

Cek Plagiasi Natasya

by Alfian Indra

Submission date: 18-Jul-2023 12:35AM (UTC+0900)

Submission ID: 2122849609

File name: SKRIPSI_NATASYA_APLIKASI_KAHOOT_1.pdf (1.03M)

Word count: 3934

Character count: 25344

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

I. PENDAHULUAN

Perkembangan digitalisasi yang kian pesat menghadirkan berbagai kemudahan yang telah dirasakan manusia dalam aktifitas kehidupannya. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Perkembangan digitalisasi selaras dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai cara yaitu pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana prasarana serta inovasi pembelajaran (Wisada and Sudarma, 2019). Salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh seorang pendidik antara lain Literasi Digital artinya pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Fajriana and Aliyah, 2019). Pendidik sebenarnya merupakan penentu keberhasilan peserta didik dalam membentuk kecerdasan dan keterampilan baik dalam segi pengetahuan, afektif dan psikomotorik (Zubaidi, 2022). Perkembangan digital menuntut pendidik mampu menciptakan berbagai inovasi pembelajaran salah satunya pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembentukan kepribadian manusia baik dalam aspek moralitas, kecerdasan dan wawasan (Fachri, Wahid and Lailiyah, 2020). Mengingat belajar sebagai suatu hal yang terpenting dan sebuah keharusan setiap muslim yang mana telah ditegaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 bahwa kewajiban belajar atau menuntut ilmu untuk setiap manusia yang beriman sehingga akan dinaikkan derajatnya didunia maupun diakhirat (Hanafiah *et al.*, 2022). Hadirnya pembelajaran berbasis digital menuntut pendidik untuk terus meningkatkan kapasitas diri, kemampuan digital dan kompetensinya dalam mengkreasikan media yang menarik dalam aktivitas pembelajaran. Media menarik dalam aktivitas pembelajaran identik sebagai sarana atau bahan yang mendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sari and Basit, 2020).

Hasil observasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD masih menerapkan dan menjalankan metode lama (konvensional) dan belum pernah mengembangkan media menarik dengan basis digital dalam pembelajaran. Hal ini dianggap mata pelajaran PAI sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga minat siswa dalam mengikuti pelajaran dikelas menjadi kurang dan tidak memiliki semangat untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu solusi bagi pendidik dengan memanfaatkan perkembangan digital yaitu mampu berinovasi dengan berbagai model dan media pembelajaran terkini guna menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu alternatif yang dimanfaatkan pendidik dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis permainan adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah salah satu platform pembelajaran yang berbasis *game* dan dibagi menjadi enam jenis yaitu *quiz, true of false, puzzle, slide, poll dan question bank*. Kahoot diciptakan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Persik dalam proyek Bersama di Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Kahoot diluncurkan dalam versi beta pribadi di SXSWedu pada maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada september 2013. Aplikasi kahoot dahulunya ialah sebuah platform yang hanya dapat diakses melalui web saat ini sudah dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang dapat diinstal di HP dan dapat lebih mudah

penggunannya. Adanya media pembelajaran berbasis aplikasi diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran dikelas (Nisa'atul Wahidah, 2021).

Penelitian Fajri et al (2021) menjelaskan bahwa penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran tidak memberikan dampak berbeda antara evaluasi pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan Kahoot. Namun Aswir dan Misbah (2018) menghasilkan bahwa Aplikasi Kahoot dapat menjadi media yang kreatif, inovatif dan memberi pembaharuan dalam pembelajaran bagi siswa. Maka, pembelajaran sebelumnya yang berbasis konvensional akan mampu ditatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih atraktif. Aplikasi Kahoot diharapkan dapat menjadi salah alternatif bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar dan sistem evaluasi siswa yang lebih menarik.

Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi ini, Aplikasi Kahoot tidak perlu menginstal software baik di komputer maupun smarthphone karena dibuat melalui web base software serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Keunggulan lain adalah adanya fitur – fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat feedback terhadap hasil belajar.

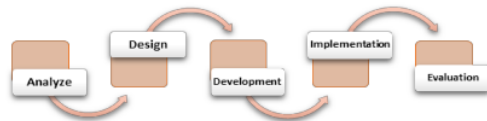
Konten game quiz yang telah tersedia dapat digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran. Siswa termotivasi memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas, menjadi pemenang kuis dengan skor tertinggi, tantangan atas batasan waktu dalam pengerjaan soal, sehingga kemungkinan siswa untuk berdiskusi dengan rekan lebih minim. Siswa cukup mengikuti intruksi dari akun guru dalam melakukan tes soal, guru mendapatkan hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa. Berdasarkan hasil observasi kepada pendidik yaitu guru mata pelajaran PAI SD Tulungrejo 05 Batu, peneliti mendapatkan gambaran bahwa selama kegiatan pembelajaran dalam melakukan kegiatan evaluasi selalu menggunakan tes tulis (konvensional).

Berdasarkan observasi, guru menggunakan Gform dalam memberikan tugas. Namun saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran, ditemukan beberapa kendala, seperti siswa tidak mengumpulkan tepat waktu, mengerjakan tidak sungguh-sungguh ataupun ada beberapa jawaban yang sama persis dengan siswa lainnya. Guru PAI SDN Tulungrejo 05 Batu mendukung penggunaan alat evaluasi belajar terbaru yang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Perlunya inovasi-inovasi baru yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah evaluasi dari hasil belajar.

Berdasarkan uraian masalah sebelumnya, Peneliti tertarik menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang dimodifikasi lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang memiliki berbagai fitur-fitur yang menarik. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal didapatkan temuan bahwa peserta didik juga membutuhkan alat evaluasi yang interaktif sehingga Aplikasi Kahoot sangat mungkin digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Maka dari itu peneliti menarik rumusan yaitu bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Aplikasi Kahoot di SDN Tulungrejo 05 Batu.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau dikenal dengan R&D (Dzulfikarakbar, 2020) yaitu suatu penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan suatu produk terkait media, alat, materi, strategi pembelajaran dan menguji keefektifitasnya (Rahmawati and Atmojo, 2021). Produk yang dihasilkan yaitu media alat evaluasi berupa materi pembelajaran PAI yang dikembangkan dengan Aplikasi kahoot. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Adapun desain prosedur pengembangan model ADDIE disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Model ADDIE

Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Tahap analisis, tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi sebagai dasar dalam pengembangan sebuah produk. (2) Tahap perencanaan, tahap ini peneliti akan merencanakan serta mempersiapkan terkait semua yang dibutuhkan sesuai dengan yang tertera dalam tahap analisis. (3) Tahap pengembangan, tahap ini peneliti mengembangkan serta membuat produk kemudian akan dianalisis pula oleh ahli media dan ahli materi. (4) Tahap Implementasi, tahap ini akan dilakukan proses uji coba, namun peneliti akan melakukan uji coba secara terbatas. (5) Tahap evaluasi, tahap ini akan dilakukan dalam masing-masing tahap untuk menyempurnakan tahap sebelumnya agar dapat melihat apakah produk layak untuk dipakai (Amsar, Sylvia and Putera, 2020).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskripsi kuantitatif dari hasil angket yang didapatkan serta deskripsi kualitatif dari hasil masukan dan saran oleh ahli media dan ahli materi. Subjek di dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi (dosen) serta peserta didik kelas 3 SDN Tulungrejo 05 Batu. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket penilaian para ahli dan angket respon peserta didik. Adapun data kuantitatif kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor tiap indikator dihitung menggunakan formula:

$$P = \frac{\text{Skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh akan dikonversi guna mengambil kesimpulan mengenai kualitas produk yang diberikan berdasarkan skala Guttman atau rentang pedoman konversi ideal yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kevalidan atau Kelayakan

Interval	Nilai Pernyataan	Kategori Kelayakan
85-100	5	Sangat Valid
69-84	4	Valid

53-68	3	Cukup Valid
37-52	2	Kurang Valid
20-36	1	Sangat Kurang Valid

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media untuk evaluasi pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi Kahoot. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup materi memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dimana pembelajaran tersebut termasuk pada pembelajaran muatan lokal yang diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar. Evaluasi merupakan kegiatan terstruktur terkait pengumpulan data mengenai proses pembelajaran untuk menetapkan apakah terjadi perubahan atau tidak terhadap peserta didik.

Penyampaian komunikasi baik audio maupun visual dapat dilakukan dengan menggunakan media (Gandana, 2019). Keberhasilan dan lancarnya proses belajar mengajar salah satunya dengan didukung media sebagai sarana transfer informasi. Mudahnya transfer kelimuan dari pendidik ke peserta didik juga harus memperhatikan kreatifitas dalam merangkai media yang menarik (khairani & febriani, 2016). Media itu sendiri merupakan sebuah alat perangkat dan sarana yang dapat di kreasikan, didengar, dibaca sehingga dapat berpengaruh pada efektifitas proses pembelajaran (Studies, 1894). Selaras dengan Gadge dan Brings bahwa media juga didefinisikan sebagai alat yang dapat mentransfer materi pembelajaran yang mampu mempengaruhi siswa dalam memahami isi pelajaran.

Evaluasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah menemukan media yang tepat dan selanjutnya dipergunakan untuk mengevaluasi apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai. Jadi, evaluasi media pembelajaran adalah penyampaian komunikasi dalam kegiatan belajar baik secara visual maupun audio visual dalam menstimulus ketertarikan peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan wawasan siswa serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi diakhir pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Beberapa Langkah yang dilakukan peneliti dalam Evaluasi media pembelajaran di SDN Tulungrejo 05 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE focus pada penerapan teknologi yaitu aplikasi Kahoot sebagai berikut :

Langkah Analyze (Analisis)

Langkah pertama yaitu analisis, tahap ini dilakukan proses observasi di salah satu sekolah dasar yaitu kelas 3 SDN Tulungrejo 05 Batu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data awal hasil observasi peneliti mengungkap bahwa proses pembelajaran dalam kelas tersebut masih bersifat konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis dan gambar sederhana sehingga beberapa peserta didik terkadang merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, peserta

didik juga membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar mereka. Serangkaian perangkat pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran harus dilakukan secara maksimal sehingga hal ini membutuhkan kemampuan guru untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik. Selain itu, dalam menghadapi fenomena kemajuan teknologi yang semakin pesat, sekolah tersebut juga berharap dapat menyesuaikan atau mengkolaborasikannya terutama dalam segi pembelajarannya. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk menentukan analisis kebutuhan terkait dengan sebuah inovasi pembelajaran yakni salah satunya dengan menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

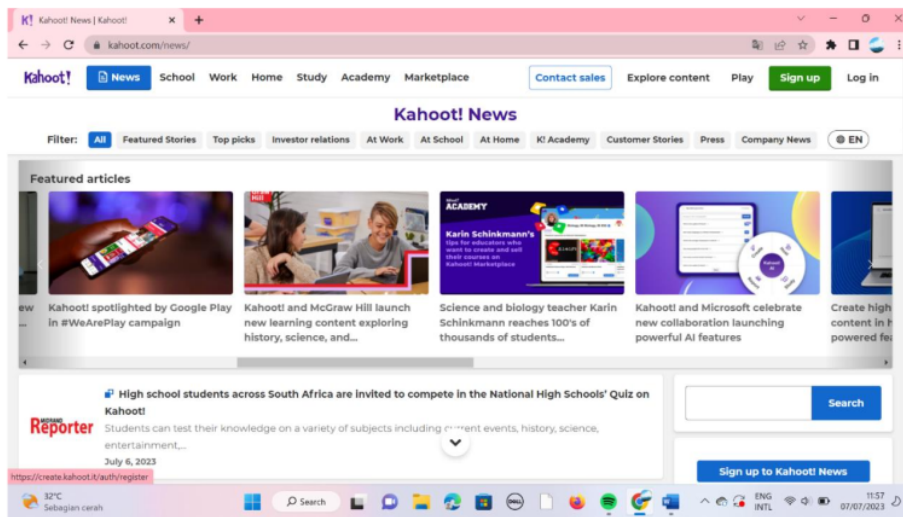
Langkah Design (Desain)

Langkah kedua yaitu desain, tahap ini peneliti mulai mempersiapkan untuk merancang video pembelajaran dengan menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD) pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu KD (3.14) tentang memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW. Secara khusus, pada materi ini hal yang dibahas yaitu orang-orang yang percaya diri selalu menghargai kemampuan diri sendiri. Bentuk keyakinan akan kemampuan diri misalnya tenaganya kuat, tidak takut melihat ketinggian, dll. dikatakan benar-benar percaya diri apabila menunjukkan perilaku dan sikap percaya diri dan mandiri sesuai sikap terpuji dari kisah Nabi Muhammad SAW. Maka dari itu, peneliti memilih materi Agama Islam sebagai produk media evaluasi pembelajaran karena disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Kemudian mempersiapkan bahan dalam pembuatan media evaluasi pembelajaran seperti gambar, soal dan animasi yang dapat diakses dari Internet. Penampilan visualisasi dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan gambar animasi akan lebih bermakna, memotivasi, dipahami dan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Tentunya yang terpenting ialah pemilihan bahan tersebut disesuaikan dengan materi terkait yang sekiranya menarik dan dapat dipandang menyenangkan oleh peserta didik.

Langkah Development (Pengembangan)

Langkah ketiga yaitu pengembangan, tahap ini berkaitan dengan mengembangkan atau memproduksi media *games* pembelajaran. Aplikasi Kahoot dipilih sebagai aplikasi pengembangan media evaluasi pembelajaran. Peneliti memilih aplikasi Kahoot karena aplikasi tersebut mudah dalam penggunaannya dan dapat diakses melalui *smartphone*. Pengembangan media evaluasi pembelajaran yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana skema atau alur pembuatan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Cara menggunakan Kahoot yaitu dengan menginstal terlebih dahulu aplikasi tersebut melalui playstore atau website <https://www.kahoot.com> dengan menggunakan *handphone* atau laptop.

Gambar 2 Tampilan Aplikasi Kahoot

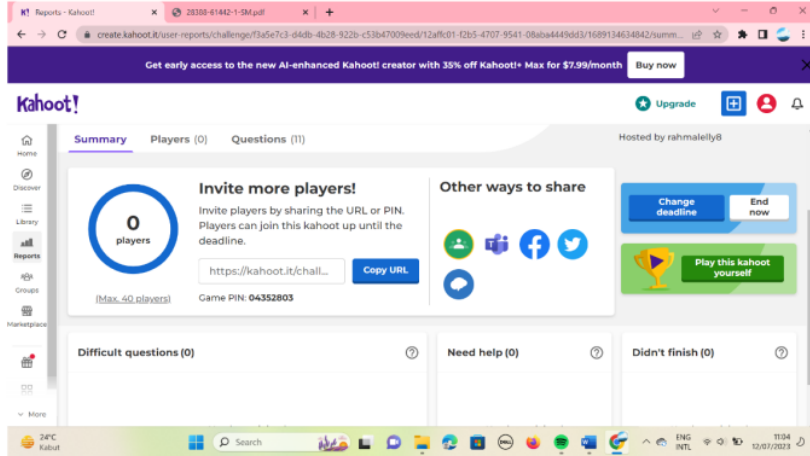


3
Kemudian *login* akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* menggunakan akun gmail atau facebook, **1** Buka aplikasi kahoot sesuai dengan yang diinginkan, klik *quiz* untuk membuat pertanyaan, Setiap pertanyaan dapat di rubah durasi waktu untuk menjawab dan jumlah skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal, Tahap akhir, setiap soal di kahoot bisa ditambahkan gambar, suara, dan video untuk menambah konten yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal, Jika sudah selesai, *copy link* atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses *quiz* telah dibuat.

5
Para peserta didik hanya membutuhkan *PIN* atau *LINK* yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat *quiz*. Berikut tahapan memainkan Aplikasi Kahoot, yaitu:

- a. Jalankan kahoot dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul link dan pin seperti pada gambar dibawah berikut ini.

1
Gambar 3 Tampilan PIN dan Link di Aplikasi Kahoot



- b. Peserta didik mengakses langsung kahoot.it dan *join* dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik menyiapkan nama pendek atau nama tim jika digunakan *mode group*.
- c. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di montior utama guru. Kemudian klik mulai.

Terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien tidak akan terlepas dari sarana pendukung yaitu media pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik selalu didukung dengan perencanaan, pertimbangan dan pelaksanaan yang matang agar target belajar mengajar tercapai, baik dari segi sarana pra sarana maupun media yang digunakan. Prinsip dasar pembelajaran diartikan sebagai suatu pernyataan yang mendasar dan sebagai acuan berpikir mengenai kebenaran umum maupun individual oleh seseorang atau kelompok. Prinsip merupakan pemahaman yang dijadikan dasar atau pijakan dalam berpikir dan bertindak.(Kaniawati *et al.*, 2023).

Evaluasi merupakan kata serapan dari “*evaluation*”. Evaluasi merupakan langkah terstruktur dalam menentukan keputusan sejauh mana program yang dilaksanakan dapat tercapai secara terukur. Evaluasi juga merupakan usaha mengukur dan menilai secara objektif dari perencanaan sebelumnya, dimana hasilnya menjadi umpan balik untuk perencanaan yang akan dilakukan di depan (Yusuf *et al.*, 2000). Saat media evaluasi pembelajaran selesai diproduksi, langkah pengembangan ini juga dilakukan proses penilaian atau validasi kepada validator. Pada penelitian ini ahli yang bertindak ialah dosen ahli desain media pembelajaran dan dosen ahli materi pembelajaran. Adapun hasil angket validasi masing-masing validator adalah sebagai berikut:

Table 2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

NO	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Keruntutan konsep			✓			Cukup valid
2.	Kejelasan soal menarik				✓		Cukup valid
3.	Kejelasan tampilan nilai yang didapat				✓		Valid
4.	Variasi kuis			✓			Cukup valid
5.	Kualitas foto/gambar					✓	Valid
6.	Tampilan aplikasi menarik				✓		Valid
7.	Memberi motivasi belajar			✓			Cukup valid
8.	Kemudahan mengakses aplikasi					✓	Valid
9.	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi					✓	Valid
ΣSKOR				9	12	15	

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{36}{45} \times 100\% = 80$$

Angket penilaian yang diberikan peneliti kepada validator ahli media pembelajaran memperoleh presentase 80% hal itu berarti bahwa produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori valid. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu terkait bagian segmen penyajian soal yang dikemas lebih menarik. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi pembelajaran terlihat sebagai berikut:

Table 3. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

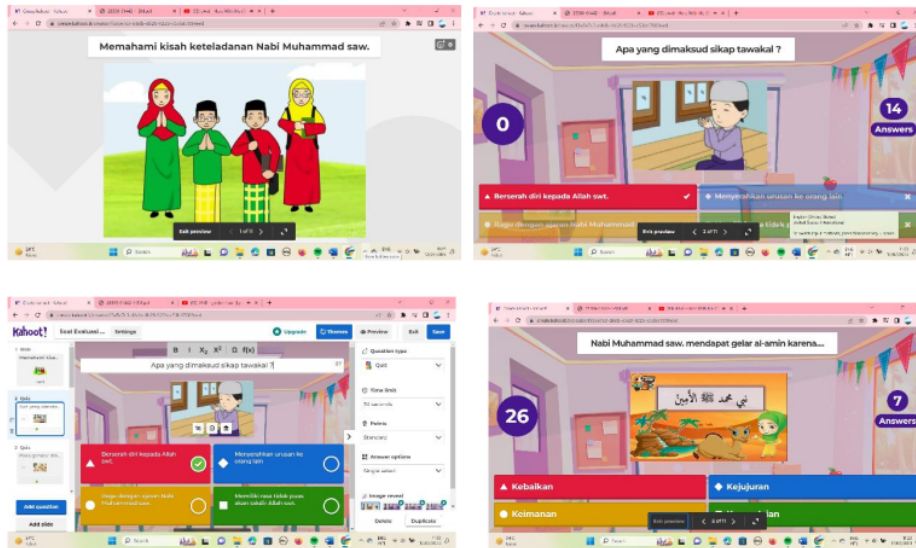
NO	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian butir soal dengan KD			✓			Cukup valid
2.	Kelengkapan butir soal dengan materi				✓		Valid
3.	Keakuratan istilah-istilah			✓			Cukup valid
4.	Kejelasan penyajian gambar					✓	Sangat valid
5.	Kesesuaian kategori soal				✓		Valid
6.	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien					✓	Sangat valid
7.	Keefektifan kalimat			✓			Cukup valid
8.	Ketepatan istilah				✓		valid
9.	Ketepatan ejaan				✓		valid
ΣSKOR				9	16	10	

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{35}{45} \times 100\% = 78$$

Angket penilaian yang diberikan peneliti kepada validator ahli materi pembelajaran memperoleh presentase 78% hal itu berarti bahwa produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori valid. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran yakni terkait dengan bagian isi agar

lebih disempurnakan serta disesuaikan pula dengan pembelajaran kekinian. Berikut sekilas terkait dengan media Kahoot pada pembelajaran PAI yang telah dikembangkan:

Gambar 4 Tampilan soal di Aplikasi Kahoot



Langkah Implementation (Implementasi)

Langkah keempat yaitu implementasi, tahap ini akan dilakukan proses uji coba. Namun, disini akan dilakukan proses uji coba secara terbatas yang melibatkan peserta didik kelas 3 SDN Tulungrejo 05 Batu yang berjumlah 12 peserta didik. Prosedur proses implementasi disini ialah peneliti membagikan tautan soal berbasis Kahoot Web kepada peserta didik. Kemudian Peneliti memberikan angket penilaian kepada peserta didik untuk memberi respon terkait soal yang ada di Kahoot. Hasil angket oleh 12 peserta didik diperoleh sebesar 95 % yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Peserta didik merespon dengan positif atas penggunaan media Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI karena dapat memudahkan proses evaluasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Berikut hasil uji coba oleh 12 peserta didik:

Table 4. Hasil Uji Coba Terbatas oleh Peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	
		Ya	Tidak
7 Pengoperasian atau penggunaan			
1.	Aplikasi mudah dioperasikan atau digunakan	12	-
2.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	12	-
Reaksi Pemakai			
3.	Merasa Senang menggunakan media ini	12	-
4.	Tertarik jika materi lain menggunakan media ini	12	-
5.	Semangat dan termotivasi belajarnya menggunakan media ini	12	-
6.	Paham dan jelas penyajian materi menggunakan media ini	12	-

7.	Berminat dan tertarik jika belajar disekolah dan dirumah menggunakan media ini	12	-
8.	Ingin memiliki media ini	9	3
9.	tertarik dengan bentuk dan tampilan medianya	10	2
Fasilitas pendukung atau tambahan (supplementary materials)			
10.	Terdapat fasilitas suara pada soal	12	-
TOTAL		115	5
Jumlah skor		115	
Jumlah skor maksimal		120	
Presentase		95%	

Berdasarkan tabel 4, jumlah skor respon positif (YA) yang diperoleh dari angket respon siswa adalah 115 dan menunjukkan presentase 95%. Jika dikonversikan kedalam Guttman, maka alat evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran PAI dinyatakan mendapat respon positif dari siswa dan sangat layak atau valid.

Langkah Evaluation (Evaluasi)

Langkah kelima yaitu evaluasi, tahap ini merupakan Langkah terakhir berupa penilaian atau evaluasi. Penilaian dalam tahap pengembangan yang dilakukan oleh validator memperoleh kategori sangat layak. Ahli media pembelajaran memperoleh 80% sedangkan ahli materi pembelajaran memperoleh 78%. Hal ini termasuk dalam kategori valid atau layak dimana telah disesuaikan dengan kriteria interval skor yang berada pada rentang 69% sampai 84%. Akumulasi dalam uji coba secara terbatas juga demikian, peserta didik memberikan respon yang sangat positif sebesar 95 % yang artinya alat evaluasi yang memanfaatkan aplikasi Kahoot dinilai menarik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Melalui lima tahapan pengembangan dengan model ADDIE diperoleh bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran memiliki potensi terhadap proses pembelajaran. Penerapan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi Kahoot dapat memberikan efek stimulus pada peserta didik. Selain itu, media evaluasi pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah untuk memahami materi tentang memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

DISKUSI HASIL

Pemilihan media sebagai alat evaluasi pembelajaran merupakan salah satu cara mentransfer ilmu baik secara visual maupun audio. Salah satu cara yang dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan media sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dimana media pembelajaran merupakan bahan yang dapat membantu pendidik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Evaluasi media pembelajaran adalah menemukan media pembelajaran yang tepat dan selanjutnya dipergunakan untuk memeriksa apakah tujuan telah tercapai. Diantara beberapa media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media aplikasi Kahoot.

Penelitian ini mengembangkan media evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Aplikasi Kahoot di SDN 05 Tulungrejo pada materi tentang memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW dengan Melalui lima tahapan pengembangan dengan model ADDIE diperoleh bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran memiliki potensi terhadap proses pembelajaran. Penerapan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi Kahoot dapat memberikan efek stimulus pada peserta didik. Selain itu, media evaluasi pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah untuk memahami materi tentang memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini selaras dengan Fajri et al (2021) terkait Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam dengan menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian mereka bertujuan untuk mengetahui evaluasi proses pembelajaran PAI yang menghasilkan bahwa tidak ada perbedaan antara evaluasi pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan Aplikasi Kahoot. Hasil ini juga selaras dengan Aswir dan Misbah (2018) bahwa Aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media yang mendukung dalam pembelajaran dan evaluasi siswa di sekolah. Penggunaan teknologi informasi terkini dapat digunakan sebagai bentuk kreativitas dan inovasi dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran sebelumnya yang berbasis konvensional dan memiliki berbagai kekurangan akan mampu teratasi dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih atraktif. Aplikasi Kahoot diharapkan dapat menjadi salah

alternatif bagi pendidik untuk menciptakan sistem evaluasi pembelajaran yang lebih menarik.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan terkait penelitian dan pengembangan Media pembelajaran sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media Pembelajaran yang dihasilkan telah mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini mendapat temuan bahwa Media pembelajaran sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot secara efektif dapat meningkatkan pemahaman materi kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW untuk siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran berbasis digital sebagai sarana dalam mengevaluasi dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot ini dinilai mampu memenuhi harapan bagi pendidik dimana telah memperoleh rata-rata presentase kelayakan oleh ahli media sebesar 80%, berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 78% serta hasil uji coba terbatas oleh peserta didik sebesar 95% yang tergolong kategori sangat praktis.

Adapun masukan dan saran ahli media yaitu terkait penyajian soal dengan menggunakan font ukuran yang sedikit lebih besar. Sedangkan ahli materi yaitu bagian isi agar lebih disempurnakan serta disesuaikan pula dengan tema pembelajaran kekinian. Adapun harapan pada penelitian selanjutnya diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot tidak hanya dalam materi Memahami Kisah Keteladanan Nabi Muhammad SAW, tetapi pada materi lain yang sesuai dalam pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk mempelajari lebih dalam terhadap materi yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsar, S., Sylvia, I. and Putera, A.B.S. (2020) 'Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 Payakumbuh', *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), pp. 35–43.
- Aswir, A. and Misbah, H. (2018) 'ANALISIS STRUKTUR GENERIK DAN RETORIK ABSTRAK SKRIPSI (STUDI KASUS ABSTRAK SKRIPSI MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA)', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Fachri, M., Wahid, A.H. and Lailiyah, K. (2020) 'Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah', *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), pp. 170–184.
- Fajri, N., Akbar, A. and Zakir, S. (2021) 'Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam', *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, pp. 78–89. Available at: <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>.
- Fajriana, A.W. and Aliyah, M.A. (2019) 'Tantangan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan agama islam di era melenial', *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), pp.

246–265.

Gandana, G. (2019) *Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Ksatria Siliwangi.

Hanafiah, H. *et al.* (2022) 'Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas', *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), pp. 1816–1823.

Kaniawati, E. *et al.* (2023) 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1(2), pp. 18–32.

Nisa'atul Wahidah, M.C. (2021) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah'. JMP.

Rahmawati, F. and Atmojo, I.R.W. (2021) 'Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA', *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp. 6271–6279.

Sari, D.N. and Basit, A. (2020) 'Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi', *PERSEPSI: Communication Journal*, 3(1), pp. 23–36.

Studies, N.E.A. of the U.S.C. on S.S. (1894) *Report of the Committee of Ten on Secondary School Studies: With the reports of the conferences arranged by the committee*. National Education Association.

Wisada, P.D. and Sudarma, I.K. (2019) 'Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter', *Journal of Education Technology*, 3(3), pp. 140–146.

Yusuf, S.M. *et al.* (2000) 'Evidence of ferromagnetic domains in the La 0.67 Ca 0.33 Mn 0.9 Fe 0.1 O 3 perovskite', *Physical Review B*, 62(2), p. 1118.

Zubaidi, A. (2022) 'Desain Pendidikan Karakter dalam Membentuk Kepedulian Sosial di Pesantren', *TSAQOFAH*, 2(6), pp. 697–712.

Cek Plagiasi Natasya

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.upi.edu Internet Source	5%
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	3%
3	www.jurnal.umsb.ac.id Internet Source	3%
4	journal.stitmupaciran.ac.id Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	Syafdaningsih Syafdaningsih, Wahyu Pratiwi. "Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1%
7	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
8	belajarmengirfan.files.wordpress.com Internet Source	1%

9	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
10	repository.unpas.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1 %
12	ejurnal.stie-trianandra.ac.id Internet Source	1 %
13	Fanny Ahmad Fauzi, Nani Ratnaningsih, Puji Lestari. "Pengembangan Digibook Barisan dan Deret Berbasis Anyflip untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022 Publication	1 %
14	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
15	penagurudasar.blogspot.com Internet Source	1 %
16	Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, Yuliani Nurani. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020	1 %

17

Sari Kumala, H. Abdul Hafizh, Muhammad Iqbal Ansari, Tutus Rani Arifa, Jumiati Jumiati. "Pengembangan Alat Peraga Edukatif Gerakan Sholat Dari Kain Planel Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas II Di MI Tarbiyatul Islamiyah", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

1 %

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On