



## **Pengembangan Instrumen Tes Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Aplikasi KAHOOT pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan TIK**

**Tiara Hidayah Putri<sup>1</sup>, Fachruddiansyah Muslim<sup>2</sup>, Hidayatul Arief<sup>3</sup>**

Pendidikan Ekonomi, Universitas Jambi

e-mail: [hidayahtiara28@gmail.com](mailto:hidayahtiara28@gmail.com)<sup>1</sup>, [Facruddiansyahmuslim@unja.ac.id](mailto:Facruddiansyahmuslim@unja.ac.id)<sup>2</sup>  
[hidayatularief@unja.ac.id](mailto:hidayatularief@unja.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang merujuk pada model 4D, terdiri dari define, design, develop dan disseminate. Instrumen pengembangan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan instrumen tes evaluasi memperoleh kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase 93,75%, validasi ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 91,66%, validasi ahli evaluasi diperoleh dengan nilai 90% dan validasi butir soal diperoleh dengan nilai 92,5%. Serta memperoleh kategori sangat baik berdasarkan persepsi dosen mata kuliah dengan nilai 91,66% dan persepsi mahasiswa dengan nilai 84,75%, setelah dilakukan uji coba lapangan.

**Kata Kunci:** *Instrumen Tes Evaluasi, Kahoot, Media Pembelajaran dan TIK.*

### **Abstract**

This research aims to produce the development of a learning outcome evaluation test instrument based on the Kahoot application in learning media and ICT courses. This research is development research that refers to the 4D model, consisting of define, design, develop and disseminate. The development instrument uses observation, questionnaires and documentation. This research resulted in the conclusion that the development of the evaluation test instrument obtained a very good category based on validation from material experts with a percentage score of 93.75%, based on validation from media experts obtained a very decent category with a percentage of 91.66%, validation from evaluation experts obtained a score of 90% and validation. The questions were obtained with a score of 92.5%. As well as obtaining a very good category based on the perception of course lecturers with a score of 91.66% and student perception with a score of 84.75%, after conducting field trials.

**Keywords:** *Evaluation Test Instruments, Kahoot, Learning Media and ICT.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Secara mendasar, pendidikan adalah cara kita berkomunikasi dengan tujuan mencapai perubahan dalam pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan. Proses ini bisa terjadi di berbagai tempat, tidak hanya di lembaga pendidikan formal, dan dapat berlangsung sepanjang hidup kita. Dalam pendidikan, guru dapat diibaratkan sebagai penunjuk jalan bagi siswa, memiliki tanggung jawab utama terhadap perjalanan pengetahuan dan pengalaman siswa selama proses

pembelajaran sama halnya dengan di perguruan tinggi dosen sebagai penunjuk jalan bagi mahasiswa yang di mana sama-sama mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas masing-masing (Kurnia, 2018).

Pendidikan merupakan unsur kunci dalam perkembangan individu dan masyarakat. Ini adalah pondasi utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan tuntutan dunia modern. Selain itu, evaluasi dan penilaian dalam pendidikan juga merupakan elemen penting. Mereka memungkinkan kita untuk mengukur kemajuan siswa, mengidentifikasi kebutuhan mereka, dan menilai efektivitas program pendidikan (Kurnia, 2018).

Penggunaan Kahoot juga mengurangi risiko kecurangan, seperti menyontek, karena setiap mahasiswa harus menjawab pertanyaan secara individual pada perangkat mereka masing-masing. Proses evaluasi dengan Kahoot lebih cepat dibandingkan dengan evaluasi berbasis kertas, karena hasil evaluasi dapat dilihat segera setelah kuis selesai, menghemat waktu yang biasanya digunakan untuk mengoreksi manual. Selain itu, penggunaan Kahoot membantu mahasiswa menjadi lebih terbiasa dengan teknologi, yang merupakan keterampilan penting dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK, sehingga mereka belajar menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang dapat berguna dalam kehidupan profesional mereka (Fadlilah, N. 2019).

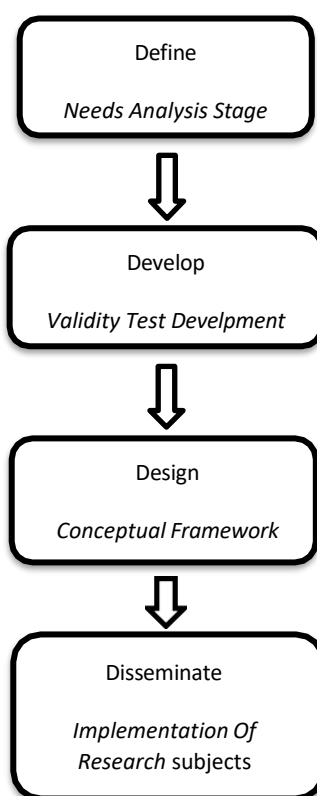
Pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot adalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan ini. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi, pendidikan juga menjadi salah satu kunci untuk mempersiapkan individu dalam menghadapi perubahan yang cepat dan kompleks. Mahasiswa perlu memiliki pemahaman tentang berbagai isu global, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi. Pendidikan juga harus mencerminkan perkembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Ini memerlukan upaya konstan dalam merancang sumber belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Damayanti & Dewi, 2021).

Berdasarkan hasil data yang di respon oleh mahasiswa bawasannya terdapat sebanyak 96,9% mahasiswa menjawab pertanyaan tentang pemahaman materi mata kuliah media pembelajaran dan tik. Lalu pertanyaan berikutnya mendapati respon mahasiswa sebanyak 96,9% terkait pertanyaan kebutuhan media dalam proses evaluasi pembelajaran dan pertanyaan berikutnya mendapati respon mahasiswa sebanyak 90,6% terkait pertanyaan apakah mahasiswa pernah menggunakan aplikasi kahoot dalam media pembelajaran. Lalu yang terakhir mendapati respon sebanyak 100% mahasiswa menjawab pertanyaan tentang tertarik tidaknya mencoba menggunakan aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.

## **METODE**

Pendekatan penelitian pengembangan atau (*Research and Development*) R&D termasuk ke dalam jenis penelitian yang di mana menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dan kombinasi (*mixed methods*) dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut.

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah mengembangkan suatu aplikasi yang sudah ada untuk memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran di mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep Media Pembelajaran dan TIK pada mahasiswa. Prosedur pengembangan pada penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan 4D yakni dengan metode penelitian dari Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian (Maydiantoro, 2019).



Gambar 1. Model 4D (Thiagarajan, et al., 1974:5)

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Langkah pertama adalah melakukan analisis awal-akhir, yaitu menyelidiki masalah dasar yang dihadapi oleh mahasiswa dalam memahami mata kuliah media pembelajaran dan TIK. Ini melibatkan penelitian terhadap media ajar yang digunakan oleh mahasiswa dan strategi pembelajaran yang umumnya diterapkan oleh dosen. Langkah kedua adalah analisis mahasiswa. Mahasiswa akan melakukan tes evaluasi untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah yang mereka hadapi terkait dengan materi pada mata kuliah. Langkah ketiga, analisis instrumen tes evaluasi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam tes tersebut. Langkah keempat adalah analisis konsep, yang melibatkan pemaparan konsep-konsep yang akan dibahas dalam media ajar yang dipakai. Langkah Terakhir, pada tahap perumusan tujuan instrumen tes evaluasi,

berdasarkan analisis tes dan analisis konsep, dilakukan kegiatan merumuskan indikator yang mengacu pada kompetensi dasar sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap desain, dapat dilakukan yaitu proses merancang spesifikasi Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Tahap ini terdiri atas empat langkah pokok, yaitu (1) *Criterion Test Construction*, Penyusunan tes berasal dari analisis tes dan analisis konsep yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. (2) *Media Selection* (pemilihan media), Pemilihan media dilakukan untuk membantu menentukan media yang tepat dalam pengembangan instrumen tes evaluasi. (3) *Format Selection* (pemilihan format) Pemilihan format dalam pengembangan ini adalah Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot ini merupakan salah satu media penilaian untuk para mahasiswa dengan sub pokok bahasan pada mata kuliah "Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi dan Komunikasi." (4) *Initial Design* (rancangan awal), Rancangan awal adalah rancangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang perlu diselesaikan sebelum uji coba dilaksanakan (Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. 2018).

Penelitian ini melibatkan pembuatan Storyboard untuk menggambarkan konsep produk yang akan dikembangkan. Setelah storyboard final disetujui, langkah terakhir adalah mengimplementasikan desain ini ke dalam aplikasi Kahoot. Soal-soal dan elemen visual diunggah ke platform Kahoot sesuai dengan urutan dan desain yang telah ditentukan dalam storyboard. Tes diatur dan diorganisir dalam aplikasi untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna sesuai dengan yang direncanakan. Tes kemudian siap untuk diujicobakan pada skala kecil dengan melibatkan sejumlah peserta didik untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya sebelum digunakan secara luas.

### **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan yaitu tahap yang mewujudkan desain produk atau pembuatan produk yang sebelumnya telah dirancang pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti menggunakan aplikasi kahoot untuk mengembangkan instrumen tes evaluasi pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik. Produk yang dihasilkan berupa *Instrumen Tes Evaluasi* yang berisi soal, gambar, dan video animasi. Langkah penting dalam tahap pengembangan ini adalah validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli evaluasi serta analisis butir soal yang nantinya akan dibuat hasil diskusi dengan dosen mata kuliah, dengan tujuan menilai kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada mahasiswa. Saran dari validator digunakan untuk revisi agar menghasilkan *instrumen tes evaluasi* yang layak untuk uji coba produk. Selanjutnya, *instrumen tes evaluasi* yang telah direvisi akan dinilai oleh dosen mata kuliah dan diuji cobakan kepada mahasiswa. Penilaian oleh dosen bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tes evaluasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai penilaian evaluasi kognitif.

### **Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap penyebaran dilakukan yaitu dengan membagikan link dari aplikasi kahoot untuk bisa mengerjakan Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang telah di

rancang sebelumnya kepada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah media pembelajaran dan tik. Produk link Instrumen tes evaluasi hasil belajar ini disebarakan pada saat setelah semua validasi valid yang dinilai oleh para ahli agar dapat diserap (diffusi) dan digunakan (diadopsi) pada pembelajaran mata kuliah media pembelajaran dan tik.

### **Developmental Testing (Uji Coba)**

Uji coba dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar dari dosen dan mahasiswa terhadap Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot yang telah disusun lalu diuji coba revisi dan uji coba kembali terus dilakukan hingga diperoleh Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang sesuai dan dapat di pahami.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengembangkan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik, yang telah melalui serangkaian fase model 4-D yaitu define (pendefinisian), design (perancangan) develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Proses ini menghasilkan produk berupa instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik dalam bentuk 20 soal dengan jenis true and false atau (benar dan salah). Sebelum pengembangan dilakukan, kriteria kualitas instrumen tes telah ditetapkan untuk menilai sejauh mana keberhasilan produk yang dihasilkan (Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. 2023).

Instrumen ini terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Validasi ahli dilakukan oleh dua orang dosen ahli. Dalam proses validasi ahli, yang dilakukan dengan peneliti dan validator adalah penyesuaian dari media yang digunakan, materi yang dibahas dan evaluasi yang akan dilakukan. Dengan validasi media dan materi serta evaluasi yang digunakan peneliti melakukan 2 kali revisi pada pertanyaan validasi, validasi berupa angket untuk menilai dan memberi tanggapan layak atau tidak layak nya produk media yang digunakan. Lalu di perbaiki sesuai saran oleh validator ahli media setelah diperbaiki maka validasi ahli media mengisi dan memberi penilaian pada produk media yang digunakan untuk instrumen tes evaluasi tersebut. Setelah melakukan penilaian pada produk media yang dikembangkan dan didapatkan indeks validasi instrumen oleh ahli sebesar 91,66%. Sehingga berdasarkan perhitungan validasi kategori instrumen menurut ahli sudah "sangat baik" atau "sangat layak" untuk dilakukan uji coba produk. Dalam menyusun instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot ini digunakan beberapa tahap dengan model pengembangan 4D yaitu define, design, develop dan disseminate. Tahap pertama dalam model ini adalah pendefinisian yang mencakupi analisis awal-akhir, analisis mahasiswa, analisis instrumen tes evaluasi, analisis konsep dan analisis perumusan. Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini dilakukan nya proses merancang spesifikasi instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Untuk mempermudah pengerjaan selanjutnya, dalam tahap desain ini mencakupi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal, setelah itu membuat rancangan tampilan bentuk tes evaluasi yang digunakan pada aplikasi kahoot kedalam bentuk *storyboard*.

Kemudian langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan nya rancangan sebelum menggunakan aplikasi kahoot. Setelah produk dibuat maka akan dilakukan validasi produk yang meliputi validasi ahli media, ahli materi dan ahli evaluasi. Rancangan ini juga mencakupi beberapa langkah yaitu pembentukan tim, jadwal penelitian, spesifikasi produk dan pembuatan story board instrumen tes evaluasi. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli media, materi dan evaluasi, diperoleh data bahwa produk yang dikembangkan memiliki kriteria “sangat baik” atau “sangat layak” dan segera diujicobakan. Langkah berikutnya yaitu tahap penyebaran dimana tahap ini peneliti melakukan penyebaran produk yang sudah jadi. Produk disebar dan diujicobakan dengan kelompok kecil karena sebelumnya sudah memenuhi persyaratan yaitu beberapa validasi oleh dosen ahli, dan mendesain produk dengan baik. Selain itu penelitian instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot juga memiliki keunggulan dan kelemahan yaitu Kelebihan, Interaktif dan menarik penggunaan kahoot membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa, Pengumpulan data real-time dimana data hasil tes dikumpulkan secara real-time, memudahkan analisis dan umpan balik segera dan Kontekstual dan aplikatif terhadap soal- soal berbasis kontekstual membantu mahasiswa mengaitkan teori dengan aplikasi praktis. Sedangkan keterbatasannya yaitu keterbatasan akses teknologi bagi beberapa mahasiswa dapat menjadi hambatan, kebutuhan pelatihan dosen memerlukan pelatihan tambahan untuk mengoptimalkan penggunaan kahoot dan distraksi elemen gamifikasi yang terlalu menarik dapat menyebabkan distraksi.

Tabel. 1 Validasi ahli materi

| No.                     | Aspek penilaian   | Skor           |   |   |   |
|-------------------------|---|----------------|---|---|---|
|                         |   | 1              | 2 | 3 | 4 |
| <b>Aspek Materi</b>     |   |                |   |   |   |
| 1                       | Materi yang diujikan relevan dengan tujuan pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran    |                |   |   | 4 |
| 2                       | Cakupan materi dalam instrumen tes sudah mencakup seluruh topik penting dalam mata kuliah |                |   |   | 4 |
| 3                       | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan kemampuan mahasiswa                            |                |   | 3 |   |
| 4                       | Instrumen dalam tes disajikan mudah dipahami  |                |   |   | 4 |
| 5                       | Instrumen dalam tes sesuai dengan konsep yang telah diajarkan                             |                |   | 3 |   |
| 6                       | Materi sesuai dengan capaian pembelajaran   |                |   | 3 |   |
| <b>Aspek Konstruksi</b> |   |                |   |   |   |
| 7                       | Instrumen tes evaluasi tidak bergantung pada soal tes sebelumnya                          |                |   |   | 4 |
| 8                       | Penggunaan fitur gambar pada aplikasi kahoot sudah jelas                                  |                |   |   | 4 |
| 9                       | Penggunaan fitur audio pada aplikasi kahoot sudah jelas                                   |                |   |   | 4 |
| 10                      | Instrumen soal tes menggunakan kalimat yang jelas   |                |   |   | 4 |
| <b>Aspek Etika</b>      |   |                |   |   |   |
| 11                      | Instrumen tes ini menjaga kerahasiaan data identitas mahasiswa                            |                |   |   | 4 |
| 12                      | Instrumen tes disusun tanpa mendiskriminasi kelompok tertentu                             |                |   |   | 4 |
|                         | <b>Jumlah</b>   | <b>45</b>      |   |   |   |
|                         | <b>Rata- rata</b>   | <b>3,75</b>    |   |   |   |
|                         | <b>Persentase</b>   | <b>93,75 %</b> |   |   |   |

|  |                 |                    |
|--|-----------------|--------------------|
|  | <b>Kategori</b> | <b>Sangat Baik</b> |
|--|-----------------|--------------------|

Sumber: Angket validasi ahli media

Tabel. 2 Validasi ahli media

| No.   | Aspek penilaian   | Skor               |   |   |   |
|---|---|--------------------|---|---|---|
|   |   | 1                  | 2 | 3 | 4 |
| <b>Aspek Tampilan Instrumen Tes Evaluasi</b>              |   |                    |   |   |   |
| 1   | Tampilan aplikasi <i>kahoot</i> menarik                                 |                    |   |   | 4 |
| 2   | Soal mudah di akses oleh mahasiswa                                      |                    |   |   | 4 |
| 3   | Gambar yang digunakan sesuai dengan pertanyaan                          |                    |   | 3 |   |
| <b>Aspek Kualitas Desain Media Instrumen Tes Evaluasi</b> |   |                    |   |   |   |
| 4   | Nilai yang di peroleh langsung bisa di akses oleh mahasiswa             |                    |   |   | 4 |
| 5   | Dapat digunakan dalam pembelajaran secara online                        |                    |   |   | 4 |
| 6   | Dapat digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka                    |                    |   |   | 4 |
| 7   | Jenis soal yang digunakan benar atau salah dapat mengakomodasi evaluasi |                    |   | 3 |   |
| 8   | Bisa di gunakan pada perangkat handphone android                        |                    |   | 3 |   |
| 9   | Penggunaan aplikasi Kahoot efektif untuk di gunakan                     |                    |   | 3 |   |
| 10  | Penggunaan aplikasi <i>kahoot praktis digunakan</i>                     |                    |   |   | 4 |
| 11  | Fasilitas (tombol) aplikasi kahoot mudah dimengerti                     |                    |   |   | 4 |
| 12  | Aplikasi kahoot pada instrumen ini tidak mudah rusak                    |                    |   |   | 4 |
| <b>Jumlah</b>   |   | <b>44</b>          |   |   |   |
| <b>Rata-rata</b>  |   | <b>3,66</b>        |   |   |   |
| <b>Persentase</b>   |   | <b>91,66 %</b>     |   |   |   |
| <b>Kategori</b>   |   | <b>Sangat Baik</b> |   |   |   |

Sumber: Angket validasi ahli media

Tabel. 3 Validasi ahli evaluasi

| No.                     | Aspek penilaian   | Skor |   |   |   |
|-------------------------|---|------|---|---|---|
|                         |   | 1    | 2 | 3 | 4 |
| <b>Aspek Konstruksi</b> |   |      |   |   |   |
| 1                       | Pokok soal dirumuskan dengan jelas  |      |   |   | 4 |
| 2                       | Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban   |      |   |   | 4 |
| 3                       | Pokok soal tidak menggunakan pernyataan negatif ganda   |      |   |   | 4 |
| 4                       | Panjang rumusan berupa pernyataan (statement)   |      |   |   | 4 |
| 5                       | Instrumen ini mampu mengukur aspek-aspek yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   | 3 |   |
| 6                       | Soal-soal dalam instrumen tes relevan dengan tujuan pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran   |      |   | 3 |   |
| 7                       | Soal-soal mencakup seluruh topik penting yang telah diajarkan dalam mata kuliah                   |      |   | 3 |   |
| 8                       | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan kemampuan rata-rata mahasiswa                          |      |   | 3 |   |
| 9                       | Instruksi untuk menjawab soal-soal jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa                        |      |   |   | 4 |
| 10                      | Penggunaan aplikasi Kahoot meningkatkan interaktivitas dalam proses evaluasi                      |      |   |   | 4 |
| 11                      | Penggunaan Kahoot dalam evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa                    |      |   | 3 |   |

| <b>Aspek Higher Order Thinking Skills (HOTS)</b> |   |  |  |                    |
|--|---|--|--|--------------------|
| 12   | Instrumen tes ini mampu mengukur kemampuan mahasiswa dalam menganalisis informasi   |  |  | 3                  |
| 13   | soal-soal dalam tes mendorong mahasiswa untuk mengevaluasi dan membuat penilaian kritis terhadap informasi yang diberikan |  |  | 3                  |
| 14   | Soal menggunakan stimulus yang menarik  |  |  | 4                  |
| 15   | Soal menggunakan stimulus yang kontekstual  |  |  | 4                  |
| 16   | Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta)   |  |  | 4                  |
| <b>Aspek Bahasa</b>                              |   |  |  |                    |
| 17   | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia   |  |  | 4                  |
| 18   | Menggunakan bahasa yang komunikatif   |  |  | 4                  |
| 19   | Bahasa yang digunakan konsisten di seluruh instrumen tes  |  |  | 3                  |
| 20   | Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat atau tabu  |  |  | 4                  |
|  | <b>Jumlah</b>   |  |  | <b>72</b>          |
|  | <b>Rata-rata</b>  |  |  | <b>3,6</b>         |
|  | <b>Persentase</b>   |  |  | <b>90 %</b>        |
|  | <b>Kategori</b>   |  |  | <b>Sangat Baik</b> |

Sumber; Angket validasi ahli evaluasi

Tabel. 4 Validasi butir soal

| No.                 | Aspek penilaian   | Skor |   |   |                    |
|---------------------|---|------|---|---|--------------------|
|                     |   | 1    | 2 | 3 | 4                  |
| <b>Aspek Materi</b> |   |      |   |   |                    |
| 1                   | Soal-soal dalam instrumen ini sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK.     |      |   |   | 4                  |
| 2                   | Butir soal ini mencakup semua topik utama yang diajarkan dalam mata kuliah  |      |   |   | 4                  |
| 3                   | Pernyataan dalam soal ini mudah dipahami oleh mahasiswa.  |      |   |   | 4                  |
| 4                   | Instruksi yang diberikan dalam soal tidak membingungkan.  |      |   |   | 4                  |
| 5                   | Soal-soal ini mencakup berbagai tingkat kesulitan, mulai dari yang mudah hingga yang sulit.                               |      |   | 3 |                    |
| 6                   | Butir soal ini dirancang untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman, bukan pendapat pribadi mahasiswa.                      |      |   | 3 |                    |
| 7                   | Setiap butir soal dalam instrumen ini terkait langsung dengan tujuan pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK. |      |   |   | 4                  |
| 8                   | Format soal dalam aplikasi kahoot ini sesuai untuk digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar.                         |      |   | 3 |                    |
| <b>Aspek Bahasa</b> |   |      |   |   |                    |
| 9                   | Tata bahasa dalam butir soal sudah benar  |      |   |   | 4                  |
| 10                  | Kalimat dalam butir soal menggunakan bahasa yang sederhana  |      |   |   | 4                  |
|                     | <b>Jumlah</b>   |      |   |   | <b>37</b>          |
|                     | <b>Rata-rata</b>  |      |   |   | <b>3,7</b>         |
|                     | <b>Persentase</b>   |      |   |   | <b>92,5%</b>       |
|                     | <b>Kategori</b>   |      |   |   | <b>Sangat Baik</b> |



## Uji Reliabilitas

Perhitungan dilakukan dengan instrumen tes evaluasi hasil belajar dibantu oleh komputer Microsoft Excel 2019.

Tabel. 5 Hasil Data Uji Reliabilitas

| Uji Reliabilitas               | Nilai         |
|--------------------------------|---------------|
| S Kuadrat                      | 2,80          |
| Sigma pq                       | 0,47          |
| S Kuadrat - Sigma pq/S Kuadrat | 0,83          |
| K-R 20                         | 1,66          |
| Kategori                       | Sangat Tinggi |

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan analisis data di atas pada program komputer Microsoft Excel 2019 reliabilitas instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik diperoleh nilai 1,66 dengan kategori "sangat tinggi". Sehingga analisis tersebut, maka tidak ada revisi instrumen tes evaluasi berbasis aplikasi kahoot menurut uji reliabilitas. Selain itu penelitian instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot juga memiliki keunggulan dan kelemahan yaitu Kelebihan, Interaktif dan menarik penggunaan kahoot membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa, Pengumpulan data real-time dimana data hasil tes dikumpulkan secara real-time, memudahkan analisis dan umpan balik segera dan Kontekstual dan aplikatif terhadap soal- soal berbasis kontekstual membantu mahasiswa mengaitkan teori dengan aplikasi praktis. Sedangkan keterbatasannya yaitu keterbatasan akses teknologi bagi beberapa mahasiswa dapat menjadi hambatan, kebutuhan pelatihan dosen memerlukan pelatihan tambahan untuk mengoptimalkan penggunaan kahoot dan distraksi elemen gamifikasi yang terlalu menarik dapat menyebabkan distraksi. Penelitian yang dapat menunjang dari pengembangan ini dapat dilihat pada penelitian terdahulu yang relevan yaitu seperti dilakukan oleh Cahya Kurniati pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X, penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian menggunakan aplikasi kahoot memberikan gambaran positif terhadap penggunaan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hamid, M. A. 2016).

## KESIMPULAN

Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik dikembangkan menggunakan metode mixed methods dengan model pengembangan 4D dari penelitian menurut Thiagarajan. Prosedur penelitian pada produk yang dikembangkan adalah *Define*: Tahapan ini mencakupi analisis awal-akhir, analisis mahasiswa, analisis instrumen tes evaluasi, analisis konsep dan analisis perumusan. Semua tahapan di atas sudah berjalan sesuai dengan rancangan. *Design*: Tahapan ini mencakupi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Semua langkah diatas sudah berjalan sesuai rancangan yang disusun. *Develop*: Tahapan ini mencakupi yaitu pembentukan tim, jadwal penelitian, spesifikasi produk,

pembuatan storyboard instrumen tes evaluasi, penilaian para ahli dimana produk akan divalidasi yang terdiri dari validasi materi, validasi media dan validasi evaluasi dan yang terakhir persepsi dari dosen mata kuliah dan persepsi dari mahasiswa yang sudah mencoba menggunakan aplikasi kahoot. *Disseminate*: Tahapan ini merupakan tahapan uji coba terhadap mahasiswa untuk mengetahui apakah layak tidak nya produk yang sudah di kembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah 10 mahasiswa di prodi Pendidikan Ekonomi angkatan 2023 kelas R002 Universitas Jambi. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik yang dikembangkan dinyatakan “sangat baik” berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 93,75 %, validasi ahli media dengan persentase 91,66% dan validasi ahli evaluasi dengan persentase 90%. Oleh karena itu, instrumen tes evaluasi ini secara teoritis dan konseptual dianggap sangat layak untuk digunakan dalam perkuliahan di mata kuliah media pembelajaran dan Tik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahya Kurnia Dewi (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Fadlilah, N. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Smp. *Jakarta : Raja Grafindo*, 1952, 9–56.
- Hamid, M. A. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 37–46.
- Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *New England Journal of Medicine*, 372(2), 2499–2508. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>
- Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Krulik dan Rudnick: Analisis Validitas Konten. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 326–339. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1761>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13. [http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea\\_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi%20pembelajaran%20Adea_Risa-1.pdf)