siswa tanpa harus bertatap muka.

REFERENSI

- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. "EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (July 1, 2020). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologi*. 3rd ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Dr. Andi Prastowo, S.P.I.M.P.I. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=jeCxDwAAQBAJ>.
- Hartanti, D. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." In *Prosiding Seminar Nasional PEP*, 78–85, 2019. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Surat Edaran tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19 (2020). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>.
- — —. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003). <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Permendikbud Nomor 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal (2018). https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2018_Nomor20.pdf.
- Perwita, Deby, Popi Kandika, and yesni oktrisma. *ANALISIS MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR (4D, ADDIE, ASSURE, HANNAFIN DAN PECK)*, 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7bydx>.
- Purwanto, Ngalim. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002. <http://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=16649>.

- Rahmawati, Atina, Muhtar Husnadi, and Mochammad Irsyadul Haj. "Implementasi Kahoot Sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika Di Era Digital." In *Seminar Nasional Pendidikan (Sendika)*, 23–34. Universitas Ahmad Dahlan, 2019. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendika/article/view/3173>.
- Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=384386#>.



© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).