



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Muh Fahrurrozi
Assignment title: Insan Institute
Submission title: ENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNA...
File name: VALUASI_MENGGUNAKAN_APLIKASI_KAHOOT_PADA_PEMBEL...
File size: 352.13K
Page count: 10
Word count: 4,679
Character count: 29,552
Submission date: 07-May-2021 10:04AM (UTC-0400)
Submission ID: 1580563771

Info Artikel	Abstract
Sejarah Artikel: diterima : 26 November 2020 direvisi : 9 April 2021 diterima : 20 April 2021	<i>This study aims to determine how the development of evaluation instruments using the Kahoot application and the effectiveness of the evaluation instruments using the Kahoot application. This type of research is a development with a research design model using ADDIE, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The validation results from material experts got the final percentage of 83% with very feasible criteria. The results of the validation from the media expert obtained a final percentage of 80% with very feasible criteria. In the assessment of students, the final percentage was 82% with very good criteria. On the test results, students got an average of 80%. The validity of the test results obtained 14 valid and 16 invalid questions, the reliability obtained in multiple choice questions was 0.77 in the high reliability category and in 5 true or false questions it was 0.28 with the low reliability category.</i>
Kata-kata Kunci: Pengembangan Model Instrumen, Evaluasi, Kahoot, Ekonomi.	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dan efektivitas terhadap penggunaan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model desain penelitian menggunakan ADDIE yaitu analisis (analisis), desain (perancangan), pengembangan (pengembangan), implementasi (implementasi), dan evaluasi (evaluasi). Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 83% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 80% dengan kriteria sangat layak. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil tes peserta didik mendapatkan rata-rata 80%. Validitas dari hasil uji coba diperoleh 14 soal yang valid dan 16 soal tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada soal pilihan ganda sebesar 0,77 dengan kategori reliabilitas tinggi dan pada 5 soal true or false memperoleh 0,28 dengan kategori reliabilitas rendah.
Cara mengutip: Fahrurrozi, M., Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 01-10. https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13090	Cara mengutip: Fahrurrozi, M., Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 01-10. https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13090

ENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOM

by Muh Fahrurrozi

Submission date: 07-May-2021 10:04AM (UTC-0400)

Submission ID: 1580563771

File name: VALUASI_MENGUNAKAN_APLIKASI_KAHOOT_PADA_PEMBELAJARAN_EKONOM.pdf (352.13K)

Word count: 4679

Character count: 29552



P-ISSN: 2355-7176 E-ISSN: 2620-8504

JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>

Volume 8 (1), 2021, 01-10



PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI

Muh. Fahrurrozi¹, Siti Nur Laili Rahmawati²

¹²Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi

Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 26 November 2020

direvisi : 9 April 2021

disetujui : 20 April 2021

Abstract

This study aims to determine how the development of evaluation instruments using the Kahoot application and the effectiveness of the evaluation instruments using the Kahoot application. This type of research is a development with a research design model using ADDIE, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The validation results from material experts get the final percentage of 83% with very feasible criteria. The results of the validation from the media expert obtained a final percentage of 86% with very feasible criteria. In the assessment of students, the final percentage was 82% with very good criteria. On the test results, students got an average of 80%. The validity of the test results obtained 14 valid and 16 invalid questions, the reliability obtained in multiple choice questions was 0.77 in the high reliability category and in 5 true or false questions it was 0.28 with the low reliability category.

Kata-kata Kunci:

Pengembangan Model Instrumen, Evaluasi, Kahoot, Ekonomi.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dan efektivitas terhadap penggunaan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model desain penelitian menggunakan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 83% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil tes peserta didik mendapatkan rata-rata 80%. Validitas dari hasil uji coba diperoleh 14 soal yang valid dan 16 soal tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada soal pilihan ganda sebesar 0,77 dengan kategori reliabilitas tinggi dan pada 5 soal *true or false* memperoleh 0,28 dengan kategori reliabilitas rendah.

Cara mengutip :

Fahrurrozi, M., Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 01-10. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13090>

PENDAHULUAN

28 Pendidikan merupakan suatu hal penting yang sangat dibutuhkan oleh warga negara Indonesia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Indonesia, 2003), Pasal 3 bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Rensburg, 2006). Sehingga untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap output yang dihasilkan. Hal ini dipahami bahwa betapa pentingnya evaluasi pembelajaran dalam proses pendidikan. Artinya bahwa dalam bidang pendidikan evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan wajib yang dilakukan oleh para pendidik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan menjadi acuan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran peserta didik. Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai (Madaus, 2004). Hasil dari evaluasi merupakan salah satu indikator tercapainya Pendidikan, (Fahrurrozi & Mohzana, 2020b). Dengan demikian dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, kegiatan evaluasi memerlukan mekanisme, prosedur serta instrumen evaluasi yang dapat dipertanggungjawabkan, (Yusuf, 2017).

Instrumen evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, faktor-faktor yang diduga mempunyai hubungan atau berpengaruh terhadap hasil belajar, perkembangan hasil belajar, keberhasilan proses belajar mengajar dan keberhasilan pencapaian suatu program tertentu (Djaali & Muljono, 2008; Sholihah & Fahrurrozi, 2018). Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka dibutuhkan pemahaman peserta didik yang baik pula terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Agar pemahaman peserta didik baik dan memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, kerja sama, dan komunikatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan juga peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan berkesan (Noermanzah, 2019).

Pelaksanaan evaluasi di sekolah saat ini masih kurang berjalan dengan baik. Kesalahan yang sering terjadi diantara para guru adalah bahwa evaluasi hanya dilakukan pada saat-saat tertentu, seperti pada pertengahan dan akhir suatu program pengajaran. Selain itu, salah satu faktor lainnya adalah guru masih menggunakan metode evaluasi secara konvensional dengan cara tes tertulis. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru Ekonomi MAN 1 Lombok Timur yang melakukan evaluasi seperti latihan soal dengan menjawab soal pada LKS, memberikan studi kasus dan ulangan harian dengan soal pilihan ganda dan uraian. Bukan hanya itu analisis kebutuhan peserta didik juga menunjukkan alat evaluasi yang sering digunakan oleh gurunya sebesar 90% dengan tes tertulis, 60% pilihan ganda, 46,7% menggunakan uraian. Permasalahan guru juga terletak pada saat mengoreksi hasil evaluasi peserta didik membutuhkan waktu yang lama. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik masih diberikan metode yang sangat sederhana dalam evaluasi pembelajaran dan belum adanya evaluasi yang praktis terutama dalam pembelajaran ekonomi untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan evaluasi.

Seiring dengan perubahan zaman, teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi memberikan solusi dalam dunia pendidikan. Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 merupakan periode mesin dan teknologi yang membawa perubahan signifikan pada cara hidup seseorang, (Syamsuar & Reflianto, 2019). Namun perkembangan teknologi ini dapat membawa dampak buruk jika tidak bijak dalam menggunakannya. Oleh karena itu, ada desakan tentang perlunya mulai menciptakan kebiasaan yang baik dalam hal pemanfaatan teknologi bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi berbasis komputer dan internet atau saat ini dikenal dengan istilah *daring*. Sejalan dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada kelas X IPS MAN 1 Lombok Timur bahwa sebanyak 73,3% peserta didik menganggap bahwa teknologi sangat penting dan 26,7% peserta didik menganggap teknologi penting untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga teknologi tersebut merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Alat-alat elektronik pun sudah tidak asing lagi bagi mereka sebanyak 93,3% peserta didik memiliki *smartphone* dan perangkat yang paling jarang dimiliki adalah tab yaitu sebesar 3,3% dan sisanya masih memiliki komputer 10% dan laptop sebesar

63,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik secara keseluruhan memiliki fasilitas pendukung untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara *online*.

Pada saat ini kemajuan teknologi menjadi keharusan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Adanya penemuan tentang wabah pandemi virus corona atau dikenal dengan covid-19 menguatkan kembali akan pentingnya peran teknologi dimasa yang akan datang. Di berbagai negara termasuk Indonesia sendiri sejak diumumkan status pandemik virus ini kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan sistem tatap mulai diberhentikan untuk mencegah penyebaran, ditengah kebingungan tentang bagaimana caranya tetap melakukan proses pembelajaran muncul ide untuk menerapkan teknologi *daring* sebagai salah satunya. Di tengah pandemi Covid-19 ini pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah.

Seorang pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara optimal dan efektif dengan proses pembelajaran yang lebih menarik tanpa harus dilakukan dengan tatap muka. Salah satu aplikasi *online* yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Kahoot*, (Putri & Muzakki, 2019).

Kahoot adalah media dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif yang berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana (Seftiani, 2019). *Kahoot* ini merupakan aplikasi gamifikasi pendidikan berbasis *daring* gratis yang menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, *Kahoot* juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* ini juga dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Semua siswa dapat masuk melalui PIN yang disediakan dan bermain melalui gadget mereka baik secara individu maupun secara berkelompok. Beberapa penelitian sebelumnya (Alfansyur & Mariyani, 2019; Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017; Ntjalama & Murdiyanto, 2020; Situmorang, Nugroho, & Peggy Sara, 2019) menunjukkan bahwa *Kahoot* memotivasi siswa dalam pembelajaran dan berhasil membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Alat evaluasi *Kahoot* juga masih belum diketahui oleh banyak guru dan peserta didik. Dari hasil wawancara guru ekonomi bahwa ia tidak pernah menggunakan alat evaluasi *online* dan tidak mengetahui aplikasi *Kahoot* tersebut. Dari analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa sebesar 70% peserta didik tidak pernah mendengar aplikasi *Kahoot* dan 30% peserta didik pernah mendengar aplikasi *Kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran *online*. Sehingga 26,7% peserta didik sangat setuju jika dilakukan evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis *online* dan 53,3% peserta didik mengatakan setuju dan sisanya 20% tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa guru masih kurang inovatif dalam menggunakan teknologi dalam evaluasi pembelajaran padahal jika dilihat dari analisis kebutuhan peserta didik sebagian besar peserta didik mendukung untuk penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis *online*. Pemanfaatan teknologi untuk pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan media *Kahoot* menjadi satu hal yang menarik dalam penelitian ini. Diharapkan dengan metode dan kajian yang tepat akan memberikan output yang lebih baik dengan pembelajaran yang lebih menarik tanpa harus dilakukan dengan tatap muka.

Ilmu ekonomi adalah suatu studi tentang bagaimana individu dan masyarakat menentukan pilihan penggunaan sumber daya yang langka yang telah disediakan oleh alam dan generasi sebelumnya. Sejalan dengan itu Mankiw (2013) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari bagaimana masyarakat mengelola sumber daya mereka yang terbatas (Tarigan & Siagian, 2015). Sehingga Konsep Ilmu ekonomi dipilih sebagai materi evaluasi pembelajaran ekonomi pada aplikasi *Kahoot* ini karena merupakan materi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hasil analisis kebutuhan peserta didik bahwa sebesar 43,3% menganggap materi ini tidaklah mudah dan sekitar 36,7% menganggap cukup mudah, sedangkan 20% mengatakan mudah. Sehingga dapat dikatakan peserta didik yang mengatakan mudah dan tidak mudah hampir seimbang. Penelitian ini diharapkan kelak *Kahoot* bisa dijadikan platform sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran bukan hanya pada pembelajaran ekonomi tetapi juga pada pembelajaran lainnya, sehingga tercapai suatu kompetensi pendidikan yang lebih baik, cepat dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah pertama bagaimana pengembangan model instrument evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran ekonomi; kedua bagaimana efektifitas model instrument evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran ekonomi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dikenal dengan *research and development* (R&D). (Borg & Gall, 1984) (F. P. Sari, Ratnaningtyas, Wilujeng, Jumadi, & Kuswanto, 2019), mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Penelitian dan pengembangan ini akan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) *Analyze* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Fahrurrozi & Majid, 2017; Fahrurrozi & Mohzana, 2020a). Penelitian ini meliputi pengembangan instrumen evaluasi yang menghasilkan produk evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

Subjek uji coba produk instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot ini adalah peserta didik MAN 1 Lombok Timur kelas X IPS yang berjumlah 151 peserta didik. Tetapi subjek uji coba digunakan sesuai dengan kebutuhan tahap pengembangan, yaitu dengan skala kecil 10 peserta didik dan skala besar sebanyak 30 peserta didik. Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif diperoleh dari masukan dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media mengenai instrumen evaluasi yang dikembangkan. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan analisa kevalidan butir soal. Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui kualitas instrumen evaluasi yang dikembangkan ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan dan efektivitas.

Teknik pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan cara observasi sekolah, wawancara guru ekonomi, dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta didik untuk melakukan analisis kebutuhan dan penilaian terhadap produk untuk mengetahui kepraktisan dari produk, lembar penilaian ahli dan media untuk mengetahui validitas dari produk. Tes dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk tersebut dan menganalisis setiap butir soal dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, uji daya beda, uji kesukaran dan analisis pengecoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (Analysis)

Stufflebeam et al, 1985 dalam (Nasrulloh & Ismail, 2018) mendefinisikan analisis kebutuhan sebagai suatu kesenjangan. Kesenjangan yang dimaksud adalah kesenjangan antara kondisi ideal atau yang seharusnya ada dengan pengamatan yang terjadi di lapangan. Kondisi yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan dianggap sebagai sesuatu masalah besar yang perlu diatasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan pemantauan langsung ditempat peneliti melakukan penelitian yaitu di MAN 1 Lombok Timur. Dari observasi tersebut didapatkan bahwa MAN 1 Lombok Timur merupakan sekolah yang sudah menggunakan kurikulum 2013. Sekolah ini sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti fasilitas laboratorium komputer dan jaringan Wi-Fi, tetapi pihak sekolah belum memanfaatkannya secara optimal karena keterbatasan jumlah komputer sehingga seringkali sangat sulit membuat *schedule* dengan mata pelajaran lain dalam penggunaannya. Disamping masalah keterbatasan fasilitas, hal lain yang menjadi permasalahan adalah keterbatasan guru dalam mengupdate tentang teknologi dan informasi terbaru seperti Kahoot dan beberapa aplikasi lainnya untuk alat evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru ekonomi di MAN 1 Lombok Timur didapatkan bahwa pada saat pembelajaran ekonomi, guru menggunakan media seperti LCD, Infokus, Powerpoint, Video dan lainnya untuk menjelaskan materi, tetapi untuk evaluasi seperti kuis dan ulangan harian masih menggunakan metode konvensional dengan cara tes tulis, latihan soal dengan menjawab soal LKS, memberikan studi kasus dan ulangan harian dengan memberikan soal uraian. Meskipun begitu peserta didik merespon dengan baik apapun alat evaluasi yang dilakukan oleh guru ekonomi. Akan tetapi saat penggunaan alat evaluasi secara konvensional

tersebut guru harus membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengoreksi hasil evaluasi peserta didik bahkan ketika ulangan harian menggunakan lembar kerja bisa saja guru melakukan kesalahan dengan menghilangkan hasil lembar kerja ulangan harian peserta didik. Hal ini tentunya guru perlu mengupdate pengetahuannya tentang penggunaan alat evaluasi yang lebih efektif dan efisien untuk mencegah hal itu terjadi.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan/design evaluasi pembelajaran pada penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan kurikulum yang ada di MAN 1 Lombok Timur yaitu menggunakan Kurikulum 2013. Hal ini sesuai dengan pernyataan Menurut Sagala (2005: 136) dalam (B. K. Sari, 2017) bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Dalam penyusunan evaluasi pembelajaran terdapat 2 unsur kompetensi yang harus dipenuhi yaitu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kemudian Kompetensi yang ada harus sesuai dengan beberapa Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti kemudian melakukan perancangan instrumen soal yang akan dimasukkan didalam aplikasi *Kahoot* untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Soal tes yang disusun sebanyak 25 dalam bentuk pilihan ganda dan bentuk *true or false* sebanyak 5 soal.

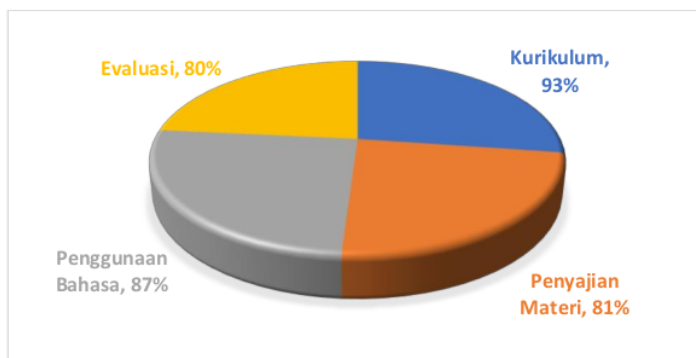
Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi media, peninjauan produk alat evaluasi *Kahoot* oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan instrumen evaluasi tersebut. Selanjutnya alat evaluasi tersebut diujicobakan dengan skala kecil kepada 10 peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk yang sudah dikembangkan.

Produksi media dilakukan dengan cara mengunggah soal-soal ke Aplikasi *Kahoot*. Aplikasi tersebut dapat diakses melalui *smartphone*, komputer dan laptop sedangkan untuk mengakses melalui komputer atau laptop dengan cara memasukkan link *Kahoot*. Penelitian ini menggunakan 2 kategori soal yaitu *quiz* dan *true of false*. Kategori soal yang lainnya berbayar sehingga peneliti hanya menggunakan kategori soal yang gratis.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi produk alat evaluasi dari sisi materi pembelajaran dan menguji kevalidan instrumen evaluasi berbentuk tes *online*.

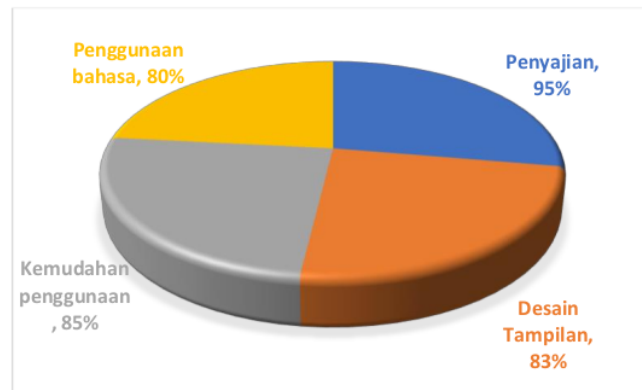


Gambar 1. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan diagram diatas validasi ahli materi yang terdiri 4 aspek penilaian yaitu diperoleh hasil sebesar 93% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek penyajian materi diperoleh hasil 81% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek penggunaan Bahasa diperoleh hasil 87% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek evaluasi diperoleh hasil 80% dengan kategori "Layak". Sehingga berdasarkan hasil olah data dari angket validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata akhir 83%, dengan kategori "Sangat layak". Dapat disimpulkan bahwa dari validasi ahli materi dapat dikatakan valid dan dapat diujicobakan pada peserta didik.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yang bertujuan untuk mengevaluasi produk alat evaluasi dari sisi media pembelajaran.

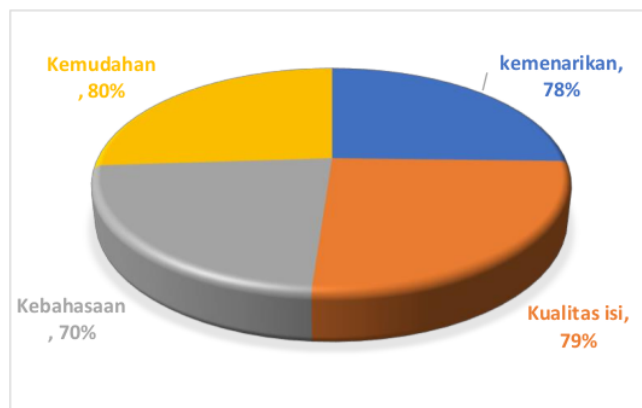


Gambar 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan diagram diatas validasi ahli media terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu penyajian diperoleh hasil 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek desain tampilan diperoleh hasil 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek kemudahan diperoleh hasil 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek penggunaan Bahasa diperoleh hasil 80% dengan kategori “Layak”. Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket diperoleh skor rata-rata akhir 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari validasi ahli media dapat dikatakan valid dan dapat diujicobakan pada peserta didik.

c. Uji Coba Skala Kecil

Produk diujicobakan kepada 10 peserta didik kelas X IPS di MAN 1 Lombok Timur untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Peserta didik melakukan percobaan produk dengan cara melakukan tes *online* menggunakan aplikasi *Kahoot*. Pada saat peserta didik selesai mengerjakan tes *online* barulah peneliti memberikan angket respon peserta didik untuk memberikan beberapa masukan terhadap alat evaluasi dengan aplikasi *Kahoot* ini. Berikut ini hasil dari uji coba skala kecil dari respon peserta didik melalui angket yang dibagikan.

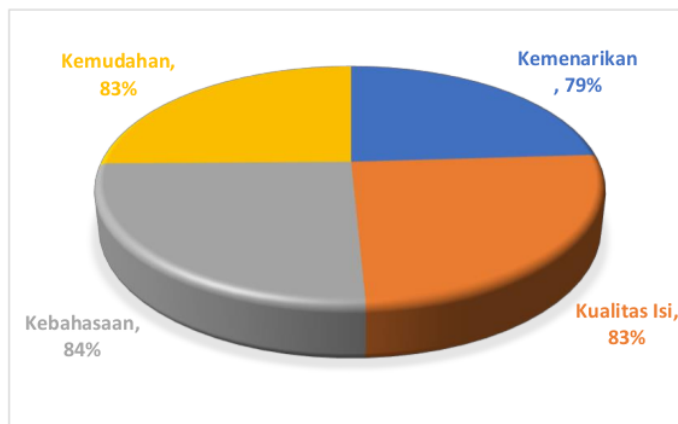


Gambar 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas didapatkan hasil penilaian respon peserta didik pada pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* didapatkan hasil pada indikator penilaian yaitu kemenarikan diperoleh hasil 78% dengan kategori “Baik”. Indikator kualitas isi diperoleh hasil 79% dengan kategori “Baik”. Indikator kebahasaan diperoleh hasil 70% dengan kategori “Baik”. Kemudian indikator kemudahan diperoleh hasil 80% dengan kategori “Baik”. Dari hasil olah data dari angket respon peserta didik pada uji skala kecil diperoleh skor rata-rata akhir 77% dengan kriteria “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* ini dikatakan praktis dan bisa melanjutkan ke tahap uji coba skala besar.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti melaksanakan uji coba skala besar yang dilakukan oleh 30 peserta didik kelas X IPS untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan sama seperti saat uji coba skala kecil. Hasil dari uji coba skala besar dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas didapatkan hasil penilaian respon peserta didik pada pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* didapatkan hasil pada indikator penilaian yaitu kemenarikan diperoleh hasil 79% dengan kategori “Baik”. Indikator kualitas isi memperoleh hasil 83% dengan kategori “Sangat Baik”. Indikator kebahasaan diperoleh hasil 84% dengan kategori “Sangat Baik”. Indikator kemudahan diperoleh hasil 83% yaitu dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil olah data angket respon peserta didik pada uji skala besar diperoleh skor rata-rata akhir 82% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi kahoot ini dikatakan praktis.

Hasil tes yang diperoleh dari uji coba tes *online* peserta didik yang melibatkan 30 peserta didik di MAN 1 Lombok Timur. Jika hasil tes peserta didik nilainya ≥ 75 maka peserta didik dikatakan tuntas, namun jika nilainya < 75 maka peserta didik dikatakan remedial

Hasil hasil tes peserta didik menunjukkan sebanyak 6 peserta didik yang “remedial” karena nilainya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal dan sebanyak 24 peserta didik yang “tuntas” karena nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sehingga dari hasil tes peserta didik tersebut didapatkan rata-rata persentase secara keseluruhan sebesar 80% dengan kategori “baik” dan dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* efektif digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran ekonomi.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah produk sudah divalidasi dan diujicobakan. Pada tahap ini produk dievaluasi sebagai bentuk revisi dari hasil uji coba peserta didik. Apabila dalam ujicoba lapangan masih

ditemukan kekurangan, maka perlu dilakukan tahap evaluasi, dimana peneliti melakukan penyempurnaan pada produk instrumen evaluasi yang dikembangkan.

Dari hasil ujicoba yang telah dilakukan oleh peserta didik dengan mengerjakan tes *online*, maka akan dilakukan penilaian untuk uji validitas, reliabilitas, uji daya beda, tingkat kesukaran dan analisis pengecoh pada instrumen soal untuk mengetahui soal yang dibuang, digunakan dan direvisi. Hasil dari tes *online* dicari kevalidannya dengan menggunakan aplikasi Anates V4 untuk mengetahui butir-butir soal yang valid.

Diperoleh hasil validitas dari 30 butir soal evaluasi yang telah dikerjakan peserta didik menunjukkan bahwa jika nilai $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka instrumen evaluasi dikatakan valid. Terdapat 16 soal yang tidak valid dan 14 soal yang valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Instrumen soal yang tidak valid sebanyak 16 soal tersebut tidak dapat digunakan dan sebaliknya instrumen soal yang valid sebanyak 14 dapat digunakan. Dari hasil tes peserta didik yang telah diolah pada 25 butir soal pilihan ganda yang telah diuji reliabilitasnya di peroleh korelasi $xy = 0,63$ dengan reliabilitas tes = 0,77 dengan kategori reliabilitas tinggi dan pada 5 soal uraian memperoleh nilai korelasi $xy = 0,17$ dengan reliabilitas tes = 0,28 dengan kategori reliabilitas rendah. Dari hasil reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa 30 soal tersebut reliabel karena metode pengujian reliabilitas lebih besar daripada batas keputusan reliabilitas yaitu nilai korelasi xy . Berdasarkan data hasil tes peserta didik hasil perhitungan tingkat kesukaran dari 30 soal evaluasi yang telah diujicobakan terdapat 29 soal dengan kategori mudah dan 1 soal dalam kategori sedang. Hasil uji daya beda diperoleh hasil 2 soal dalam kategori baik sekali, 5 soal dalam soal dalam kategori baik, 9 soal dalam kategori cukup, 13 soal dalam kategori jelek, dan 1 soal dalam kategori jelek sekali. Analisis pengecoh diperoleh kesimpulan masih banyak opsi jawaban yang perlu diperbaiki agar opsi jawaban menjadi pengecoh yang baik.

Perhitungan instrumen soal tersebut kemudian dilakukan seleksi soal dengan rekapitulasi secara keseluruhan uji validitas soal, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda sehingga peneliti dapat mengetahui kategori soal yang digunakan, dibuang atau direvisi. Analisis rekapitulasi soal jika soal dengan korelasi valid, reliabilitasnya tinggi, dengan tingkat kesukaran yang mudah, dan daya pembeda baik dan baik sekali maka soal tersebut dimasukkan pada soal evaluasi. Jika korelasi valid, reliabilitas rendah, tingkat kesukaran mudah, dan daya pembeda jelek maka soal dapat digunakan jika dilakukan revisi atau perbaikan pada soal. Jika korelasi tidak valid, reliabilitas tinggi, tingkat kesukaran mudah dan daya pembeda jelek dan jelek sekali maka soal harus dibuang karena kualitasnya tidak baik. Sehingga dapat disimpulkan dari rekapitulasi soal diatas terdapat 12 soal yang digunakan tanpa revisi yaitu butir soal nomor 5, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 22, 23, 25, 27, 29 kemudian 2 butir soal nomor 14 dan 30 harus direvisi dan 16 soal yang harus dibuang karena kualitasnya tidak baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran ekonomi pada aplikasi *Kahoot* yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa produk mendapatkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak. Selain itu penilaian dari ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Penilaian respon peserta didik menunjukkan 82% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil tes peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 80%. Validitas dari hasil uji coba diperoleh 14 soal yang valid dan 16 soal tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada soal pilihan ganda sebesar 0,77 dengan kategori reliabilitas tinggi dan 5 soal *true or false* memperoleh 0,28 dengan kategori reliabilitas rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbentuk tes *online* yang dikembangkan tersebut efektif sebagai instrumen evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada materi konsep dasar ilmu ekonomi.

UCAPAN TERIMA KASIH

26 Penulis ucapkan terima kasih kepada Universitas Hamzanwadi yang sudah memberikan dukungan sehingga penelitian ini bisa selesai tepat waktu, terimakasih juga kami ucapkan kepala MAN 1 Lombok Timur yang sudah memberikan informasi dan data sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu dan tidak lupa kami ucapkan semua tim yang sudah membantu penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6, 208–216.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). *Educational research: An introduction*.
- Djaali, H., & Muljono, P. (2008). Pengukuran dalam bidang pendidikan. *Jakarta: Grasindo*, 2(8).
- Fahrurrozi, M., & Majid, M. A. (2017). Developing Edmodo-based Blended Learning Model in Forming Student Learning Independence in Economic Subjects Xi Ips Sman 1 Selong Academic Year 2017/2018. *JPEK: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 1(1), 57–67.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020a). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Tinjauan Teoritis dan Praktik)* (M. H. Dr. H. Khirjan Nahdi, ed.). Selong: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, Z. (2020b). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia*.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). Go Kahoot!" enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education*, 755–764.
- Madaus, G. F. (2004). Ralph W. Tyler's contribution to program evaluation. *Evaluation Roots: Tracing Theorists' Views and Influences*, 69–79.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Petik*. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Noermanzah, H. F. (2019). Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631–6638. <https://doi.org/10.35940/ijrte.d8855.118419>
- Ntjalama, K. M., & Murdiyanto, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sman 4 Bekasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 2(2), 13–20.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial"*. Kudus, 20.
- Rensburg, J. Van. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS. *Global Shadows: Africa in the Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan"*, 94–96, 87–102.
- Sari, F. P., Ratnaningtyas, L., Wilujeng, I., Jumadi, & Kuswanto, H. (2019). Development of Android Comics media on Thermodynamic Experiment to Map the Science Process Skill for Senior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012052>
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 284–291.
- Sholihah, I., & Fahrurrozi, M. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi MA NW Sukamulia Tahun Pelajaran 2017/2018. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 1(2), 104–117.
- Situmorang, K., Nugroho, D. Y., & Peggy Sara, T. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.

Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 2(2), 187–200.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Prenada Media.

ENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOM

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1%

2

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1%

3

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1%

4

proceeding.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1%

5

nardibinjai.blogspot.com

Internet Source

<1%

6

Submitted to Surabaya University

Student Paper

<1%

7

journal.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1%

8

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1%

journal.universitasbumigora.ac.id

9

Internet Source

<1 %

10

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

<1 %

11

Submitted to University of Northumbria at
Newcastle

Student Paper

<1 %

12

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

13

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

14

Linda Rosmery Tambunan, Elvira Sundari.
"PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL PADA
MATERI PERSAMAAN GARIS SINGGUNG
LINGKARAN", AKSIOMA: Jurnal Program Studi
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

15

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

16

ejournal.unib.ac.id

Internet Source

<1 %

17

ejournal.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

18

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

19	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
20	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
21	pundi.or.id Internet Source	<1 %
22	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
23	theworldnews.net Internet Source	<1 %
24	Elvira Sundari, Nur Izzati. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES BERBASIS ANDROID PADA MATERI RUMUS-RUMUS TRIGONOMETERI KELAS X", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2020 Publication	<1 %
25	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	<1 %
26	Yonky Dwi Putra, Laili Fitria. "UJI TOKSISITAS AKUT LIMBAH CAIR RUMAH MAKAN TERHADAP IKAN MAS (Cyprinus Carpio L.)", Jurnal Teknologi Lingkungan Lahan Basah, 2015 Publication	<1 %

27

Internet Source

<1 %

28

contohmakalahs.blogspot.com

Internet Source

<1 %

29

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

30

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

31

mulok.library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

32

www.kupasabis.com

Internet Source

<1 %

33

Aulia Fonda, Sumargiyani Sumargiyani. "THE DEVELOPING MATH ELECTRONIC MODULE WITH SCIENTIFIC APPROACH USING KVISOFIT FLIPBOOK MAKER PRO FOR XI GRADE OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS", Infinity Journal, 2018

Publication

<1 %

34

Gina Nurvina Darise. "Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Solusi Alternatif Pendidikan Di Indonesia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0", Jurnal Ilmiah Iqra', 2019

Publication

<1 %

35

M. Ardiansyah. "Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2020

Publication

<1 %

36

R Diani, G C Kesuma, N Diana, Yuberti, R D Anggraini, D Fujiani. "The Development Of Physics Module With The Scientific Approach Based On Islamic Literacy", Journal of Physics: Conference Series, 2019

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

ENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOM

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/100

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10