

Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot! Pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia Di Kelas VII SMPN 2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah

Andi Kristanto¹, Eli Karliani², Ahmad Saefulloh²

E-mail: andikristanto952@gmail.com³, eli.karliani@fkip.upr.ac.id²,
ahmadsaefulloh791@gmail.com³

doi: <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i1.12893>

History article

Received: March 18, 2024

Accepted: July 31, 2024

Published: August 28, 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat evaluasi media pembelajaran pada materi Keberagaman Masyarakat Indonesia di Kelas VII SMP N 2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah. Untuk Mengetahui kelebihan dan kekurangan Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot! pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia di Kelas VII SMP N 2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Alat evaluasi media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan kuesioner, yang sudah melalui tahap validasi, uji coba, dan revisi. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Timpah Petak Puti.

Hasil pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan angket siswa yang terdiri dari 3 aspek yaitu: aspek media pembelajaran, aspek materi dan aspek manfaat. Penilaian ahli materi diperoleh penilaian 30 dalam kategori "Baik", sedangkan penilaian dari seluruh angket siswa diperoleh nilai 198 dalam kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: Alat evaluasi, Aplikasi kahoot!, media pembelajaran.

Abstract

This study aimed to develop a learning media evaluation tool on the material of Indonesian Community Diversity in Class VII of SMP N 2 Timpah Petak Puti, Timpah District. The advantages and disadvantages of finding out the Development of an Application-Based Evaluation Tool

¹ Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, UPR

² Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, UPR

³ Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, UPR

Kahoot! on the Material of Indonesian Community Diversity in Class VII of SMP N 2 Timpah Petak Puti, Timpah District.

This type of research is development research or Research and Development (R&D). The researcher used the Borg and Gall development model in this development research. To produce a learning media evaluation tool based on Kahoot! which has gone through the validation, trial, and revision stages. This research was conducted at SMPN 2 Timpah Petak Puti.

The results of this learning evaluation tool were declared valid and suitable for use based on the assessment of material experts, namely Pancasila and Citizenship Education subject teachers and student questionnaires consisting of 3 aspects, namely: learning media aspects, material aspects, and benefits aspects. The assessment of material experts obtained a score of 30 in the "Good" category, while the student rate through the questionnaires obtained a score of 198 in the "Very Good" category.

Keynote: Evaluation tools, Kahoot! applications, learning media

Pendidikan perlu ditingkatkan dan perlu mendapatkan perhatian secara lebih, dan perkembangan ilmu pengetahuan harus diperbaiki untuk meningkatkan mutu pendidikan. Apabila manusia tidak memiliki ilmu, maka ia akan terpuruk dan tertinggal dari perkembangan zaman yang semakin maju. Tanpa suatu proses pendidikan tidak mungkin manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia. Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan. Proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah masih menunjukkan keadaan yang memprihatinkan dan belum sesuai dengan harapan dan tujuan PPKn.

Mata pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada dalam kurikulum pendidikan baik dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang (UU) Nomor 12 Tahun 2012 dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan. Mata pelajaran PPKn memiliki peranan penting dalam pembentukan dan karakter budaya bangsa untuk menjadikan insan manusia yang berbudi pekerti yang baik serta jiwa nasionalisme.

Mata pelajaran PPKn terkesan membosankan bagi sebagian orang, namun tanpa disadari mata pelajaran tersebut merupakan pilar penting dalam kurikulum pendidikan sebagaimana yang telah disebutkan di atas. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik hal tersebut dapat memberi unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan membuat sistem evaluasi yang berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis dan membuat pelajaran PPKn menjadi menarik tidak menjadi pelajaran yang menakutkan. Agar peserta didik menjadi kritis yaitu dengan sering latihan mengerjakan soal-soal evaluasi yang dapat mengembangkan pola pikir peserta didik. Dengan itu dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran sosial khususnya pada materi norma dan keadilan.

Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab penulis dengan informan, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang menganggap mata pelajaran PPKn adalah pelajaran yang menjenuhkan dan tidak terlalu antusias karena belum terlalu memanfaatkan media pembelajaran. Metode baru yang diterapkan menciptakan pembelajaran PPKn menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran PPKn berlangsung. Faktanya dalam mengevaluasi masih menggunakan alat evaluasi yang biasa seperti melalui tes tertulis sehingga belum adanya evaluasi yang praktis dalam pembelajaran. Potensi yang dimiliki atau diolah sekolah yaitu ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya komputer dan jaringan Wi-Fi. Oleh karena itu, diterapkannya sesuatu yang berbeda dalam proses pengerjaan soal-soal dan metode pengambilan nilai pada pembelajaran PPKn.

Dengan semakin berkembangnya alat teknologi, penggunaan alat evaluasi dengan basic teknologi ini memberi dampak yang positif, karena peserta didik akan antusias dalam pembelajaran PPKn yang berlangsung, pembelajaran PPKn menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu alat evaluasi yang dikembangkan dalam pembelajaran PPKn adalah Aplikasi Kahoot!. Kahoot! adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain.

Aplikasi Kahoot! dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta

dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Peserta didik. Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran, karena dengan bermain anak cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran didalam kelas.

Permasalahan dalam penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi ini, haruslah memiliki jaringan internet yang memadai. Karena dalam prakteknya Kahoot! harus terhubung ke jaringan internet. Namun, masih banyak sekolah yang memiliki peraturan bagi siswanya untuk tidak membawa handphone ketika berada dilingkungan sekolah. Namun itu bukan menjadi hambatan dalam memanfaatkan teknologi termasuk juga media Kahoot! sebagai alat evaluasi. Karena sudah banyak sekolah yang sudah memiliki fasilitas memadai seperti laboratorium komputer yang lengkap dengan jaringan internet yang memadai. Fasilitas wifi desa yang ada inilah harus dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti kepada guru mata pelajaran PPKn SMPN-2 Timpah Petak Puti kecamatan Timpah pada saat penelitian, selama kegiatan pembelajaran dalam melakukan kegiatan evaluasi terkadang masih menggunakan tes tulis. Dan pada masa pandemi *Covid-19*, evaluasi biasanya mengerjakan soal di buku paket ataupun guru mengirim soal dalam bentuk *soft file* kemudian siswa akan mengumpulkan ke sekolah. Selain itu, terkadang guru juga menggunakan *google form* dalam memberikan tugas kepada siswa. Namun dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh guru, seperti siswa yang tidak mengumpulkan tepat waktu banyak siswa yang mengerjakan tidak sungguh- sungguh sehingga nilai yang diperolehnya rendah, ataupun ada beberapa siswa yang memiliki jawaban yang sama persis dengan siswa lainnya. Sehingga dari guru PPKn perlu di dukung serta bentuk pengembangan media sebagai alat evaluasi terbaru yang memanfaatkan Kahoot! secara efektif.

Sekolah SMPN-2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah yang berada di Kecamatan Timpah Kabupaten Kapuas memang terletak di daerah, namun sedikit dari bentuk upaya guru dalam menggunakan ICT ditengah keterbatasan sarana dan prasana dan hanya memanfaatkan wifi kuota dari smartphone dan wifi desa agar dapat menggunakan aplikasi Kahoot! yang peneliti rasa masih tetap perlu pengembangan medianya. Mengingat masih terbatasnya kemampuan guru PPKn di daerah tersebut. Oleh karena itu, peneliti memiliki keingintahuan

yang besar untuk melihat dan menilik lebih jauh bagaimana pengaplikasian dan penggunaan media pembelajaran Kahoot! pada mata pelajaran PPKn, karena hal itu penelitian ini bertujuan mengetahui wujud produk evaluasi berbasis Kahoot!, respon siswa, kelebihan dan kekurangan evaluasi mata Pelajaran PPKn berbasis Kahoot!

Metode

Salah satu bentuk dari penelitian adalah pengembangan, penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian research and development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut (Hanafi, 98: 2017). Tahap penelitian dan pengembangan meliputi tahap-tahap persiapan, pelaksanaan, dan paparan produk.

Subjek penelitian adalah 10 orang siswa kelas VII SMPN-2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah, Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah. Instrumen penelitian berupa lembar validasi materi, pedoman wawancara dan angket siswa. Data dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabulasi frekuensi dan paparan hasil wawancara.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Persiapan

Pengembangan alat evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot!* Pada Materi keberagaman dalam masyarakat indonesia dikelas VII Di SMPN-2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah. Dalam penyusunan pedoman wawancara penulis terlebih dahulu melihat hal-hal yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti yakni Pengembangan alat evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot!* Pada Materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia dikelas VII Di SMPN-2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah. Penulis membuat pedoman wawancara berdasarkan uraian rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman di kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah hasil validitas materi dan manfaat proses validitas alat evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot!* Terhadap pembelajaran keberagaman di kelas VII SMP?

Pelaksanaan

Pelaksanaan wawancara penulis memberikan lembar pedoman wawancara berupa angket kepada guru PPKn dan peserta didik di kelas VII tentang pengembangan alat evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot!* Pada Materi keberagaman dalam masyarakat indonesia dikelas VII Di SMP N2 Timpah petak putih kecamatan Timpah. Terkait bagaimana masalah pengaruh serta manfaat dari pelaksanaan pembelajaran di SMPN-2 Timpah Petak Putih Kecamatan Timpah dalam penggunaan alat evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot!*.

Kemudian penulis memberikan lembaran angket berupa validasi kepada siswa untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi terkait media pembelajaran dan materi serta manfaat aplikasi *Kahoot!* dalam proses pelaksanaan pembelajaran Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP N-2 Timpah Petak Putih Kecamatan Timpah, terutama di kelas VII. Dari hasil validasi peneliti melakukan analisis data tentang hasil yang diperoleh dari guru PPKn dan siswa terkait pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot!* pada materi keberagaman dalam masyarakat indonesia dikelas VII Di SMPN-2 Timpah Petak Putih Kecamatan Timpah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pada temuan penelitian namun terlebih dahulu paparan data penelitian.

Paparan Produk

Pada pengembangan alat evaluasi *Kahoot!* penulis menggunakan model Borg and Gall, langkah yang di ambil ada 6 yaitu; analisis, persiapan analisis kebutuhan, menghimpun data dari guru dan siswa tertentu, pengembangan produk awal, perancangan awal media menyiapkan sarana dan prasarana, validasi produk rancangan awal (validasi ahli materi).

Tahap analisis

Analisis kebutuhan

Peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru PPKn di SMPN 2 Timpah petak putih kecamatan Timpah. Hasil wawancara yang di peroleh yaitu, penggunaan alat evaluasi pembelajaran di kelas VII masih belum pernah digunakan sebagai alat ukur capaian belajar siswa melalui tes berupa game. Media yang biasa di gunakan hanyalah buku paket yang memuat materi kemudian di sampaikan dengan metode ceramah, membaca dan mencatat serta memberikan tugas LKS.

Analisis kurikulum

SMPN2 Timpah Petak Putih Kecamatan Timpah menggunakan kurikulum 2013. Analisis kurikulum di lakukan berdasarkan dari identifikasi kompetensi inti (KI) 1) sikap

spiritual, menghargai perilaku beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia dalam kehidupan di lingkungan sekolah, masyarakat, bangsa dan negara, 2) sikap sosial, menghargai keluhuran nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa, 3) pengetahuan, memahami pengetahuan (faktual, kontekstual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait penomena dan kajian tampak mata, dan 4) ketrampilan, mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, memggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi Dasar (KD): 1) bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas konsensus nasional Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, 2) mengembangkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, 3) menelaah Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, dan 4) menyajikan hasil telaah nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis karakteristik siswa

Dikarenakan jumlah siswa cukup sedikit maka kondisi siswa dalam ruang kelas jadi kondusif di kelas VII SMPN-2 Timpah Petak Puti, Kecamatan Timpah, sehingga guru cukup leluasa untuk mengkoordinir siswa namun terkadang siswa merasa jenuh pada saat pembelajaran PPKn berlangsung sehingga siswa sibuk sendiri dan siswa cenderung bermalasan mengerjakan tugas yang telah di berikan.

Tahap desain

Pada tahap desain perancangan alat evaluasi peneliti menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam membuat alat evaluasi peneliti memilih jenis game dan jenis penilaian sebagai alat penilaian kuis atau soal dari materi.



Gambar 1. Tapilan laman Aplikasi kahoot!


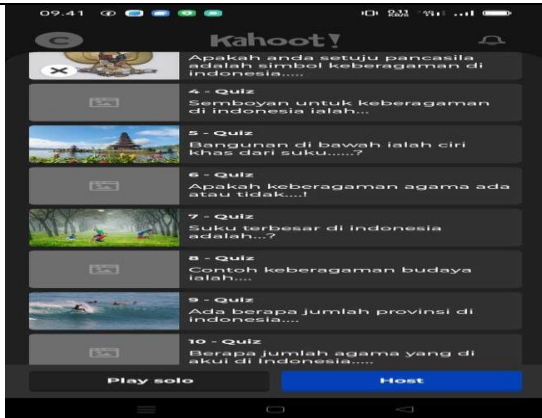

Tahap pengembangan

Pada tahap ini alat evaluasi penilai yang sudah diolah kemudian ke tahap pengembangan. Rancangan materi dan soal yang telah di susun kemudian di aplikasikan ke dalam aplikasi *kahoot!* selain itu pemilihan avatar kelompok, pemilihan gaya huruf dan warna huruf. Tahap pengembangan alat evaluasi aplikasi *kahoot!* pada *story board* dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Storyboard pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi Kahoot!

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII

Materi Pembelajaran : Keberagaman Masyarakat Indonesia

No	Deskripsi	Foto dokumentasi/screenshoot alat evaluasi
1	Tampilan awal aplikasi <i>kahoot!</i>	
2	Tampilan berbentuk soal kuis	
3	Tampilan nama podium point terbanyak siswa dalam aplikasi game <i>kahoot!</i>	

- 4 Tampilan hasil point dari jawaban siswa dalam bentuk quis



Validasi materi

Penilaian materi di lakukan oleh Melisa Cahyani, S.Pd selaku Guru PPKn di SMPN-2 Timpah Petak Puti Kecamatan Timpah. Tabel 2 menyajikan penilaian yang di lakukan oleh validator yang merupakan ahli materi.

Tabel 2. Hasil penilaian validasi materi

No	Indikator	Validator
Kelengkapan Materi		
1	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam kompetensi inti (KI) yaitu keberagaman dalam masyarakat indonesia (KD) yaitu (1). faktor penyebab keberagaman masyarakat indonesia dan (2). keberagaman suku (3). keberagaman agama dan kepercayaan (4). keberagaman ras (5). keberagaman antar golongan	4
Keluasan Materi		
2	Materi yang disajikan mencerminkan jbaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD)	4
Kedalaman Materi		
3	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, kasus, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan di Sekolah Menengah Pertama dan se suai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD)	3
Keakuratan Fakta dan Data		
4	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan	4
Keakuratan Contoh dan Kasus		
5	Contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	4
Keterlibatan Peserta Didik		
6	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi)	4
Keterkaitan antara Materi yang Diajarkan dengan Situasi Dunia Nyata Siswa		

7	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa Kemampuan Mendorong Berpikir Kritis	4
8	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh, dan mencari jawabnya secara mandiri dari buku teks atau sumber informasi lain	3

Dari Tabel 2 dapat di lihat bahwa penilaian validator mengenai isi materi pada aspek-aspek kelengkapan materi, keluasan materi, keakuratan fakta dan data, keakuratan contoh dan kasus, dan keterlibatan peserta didik sangat baik dengan nilai rating sebesar 4. Sedangkan penilaian pada aspek-aspek kedalaman materi dan kemampuan mendorong berpikir kritis diberi nilai cukup dengan rating sebesar 3.

Respon siswa

Respon siswa berdasarkan hasil dari perhitungan jawaban angket siswa yang berjumlah 10 orang kemudian di bagi menjadi 4 kelompok konversi penilaian, seperti disajikan dalam Tabel 3, 4, dan 5.

Tabel 3. Perhitungan konversi skor aspek media pembelajaran

Skor	Rumus konversi	Kategori
4	$10 < X < 12$	Sangat Baik
3	$7,5 < X < 7,7$	Baik
2	$5,25 < X < 7,5$	Kurang Baik
1	$3 < X < 5,25$	Tidak Baik

Tabel 4. Perhitungan konversi skor aspek materi

Skor	Rumus konversi	Kategori
4	$22,5 < X < 28$	Sangat Baik
3	$17,5 < X < 22,5$	Baik
2	$12,25 < X < 17,5$	Kurang Baik
1	$7 < X < 12,25$	Tidak Baik

Tabel 5. Perhitungan konversi skor aspek manfaat

Skor	Rumus konversi	Kategori
4	$10 < X < 12$	Sangat Baik
3	$7,5 < X < 7,7$	Baik
2	$5,25 < X < 7,5$	Kurang Baik
1	$3 < X < 5,25$	Tidak Baik

Hasil penilaian angket yang diisi oleh siswa dengan menggunakan konversi skor di atas disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Perhitungan frekuensi jawaban yang dipilih dalam angket kelompok 1

Aspek	Kategori			
	SB	B	KB	TB
Media pembelajaran	2	1	0	0
Materi	4	3	0	0
Manfaat	1	2	0	0

Dalam Tabel 6 untuk siswa kelompok I, dengan mengacu pada konversi skor dalam Tabel 3, skor media pembelajaran berada pada kategori sangat baik ($10 < X < 12$) terdapat 2 skor dan pada kategori baik ($7,5 < X < 7,7$) ada satu skor. Hasil angket respon siswa pada aspek materi dengan merujuk pada konversi skor dalam Tabel 4, ada empat skor pada kategori sangat baik ($22,5 < X < 28$) dan tiga skor pada kategori baik ($17,5 < X < 22,5$). Hasil angket respon siswa pada aspek manfaat dengan merujuk pada konversi skor dalam Tabel 5, terdapat satu skor dengan penilaian pada kategori sangat baik ($10 < X < 12$) dan dua skor pada kategori baik $7,5 < X < 7,7$.

Tabel 7. Perhitungan frekuensi jawaban yang dipilih dalam angket kelompok 2

Aspek	Kategori			
	SB	B	KB	TB
Media pembelajaran	3	0	0	0
Materi	4	3	0	0
Manfaat	3	0	0	0

Dalam Tabel 7 untuk kelompok 2, dengan merujuk pada konversi skor pada Tabel 3, 4, dan 5, terdapat tiga skor angket terkait aspek media pembelajaran berada pada kategori sangat baik ($0 < X < 12$). Hasil respon siswa pada aspek materi ada empat skor dengan kategori sangat baik ($22,5 < X < 28$) dan tiga skor dengan kategori baik ($17,5 < X < 22,5$). Pada aspek manfaat, terdapat tiga skor dengan kategori sangat baik ($10 < X < 12$).

Tabel 8. Perhitungan frekuensi jawaban yang dipilih dalam angket kelompok 3

Aspek	Kategori			
	SB	B	KB	TB
Media pembelajaran	3	0	0	0
Materi	4	3	0	0
Manfaat	3	0	0	0

Tabel 8 menyajikan frekuensi respon siswa kelompok 3, dengan merujuk pada konversi skor pada Tabel 3, 4, dan 5, terdapat tiga skor dengan kategori sangat baik ($10 < X < 12$) pada aspek media pembelajaran. Pada aspek respon terhadap materi empat skor berada pada kategori sangat baik ($22,5 < X < 28$), tiga skor dengan kategori baik $17,5 < X < 22,5$. Pada aspek manfaat, terdapat tiga skor dengan kategori sangat baik ($10 < X < 12$).

Tabel 9. Perhitungan frekuensi jawaban yang dipilih dalam angket kelompok 4

Aspek	Kategori			
	SB	B	KB	TB
Media pembelajaran	3	0	0	0
Materi	7	0	0	0
Manfaat	3	0	0	0

Tabel 9 menyajikan frekuensi respon siswa kelompok 4, dengan merujuk pada konversi skor pada Tabel 3, 4 dan 5, terdapat tiga skor dengan kategori sangat baik ($10 < X < 12$) pada aspek media pembelajaran. Pada aspek respon terhadap materi tujuh skor berada pada kategori sangat baik ($22,5 < X < 28$). Pada aspek manfaat, terdapat tiga skor dengan kategori sangat baik ($10 < X < 12$).

Kemudian peneliti menganalisis besar prosentase tingkat pencapaian dengan kriteria merujuk pada Tabel 10 berikut. Hasil analisis tingkat ketercapaian disajikan dalam Tabel 11.

Tabel 10. Kriteria tingkat ketercapaian pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Mardiansyah (2018:36).

Tabel 11. Tingkat ketercapaian pembelajaran masing-masing kelompok

Kel.	Media pembelajaran	materi	Manfaat	jumlah	Hasil
Kel.1	11,5	27	11,5	50	100%
Kel.2	14	27	14	55	110%
Kel.3	14	27	14	55	110%
Kel.4	14	30	14	58	116%


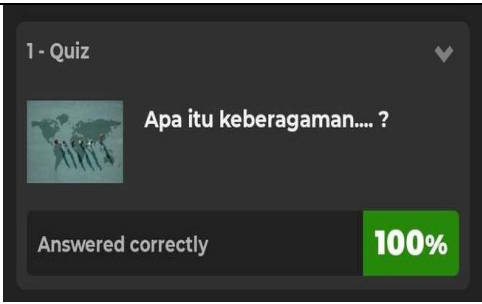


Dari Tabel 11 dapat disimpulkan bahwa hasil dari keseluruhan angket siswa dan tingkat pencapaiannya rata-rata mendapatkan kualifikasi sangat baik dan alat evaluasi berbasis aplikasi *kahoot!* sangat layak diterapkan untuk sekolah menengah pertama sebagai alat evaluasi pembelajaran.

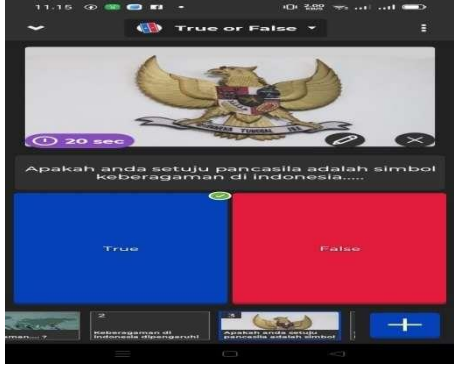





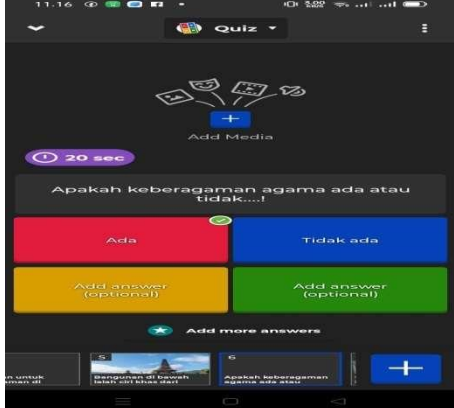

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi dan angket siswa

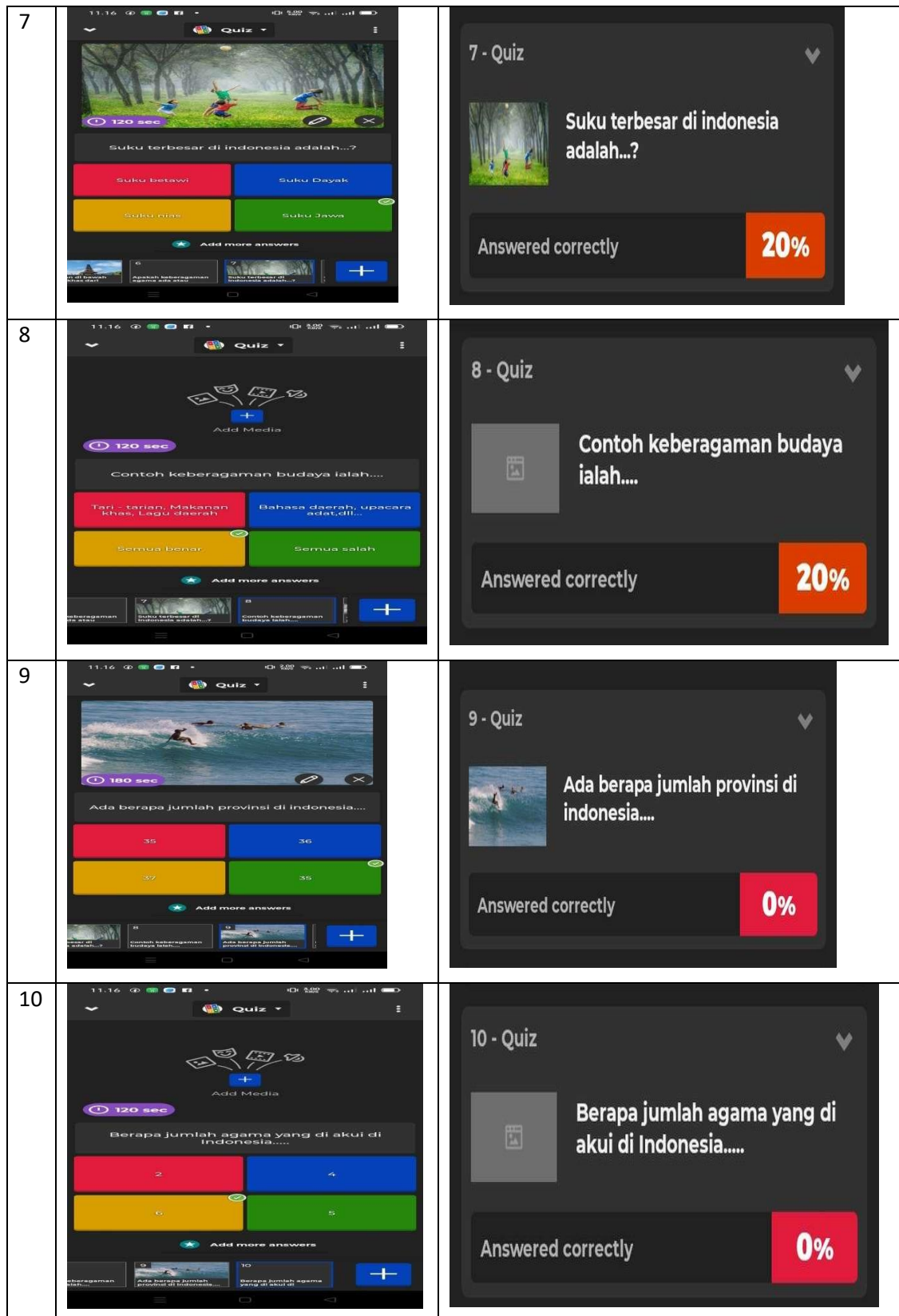
	Jumlah Nilai
Validator	30
Angket Siswa	54,5
Rata- Rata Nilai	84,5

Rata-rata nilai yang diperoleh dari validator dan angket siswa berdasarkan Tabel 12 memperoleh hasil sebesar 84,5 yang mana tingkat pencapaiannya 84,5%. Dengan demikian media alat evaluasi pembelajaran termasuk kedalam kategori “Baik”. Meskipun sudah dalam kategori baik, validator memberikan sedikit masukan terhadap media sebagai perbaikan media tersebut agar lebih baik lagi. Adapun masukan dari validator adalah agar menambahkan lagi variasi bentuk soal, jangan hanya berupa kuis saja dalam aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sehingga alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot!* tersebut dinyatakan valid.

Tampilan soal-soal kuis dengan aplikasi Kahoot! disajikan dalam Gambar 2 berikut ini.

no	Soal quis beserta jawaban	Point hasil jawaban
1		
2		

3	 <p>True or False</p> <p>20 sec</p> <p>Apakah anda setuju pancasila adalah simbol keberagaman di Indonesia.....</p> <p>True False</p>	<p>3 - True or False</p>  <p>Apakah anda setuju pancasila adalah simbol keberagaman di Indonesia.....</p> <p>Answered correctly 100%</p>
4	 <p>Quiz</p> <p>240 sec</p> <p>Semboyan untuk keberagaman di Indonesia ialah...</p> <p>Bhinneka tunggalika Isen mulang</p> <p>Bhaktashema Gotong royong</p>	<p>4 - Quiz</p>  <p>Semboyan untuk keberagaman di Indonesia ialah...</p> <p>Answered correctly 100%</p>
5	 <p>Quiz</p> <p>20 sec</p> <p>Bangunan di bawah ialah ciri khas dari suku.....?</p> <p>Jawa Bali</p> <p>Dayak Batak</p>	<p>5 - Quiz</p>  <p>Bangunan di bawah ialah ciri khas dari suku.....?</p> <p>Answered correctly 100%</p>
6	 <p>Quiz</p> <p>20 sec</p> <p>Apakah keberagaman agama ada atau tidak....!</p> <p>Ada Tidak ada</p> <p>Add answer (optional) Add answer (optional)</p>	<p>6 - Quiz</p>  <p>Apakah keberagaman agama ada atau tidak....!</p> <p>Answered correctly 100%</p>



Gambar 2. Tampilan soal-soal dengan aplikasi Kahoot!

Tabel 10 memaparkan bahwa point tertinggi apabila jawaban benar semua mendapatkan point 100 sedangkan benar beberapa atau salah banyak maka akan mendapatkan point di antara 20 point hingga 40 point dan seterusnya, kemudian jumlah hasil jawaban siswa yaitu ada 5 soal yang mampu di jawab sempurna dengan point 100 dan ada 2 soal yang memiliki 20 point dan ada juga 1 soal yang mendapatkan 40 point sementara ada 2 soal yang tidak mampu di jawab yaitu mendapatkan skor 0 point. jika di kalikan masing-masing point maka di dapatkan total seperti di tabel dan semua total tersebut di akumulasi menjadi 600 kemudian di bagi dengan 4 kelompok sehingga memperoleh hasil 150 point kemudian mencari persenan dari hasil rata-rata maka di peroleh dengan nilai 75%.

Tabel 10. Hasil skor siswa pada materi kahoot!

Jumlah hasil jawaban	Jumlah kategori hasil jawaban siswa	total	Hasil rata-rata
100 point	5	500	75%
20 point	2	60	
40 point	1	40	
0 point	2	0	

Nilai rata-rata yang di dapatkan dari jumlah keseluruhan total yaitu 600% kemudian di bagi dengan 4 kelompok siswa sehingga di peroleh hasil 75% yang dimana tingkat pencapaian belajar siswa tergolong ke dalam kategori baik.

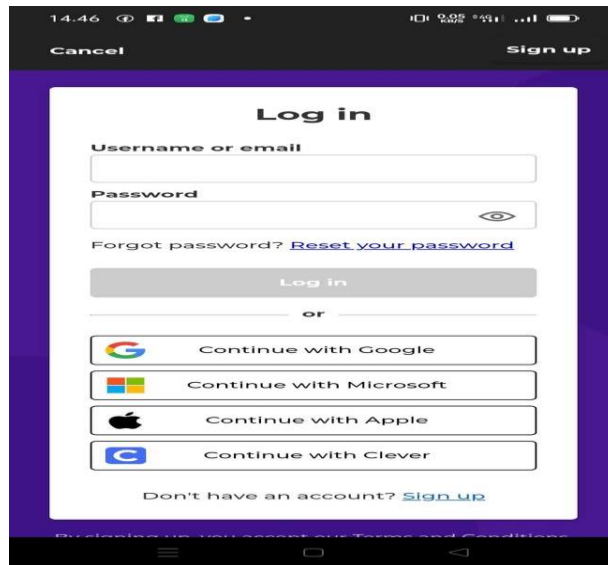
Kelebihan dan kekurangan aplikasi Kahoot!

Kelebihan aplikasi *Kahoot!* yaitu belajar lebih menyenangkan dan mudah untuk di gunakan. Sedangkan kekurangan aplikasi *Kahoot!* yaitu (a) sangat bergantung pada jaringan, (b) soal dan jawaban terlalu pendek, (c) keterbatasan perangkat, (d) hanya efektif untuk evaluasi pembelajaran, dan (d) efektif jika ada pengawasan.

Langkah-langkah pengembangan alat evaluasi aplikasi kahoot!

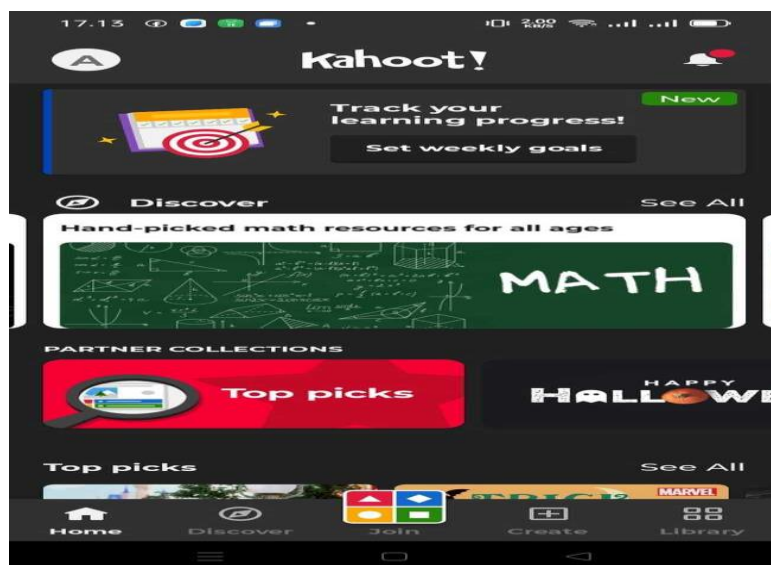
Menurut Azhar Arsyat (2002: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifitas proses pembelajaran dan penyampaian materi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Adapun langkah-langkah penerapan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi keberagaman masyarakat Indonesia kelas VII adalah sebagai berikut. *Pertama*, pendidik harus mengakses www.create.kahoot.com untuk login ke aplikasi *Kahoot!*. pendidik dapat login melalui akun Google atau membuat akun *Kahoot!* (jika belum memiliki akun). Pedoman mengakses aplikasi *Kahoot!* sebagai berikut.



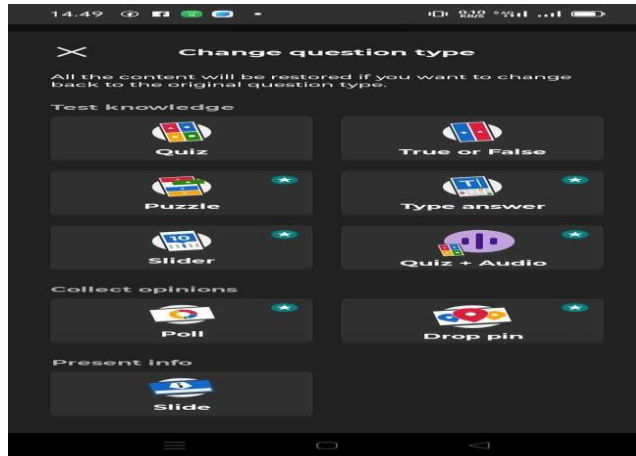
Gambar 3. Tampilan awal saat masuk ke akun *Kahoot!*

1. Setelah *login* ke *Kahoot!*, maka akan muncul tampilan beranda, pendidik dapat membuat beberapa pertanyaan sebagai evaluasi dengan mengklik *create new*.



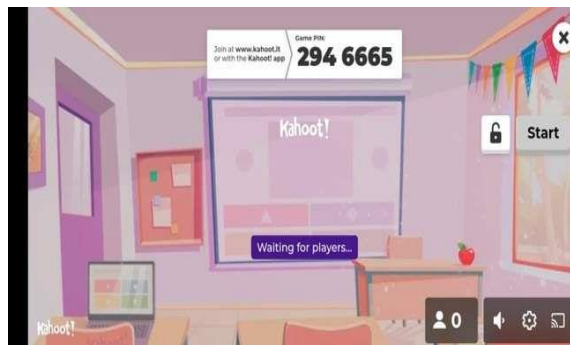
Gambar 4. Tampilan beranda saat sudah masuk ke akun *Kahoot!*

- Setelah beberapa pertanyaan di buat, maka pendidik dapat memulai *game* dengan memilih salah satu jenis *game* yang di inginkan, apakah individu atau kelompok.



Gambar 5. Tampilan pilihan jenis *game*

- Setelah di pilih maka akan muncul pin. peserta didik dapat mengakses www.kahoot.com kemudian memasukan pin tersebut agar dapat terhubung dengan *game*.



Gambar 6. Tampilan *pin* saat *game* akan dimulai

- Setelah terhubung maka akan muncul pertanyaan di layar milik pendidik.



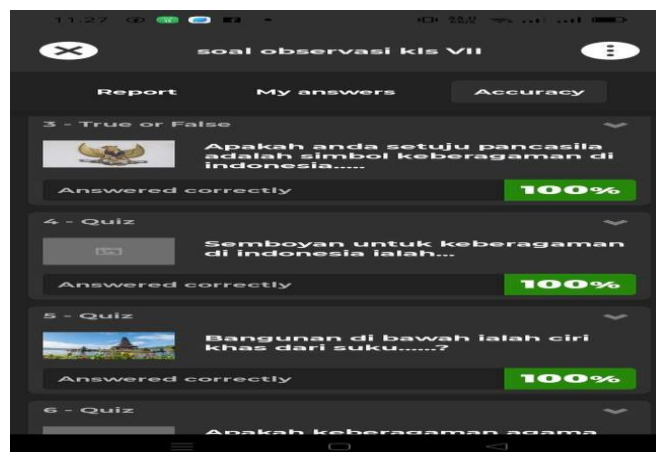
Gambar 7. Tampilan Pertanyaan di layar saat *game* dimulai

5. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang tersedia, dengan memilih salah satu warna (pilihan jawaban) yang tersedia dilayar gawai.



Gambar 8. Tampilan pertanyaan dan pilihan jawaban

6. Setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban.



Gambar 7. Tampilan jawaban anggota game

7. Setelah semua pertanyaan terjawab, maka akan muncul 3 skor tertinggi.



Gambar 8. Tampilan 3 skor tertinggi

Aplikasi *Kahoot!* sebagai salah satu aplikasi yang muncul di era revolusi industri 4.0 adalah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi, namun memberi implikasi positif, karena kehadirannya dapat digunakan dalam proses pembentukan desain pembelajaran konstruktif. Menurut Sumarso (2019:9) aplikasi *Kahoot!* merupakan “aplikasi *online* di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Hal ini diperkuat oleh Lime (2018) bahwa penggunaan *kahoot!* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mampu membentuk sikap siswa, salah satunya kerjasama antar team jika dilaksanakan secara berkelompok serta melatih siswa untuk membiasakan literasi digital. *Education game* adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, serta pembelajaran lebih menyenangkan” (Rohmawati, 2012:67).

Hasil validasi dan angket siswa terhadap alat evaluasi pebelajar aplikasi *Kahoot!*

Setelah melakukan penelitian dan uji coba produk peneliti melakukan wawancara berupa angket dan lembar validasi validasi, dalam tahap ini validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi *kahoot!* pada materi keberagaman masyarakat Indonesia di kelas VII SMP N 2 Timpah petak putih kecamatan Timpah. Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh 2 objek yaitu guru dan siswa. Setelah melakukan penilaian peneliti mendapatkan perolehan skor dari guru dan siswa. Kemudian selanjutnya yaitu melakukan peneliti melakukan uji coba kepada 10 orang siswa kelas VII di SMP N 2 Timpah petak putih kecamatan Timpah melalui angket yang terdapat 3 aspek pada angket respon siswa terhadap pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman di Kelas VII di SMP N 2 Timpah petak putih kecamatan Timpah yaitu aspek media pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat.

Pada aspek media pembelajaran seluruh kelompok memperoleh skor sebesar 53,5 kemudian selanjutnya hasil pada aspek materi memperoleh skor sebesar 111 Selanjutnya hasil pada aspek manfaat dengan skor sebesar 53,5 dengan nilai akhir keseluruhan aspek 218 yang dimana mendapatkan 109% masuk dalam kategori “sangat baik” hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot!* termasuk dalam kategori layak dan memperoleh kategori sangat baik

dalam respon yang diberikan siswa terhadap pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman di Kelas VII di SMP N 2 Timpah petak putih kecamatan Timpah. Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi *Kahoot!* adalah sebagai berikut. Pertama, metode atau aplikasi dalam konteks pembelajaran pada prinsipnya adalah upaya solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang ditargetkan. Setiap metode atau aplikasi yang disusun tentulah didasarkan atas masalah yang telah muncul. Metode dan aplikasi ini merupakan sebuah sarana untuk pembelajaran yang sedang akan dihadapi.

Kedua, akurasi dan efektifitas sebuah metode/aplikasi sangat tergantung dari cara baca atas masalah dan cara dalam menentukan solusi. Ketepatan dalam membaca masalah akan berimplikasi terhadap akurasi dari solusi, begitu sebaliknya. Sehingga masing-masing metode memiliki poin positif atau tidak tergantung konteks masalah yang dihadapi.

Ketiga, terkait dengan aplikasi *Kahoot!*, di mana penciptaannya diarahkan untuk proses *assesmen* dan *survey*, yang buat berbasis *edu games* yang bervariasi dan menyenangkan. Hal ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang mampu meningkatkan performa belajar siswa, hingga pada tahap respon kognisi dan afeksi secara komprehensif' (Gres Dyah, 2018:23).

Berikut beberapa kelebihan Aplikasi *Kahoot!* sebagai *education games* dalam pembelajaran, yaitu: tampilan menarik dan bervariasi, fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif, berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari *smartphone*, sehingga lebih praktis, guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai, siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (*feedback*) hasil evaluasi, guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat, berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Perspektif lain, *Kahoot!* sebagai aplikasi *Digital Game Base Learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan ke dalam game, yang berorientasi pada Keterlibatan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh efek langsung. Dimana, penggunaan *software* dan aplikasi, sehingga lebih praktis. Dibuat untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dan konten permainan sehingga menarik dan bermanfaat. Sebagai instrumen penilaian kemampuan pembelajaran siswa dengan alat ukur yang terukur, sehingga guru menepatkan

manfaat sebagai dasar pemetaan proses pembelajaran lanjutan.

Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

Game dipahami sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur, maka hal ini disamping sebagai sebuah kelebihan juga berpotensi sebagai kekurangan karena pada aspek-aspek ilmu non eksak yang membutuhkan penalaran yang lebih mendalam, pola aplikasi berbasis game, tidak mampu mencakup semua konten dan pola yang ingin disajikan.

Tergambarkan dari Aplikasi *Kahoot*, walaupun dari aspek konten guru bisa mengisi konten sesuai dengan yang diinginkan, namun pola pilihan ganda, atau *true and false* pada bentuk soal, kurang mengeksplorasi wilayah penalaran anak secara komprehensif. Bertolak belakang dengan konstruksi belajar secara krusial dan esensial, seperti yang digambarkan oleh Gagne sebagai (1) *signal learning* yang mengeksplorasi bentuk; (2) stimulus respon learning pembelajaran yang berorientasi pada proses feedback; umpan balik, (3) *Chaining Learning* di manapeserta didik diarahkan menyusun hubungan antara dua stimulus, (4) *verbal association* di mana belajar berkait erat dengan asosiasi lisan atau komunikasi, (5) *Multiple Discrimination Learning* yang berkaitan dengan pemahaman atas perbedaan respon, (6) *Concept Learning* di mana belajar merupakan upaya memahami dan menggabungkan stimulus berupa konsep yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya, (7) *Principle Learning* di mana belajar harus mampu melakukan korelasi beberapa prinsip yang berbeda untuk merespon stimulus dan (8) *Problem Solving Learning* di mana siswa juga diarahkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara baik dan bijak” (Agus Suprijono, 2014:11).

Aplikasi *Kahoot!* pada aspek-aspek mendalam yang mengeksplorasi nilai-nilai esensi pembelajaran cenderung terabaikan. Walaupun secara konsep dan sistem memiliki kompleksitas konten, namun pola sistem yang dibuat cenderung mekanistik, di mana pola mekanistik tidak akan mampu menggantikan eksplorasi dan fleksibilitas manusia.

Kesimpulan

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode serta media pembelajaran maka dari itu alat evaluasi di perlukan untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran dalam meminimalisir hambatan tersebut . Dalam upaya meningkatkan capaian belajar tenaga pendidik didalam menyajikan materi pembelajaran harus mengarah

pada pola berpikir kritis siswa, supaya pembelajaran tidak monoton dan membosankan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Sejalan dengan hal tersebut Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru dan merupakan wujud gagasan yang dipandang baru, agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar ataupun prestasi (Purwadhi, 2019).

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian maka dapat temukan beberapa kesimpulan sebagai berikut;

1. Langkah-langkah penerapan aplikasi *kahoot!* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi keberagaman masyarakat indonesia kelas VII SMP, sebagai berikut: pendidik harus mengakses www.create.kahoot.com untuk login ke aplikasi *kahoot!*. pendidik dapat login melalui akun google atau membuat akun kahoot (jika belum memiliki akun), setelah login ke kahoot!, maka akan muncul tampilan beranda, pendidik dapat membuat beberapa pertanyaan sebagai evaluasi dengan mengklik *create new*, setelah beberapa pertanyaan di buat, maka pendidik dapat memulai game dengan memilih salah satu jenis *game* yang di inginkan, apakah individu atau kelompok, setelah di pilih maka akan muncul pin. peserta didik dapat mengakses www.kahoot.com kemudian memasukan pin tersebut agar dapat terhubung dengan *game*, setelah terhubung maka akan muncul pertanyaan di layar milik pendidik, peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang tersedia, dengan memilih salah satu warna (pilihan jawaban) yang tersedia dilayar gawai, setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban, dan setelah semua pertanyaan terjawab, maka akan muncul 3 skor tertinggi.

2. Hasil validasi aplikasi *Kahoot!*

Setelah melakukan penelitian dan uji coba produk peneliti melakukan wawancara berupa angket dan lembar validasi validasi, dalam tahap ini validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot!* pada materi keberagaman masyarakat indonesia di kelas VII SMPN-2 Timpah petak putih kecamatan Timpah. Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh 2 objek yaitu guru dan siswa. Setelah melakukan penilaian peneliti mendapatkan perolehan skor dari guru dan siswa. Kemudian selanjutnya yaitu melakukan peneliti melakukan uji coba kepada 10 orang siswa kelas VII di SMPN-2 Timpah petak putih kecamatan Timpah melalui angket yang terdapat 3 aspek pada

angket respon siswa terhadap pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman di Kelas VII di SMPN-2 Timpah petak putih kecamatan Timpah yaitu aspek media pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat.

Pada aspek media pembelajaran seluruh kelompok memperoleh skor sebesar 53,5 kemudian selanjutnya hasil pada aspek materi memperoleh skor sebesar 111 Selanjutnya hasil pada aspek manfaat dengan skor sebesar 53,5 dengan nilai akhir keseluruhan aspek 218 yang dimana mendapatkan 109% masuk dalam kategori “sangat baik” hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot!* termasuk dalam kategori layak dan memperoleh kategori sangat baik dalam respon yang diberikan siswa terhadap pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman di Kelas VII di SMPN-2 Timpah Petak Putih kecamatan Timpah.

Daftar Pustaka

- Abd. Rouf. (2015). Potret Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum, (*Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 202.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. USA: Pearson Education
- Amos Neolaka & Grace Amialia, 2017. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Agus Suprijono, 2014. *Cooperative Learning: teori dan aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. XIII
- Ahmad Tafsir. (1992). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ali Mudlofir, 2012. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan BahanAjar Dalam Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Abdul Rozak, & A. Ubaedillah, (2011). *Pendidikan Kewarganegaraan Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah Jakarta bekerja sama dengan Penerbit Prenada Media Group.
- Benny A. Pribadi, 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Ferninda Khoerunnisa (2016). Penggunaan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Perakitan Komputer di SMKN 8 Semarang. *Skripsi*
- Gres Dyah Kusuma Ningrum. (2018). “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Hanafi.2017. Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 130-131

- Irwan Hamdi, 2019. Implementasi Kahoot! sebagai Motivasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 130.
- Lime. (2022). Pemanfaatan Media Kahoot! pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Applied Science in Civil Engineering*, 3(2).
- Marhamah Saleh dan Lukman Hakim A. Latif. (2017). Optimizing The Education for Generation Z in The Era of Demography Bonus, *Proceedings: The 3rd International Conference on Education in Muslim Society (ICEMS)*
- Maryuliana, dkk. (2016). Sitem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di SMA Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Teknik Informatika*, Universitas Islam Sultan Agung.
- Melvin L. Silberman. (2004). *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*, Bandung: NusaMedia
- M. Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Umi Mahmudah dkk. (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran*, Malang: UIN Malang Press
- Mochammad Arbayu Maulidina. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP*, 4(2), 114.
- Rohmawati. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- Ramayulis, (2013). *Profesi dan Etika Keguruan*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Tukiran Taniredja dkk., 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Sumarsono, (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro* Yogyakarta: Deepublish.
- Mardiansyah. (2018). Terapi Aktivitas Kelompok (TAK) Stimulasi Persepsi Berpengaruh Terhadap Perawatan Kebersihan Diri Klien Skizofrenia. 6(2),108–114. Retrieved from <http://stikeshi.ac.id/jurnal/index.php/rik/article/view/89>
- Yoga Mar Muhammad. (2018). Implementation of Kahoot! To Improving of Interest of Civic Education Learning. *Journal Civics & Social Studies*, 2(1).
- Zakiah Daradjat, (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8 (1).