

Pengembangan Evaluasi Belajar Siswa dengan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika

Yelmi Yunarti¹, & Anita Adesti²

^{1,2}Teknologi Pendidikand, Universitas Baturaja, Baturaja, 32115, Indonesia

*Corresponding author: anitaadesti@gmail.com

Diterima: 13 Juni 2025, disetujui untuk publikasi 28 Juni 2025

Abstrak, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Evaluasi Belajar Siswa dengan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Dari hasil uji coba, ahli media memberikan nilai 84,5% dengan kriteria "Baik". Ahli Desain memberikan nilai 89,36% dengan kriteria "Baik Sekali". Ahli Materi memberikan nilai 83,54% dengan kriteria "Baik". Pada uji coba skala perorangan dengan objek penelitian 3 responden yaitu peserta didik kelas V SD diperoleh nilai 86% dengan kriteria "Baik Sekali". Pada uji coba kelompok kecil dengan objek penelitian 6 responden diperoleh nilai 86,44% dengan kriteria "Baik Sekali". Kemudian dilakukan uji coba skala besar dengan objek penelitian 26 responden diperoleh nilai 847,3% dengan kriteria "Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa produk evaluasi belajar ini layak dipergunakan dilapangan.

Kata Kunci : Evaluasi Belajar, Kahoot, Matematika, Pengembangan Media, R&D

Citation: Yunarti, Y., & Adesti, A. (2025) Pengembangan Evaluasi Belajar Siswa dengan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*: 6(1), hal. 97 - 105

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Proses pendidikan yang sadar dan terencana di sekolah bertujuan mencapai hasil belajar, namun juga menekankan pentingnya memahami proses belajar yang terjadi pada siswa. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dan pengelola pembelajaran untuk menciptakan situasi optimal.

Tujuan pendidikan, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mencakup pengembangan kemampuan, pembentukan karakter, dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Evaluasi pembelajaran menjadikunci dalam menilai efektifitas metode pengajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa dan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks pembelajaran Matematika, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pemahaman konsep, tetapi juga sebagai sarana untuk

mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, pada praktiknya, evaluasi seringkali bersifat monoton, konvensional, dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berpotensi menurunkan motivasi dan partisipasi belajar (Arifin, 2017).

Permasalahan di Lapangan bahwa siswa terbiasa dengan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran belum efektif. Guru masih menggunakan alat evaluasi konvensional, menyebabkan siswa kurang termotivasi. Kurangnya waktu guru untuk mengoreksi secara manual, ketidakmengertian guru terhadap kemampuan siswa, dan masalah seperti tugas yang tidak dikerjakan dan dicontek juga menjadi tantangan. Dalam konteks pengembangan teknologi pendidikan, evaluasi ideal dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) harus mendukung perkembangan pengetahuan, inovasi, dan kemajuan teknologi. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi kuis daring yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Aplikasi *Kahoot* menurut Sumarso [2019]

adalah aplikasi daring dimana kuis dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam bentuk permainan. Maka dari itu, peneliti mampu mengembangkan media evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* yang menjadi solusi atas permasalahan yang diperoleh ketika melakukan observasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Evaluasi Belajar dengan Aplikasi Kahoot pada matapelajaran Matematika kelas V SD Negeri 20 OKU. Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan model evaluasi yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu bentuk evaluasi berbasis teknologi yang mulai banyak digunakan adalah Kahoot!, sebuah aplikasi kuis interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan secara daring maupun luring. Aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena menggabungkan unsur kompetisi, visual menarik, serta umpan balik langsung (Plump & LaRosa, 2017).

Meskipun demikian, pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Matematika masih belum dioptimalkan, terutama dalam konteks pengembangan perangkat evaluasi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan evaluasi belajar berbasis aplikasi Kahoot yang dirancang secara sistematis dan divalidasi oleh para ahli agar layak dan efektif digunakan di kelas. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan pengembangan evaluasi belajar siswa dengan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Matematika, guna menciptakan media evaluasi yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Tinjauan Teoritis

Menurut Arifin (2009) evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilaidanarti) darisesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. Menurut Gronlund dalam Djaliv (2008) evaluasi adalah

suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa”.

Hasil belajar merupakan kompetensi yang didapat siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Ketika proses pembelajaran selesai, siswa akan mendapatkan suatu hasil belajar. Hasil belajar memiliki posisi penting dalam proses pembelajaran. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013) hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran dan evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan. Media interaktif digital seperti aplikasi kuis daring memungkinkan siswa belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka (Sanjaya, 2020).

Kahoot juga dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif karena aplikasi tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Sedangkan Mustikawati (2019) menyimpulkan sebagai berikut: Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas yang dapat diakses dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor, selain itu kahoot memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara daring dan dapat diakses di www.kahoot.com dengan tersambung oleh jaringan internet. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi evaluasi daring kahoot merupakan sebuah platform yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan mengevaluasi yang bentuknya dapat berupa kuis serta game pelajaran pada siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sani (2018) penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Objek yang digunakan untuk menguji coba produk penelitian adalah: Penilaian produk, dengan subjek yang terdiri dari ahli desain, ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk memastikan kesiapan produk agar layak digunakan oleh siswa. Setelah divalidasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi, selanjutnya dilakukan evaluasi perorang (3 orang siswa), evaluasi kelompok kecil (6 orang siswa), dan uji coba lapangan (26 orang siswa).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner daftar kesediaan memberikan persepsi sesuai dengan permintaan pengguna. Persentase dari tiap-tiap instrumen dihitung dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat Sudijono [2012] sebagai berikut:

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

Tabel 1. Kriteria Tingkat Penguasaan

Tingkat Penguasaan	Skala		Keterangan
	Angka	Huruf	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Langkah-langkah penelitian dilakukan dengan tahapan ADDIE sebagai berikut. a) Analysis (Analisis Kebutuhan), dengan tahapan mengidentifikasi kebutuhan evaluasi pembelajaran di kelas Matematik, melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, menganalisis kurikulum dan materi matematika yang sesuai; b) Design (Desain Produk), dengan tahapan

merancang soal evaluasi matematika sesuai indikator kompetensi dasar, mendesain evaluasi dalam bentuk kuis interaktif menggunakan Kahoot, menentukan desain visual dan alur permainan Kahoot; c) Development (Pengembangan Produk), dengan tahapan membuat soal-soal evaluasi ke dalam platform Kahoot, melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan masukan para ahli; d) Implementation (Implementasi Produk), dengan tahapan menerapkan kuis Kahoot pada kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas, siswa mengikuti evaluasi melalui perangkat masing-masing; e) Evaluation (Evaluasi Produk), dengan tahapan menilai kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan respons siswa, mengukur efektivitas penggunaan Kahoot melalui analisis hasil belajar siswa (pre-test dan post-test).

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu pengembangan evaluasi Belajar menggunakan Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 20 OKU. Peneliti telah mengembangkan produk media evaluasi belajar yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan menurut prosedur yang disebutkan oleh Warsita (2008). Produk evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini merupakan sebuah gabungan dari teks dan gambar yang merupakan komponen-komponen yang saling terhubung.

Tahap Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mulai merancang media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. Tahap perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat evaluasi yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Matematika, serta kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas V sekolah dasar. Perancangan dilakukan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip pedagogis dan teknologi interaktif agar media yang

dikembangkan benar-benar relevan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah awal dalam proses desain adalah penyusunan kisi-kisi soal berdasarkan Kurikulum Merdeka yang berlaku. Kisi-kisi tersebut mencakup topik-topik penting dalam pembelajaran Matematika kelas V, antara lain operasi bilangan, pecahan, bangun datar, dan satuan waktu. Penyusunan kisi-kisi ini menjadi dasar bagi pengembangan soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Selanjutnya, peneliti menentukan jenis soal yang akan digunakan dalam aplikasi *Kahoot*. Pemilihan jenis soal mempertimbangkan format-format yang didukung oleh platform, serta efektivitasnya dalam mengukur pemahaman siswa. Dalam hal ini, peneliti memilih dua tipe soal utama, yaitu soal pilihan ganda (*quiz*) dan soal benar/salah (*true or false*). Kedua tipe ini dinilai mampu mengakomodasi variasi materi dan gaya belajar siswa, sekaligus menjaga interaktivitas selama proses evaluasi.

Langkah terakhir dalam tahap desain adalah merancang visualisasi soal. Peneliti secara khusus memperhatikan tampilan visual dengan menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi, dan gambar pendukung yang relevan. Visualisasi ini dirancang untuk mencegah kebosanan dan membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti pecahan atau geometri. Dengan pendekatan visual yang menarik, diharapkan siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menjawab soal.

Tahap Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mulai merancang media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. Tahap perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat evaluasi yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Matematika, serta kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas V sekolah dasar. Perancangan dilakukan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip pedagogis dan teknologi interaktif agar media yang

dikembangkan benar-benar relevan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah awal dalam proses desain adalah penyusunan kisi-kisi soal berdasarkan Kurikulum Merdeka yang berlaku. Kisi-kisi tersebut mencakup topik-topik penting dalam pembelajaran Matematika kelas V, antara lain operasi bilangan, pecahan, bangun datar, dan satuan waktu. Penyusunan kisi-kisi ini menjadi dasar bagi pengembangan soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Selanjutnya, peneliti menentukan jenis soal yang akan digunakan dalam aplikasi *Kahoot*. Pemilihan jenis soal mempertimbangkan format-format yang didukung oleh platform, serta efektivitasnya dalam mengukur pemahaman siswa. Dalam hal ini, peneliti memilih dua tipe soal utama, yaitu soal pilihan ganda (*quiz*) dan soal benar/salah (*true or false*). Kedua tipe ini dinilai mampu mengakomodasi variasi materi dan gaya belajar siswa, sekaligus menjaga interaktivitas selama proses evaluasi.

Langkah terakhir dalam tahap desain adalah merancang visualisasi soal. Peneliti secara khusus memperhatikan tampilan visual dengan menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi, dan gambar pendukung yang relevan. Visualisasi ini dirancang untuk mencegah kebosanan dan membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti pecahan atau geometri. Dengan pendekatan visual yang menarik, diharapkan siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menjawab soal.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan implementasi dari rancangan yang telah disusun pada fase sebelumnya. Peneliti mulai merealisasikan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot*. Proses pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan sistematis untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran Matematika di kelas V SD.

Langkah pertama dalam proses

pengembangan adalah pembuatan soal evaluasi. Peneliti menyusun soal-soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari soal dasar hingga soal yang menantang, agar dapat mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh. Penyusunan soal ini didasarkan pada kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka.

Untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa, peneliti menambahkan elemen multimedia pada beberapa soal. Misalnya, gambar bangun datar digunakan untuk mendukung soal geometri, ilustrasi kue digunakan untuk memvisualisasikan konsep pecahan, serta ditambahkan animasi sederhana guna menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kehadiran elemen-elemen visual ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Peneliti juga membuat akun *Kahoot Pro* sebagai sarana untuk mengelola kuis secara lebih fleksibel. Dengan akun ini, peneliti dapat mengatur kuis agar dapat dimainkan secara privat, baik secara langsung di kelas maupun sebagai tugas mandiri. Fitur-fitur yang disediakan oleh *Kahoot Pro* memungkinkan peneliti mengatur waktu, acak soal, serta memantau hasil siswa secara real time.

Sebelum media diuji coba dalam kegiatan pembelajaran, dilakukan proses validasi oleh para ahli. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi untuk memastikan kesesuaian soal dengan kompetensi dasar, kejelasan bahasa, serta tingkat kesulitan soal. Sementara itu, ahli media bertugas mengevaluasi aspek tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan aplikasi oleh siswa. Hasil dari proses validasi ini menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum digunakan dalam uji coba di lapangan.

Instrumen evaluasi yang dirancang disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa kelas V, mengikuti taksonomi Bloom (mengingat, memahami, menerapkan). Durasi waktu dan

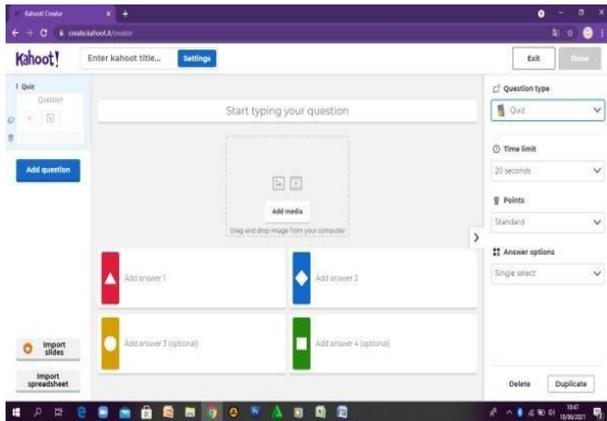
jumlah soal juga diperhitungkan agar sesuai dengan rentang konsentrasi siswa dan ketersediaan waktu dalam satu sesi pembelajaran. Menurut hasil evaluasi oleh ahli desain, jumlah nilai yang diperoleh dari 11 butir instrumen adalah 983 dan rerata persentase 89,36% dengan kriteria "Baik Sekali". Selanjutnya evaluasi oleh ahli materi, jumlah nilai yang diperoleh dari 10 butir instrumen adalah 919 dan rerata persentase 83,54% dengan kriteria "Baik". Hasil evaluasi oleh ahli media, jumlah nilai yang diperoleh dari 10 butir instrumen adalah 845 dan rerata persentase 84,5% dengan kriteria "Baik".

Percobaan ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk evaluasi belajar dengan aplikasi kahoot dan bertujuan agar produk evaluasi belajar dengan aplikasi Kahoot yang dikembangkan memberikan kualitas dalam hal kemudahan penggunaan, efisiensi produk serta kemenarikan produk. Pada uji coba skala perorangan yang dilakukan pada 3 orang peserta didik diperoleh hasil dengan rerata persentase sebesar 86% dengan predikat "Baik Sekali". Pada uji coba skala kelompok kecil yang dilakukan pada 6 orang peserta didik diperoleh hasil dengan rerata persentase sebesar 86,44% dengan predikat "Baik Sekali". Pada uji coba skala besar yang dilakukan pada 26 orang peserta didik diperoleh hasil dengan rerata persentase sebesar 84,73% dengan predikat "Baik".

Produk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung, berikut adalah tampilan dari produk akhir evaluasi pembelajaran dengan aplikasi kahoot. Secara garis besar produk akhir dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

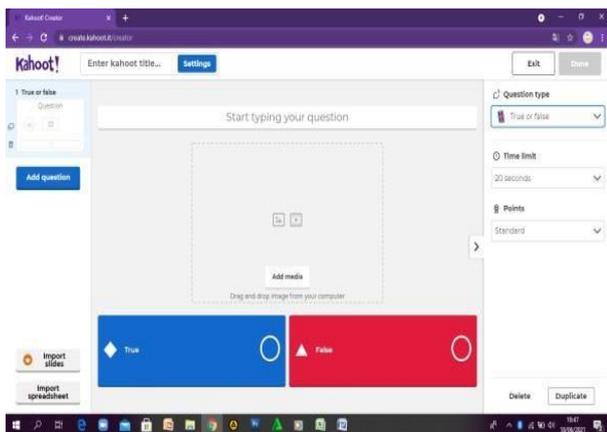
Gambar 1. menampilkan halaman tipeQuiz *Kahoot!* yang merupakan fitur utama dalam pembuatan soal interaktif untuk evaluasi pembelajaran berbasis digital. Melalui platform ini, guru dapat menyusun soal dengan berbagai tingkat kesulitan, menambahkan elemen multimedia seperti gambar atau ilustrasi, serta mengatur durasi waktu sesuai kebutuhan. Fitur-fitur seperti pilihan jenis soal (quiz atau true/false),

pengaturan skor, dan opsi jawaban tunggal atau ganda memberikan fleksibilitas dalam merancang evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, dengan warna jawaban yang khas, sangat cocok untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama di jenjang sekolah dasar.



Gambar 1. Halaman tipe Quiz

Penggunaan Kahoot dalam evaluasi belajar menjadikan proses penilaian lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan pendekatan berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, Kahoot menjadi solusi inovatif untuk mengubah evaluasi dari aktivitas yang monoton menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan menarik.

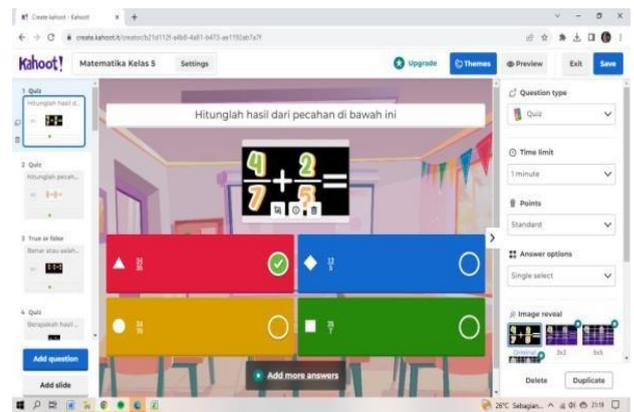


Gambar 2. Halaman kuis tipe True or False

Gambar 2 menampilkan halaman pembuatan soal jenis True or False pada platform Kahoot. Dalam tampilan ini, guru atau pengguna dapat mengetikkan pertanyaan evaluatif dan

menentukan jawaban yang benar antara dua pilihan, yaitu "True" (Benar) atau "False" (Salah). Tersedia pula opsi untuk menambahkan media visual seperti gambar guna memperjelas konteks soal. Selain itu, di bagian kanan layar, pengguna dapat mengatur batas waktu menjawab, sistem poin, serta mengubah tipe soal sesuai kebutuhan pembelajaran.

Penggunaan soal True or False dalam evaluasi belajar memiliki sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah kemampuannya dalam mengukur pemahaman dasar siswa secara cepat dan efisien. Soal jenis ini sangat cocok digunakan untuk mengevaluasi pemahaman konsep-konsep penting, baik sebagai penguatan materi maupun sebagai refleksi akhir pembelajaran. Selain itu, tampilan visual yang sederhana namun menarik mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama proses evaluasi. Dengan waktu terbatas yang dapat disesuaikan, siswa juga diajak untuk berpikir cepat dan responsif. Secara keseluruhan, fitur ini mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

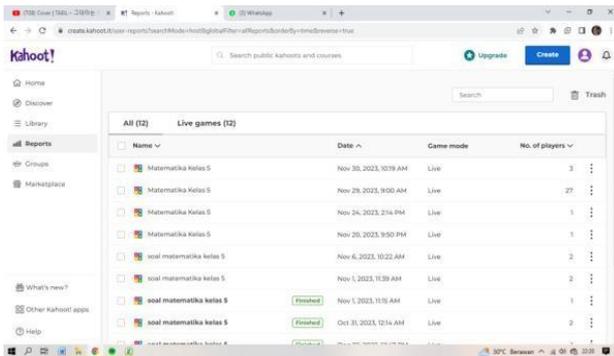


Gambar 3. Tampilan Soal Evaluasi Berbasis Daring Tipe Quiz

Gambar 3 menampilkan tampilan halaman pembuatan kuis di platform Kahoot!, khususnya untuk mata pelajaran Matematika kelas 5. Soal yang ditampilkan meminta siswa menghitung hasil penjumlahan dua pecahan, dengan visualisasi soal dalam bentuk gambar di bagian tengah. Empat pilihan jawaban ditampilkan dalam kotak berwarna (merah, biru, kuning, dan hijau), dengan satu jawaban yang ditandai benar. Di sisi kanan layar terdapat pengaturan soal, termasuk

tipe soal (Quiz), batas waktu (1 menit), sistem poin, dan opsi jawaban.

Keuntungan penggunaan tampilan seperti ini dalam evaluasi belajar sangat signifikan. Pertama, visualisasi soal dalam bentuk gambar membuat materi abstrak seperti pecahan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Kedua, format interaktif dan tampilan warna-warni meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menjawab soal. Ketiga, dengan waktu terbatas, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan fokus. Selain itu, guru dapat dengan mudah memantau hasil evaluasi secara langsung, menjadikan proses penilaian lebih efisien, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.



Gambar 4. Tampilan Halaman Reports

Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman laporan aktivitas kuis pada platform Kahoot!, khususnya pada tab *Live games*. Terlihat daftar permainan kuis yang telah dilakukan dengan judul "Matematika kelas 5", masing-masing disertai dengan informasi tanggal pelaksanaan, mode permainan (Live), serta jumlah pemain yang berpartisipasi. Beberapa kuis berstatus "Finished", menandakan bahwa permainan telah selesai dan hasilnya dapat diakses oleh guru.

Keuntungan dari tampilan ini dalam konteks evaluasi belajar sangat besar. Fitur laporan ini memungkinkan guru memantau dan merekam hasil evaluasi secara otomatis, termasuk skor individu, waktu pengerjaan, dan tingkat kesulitan soal. Dengan data ini, guru dapat melakukan analisis hasil belajar secara lebih akurat dan objektif, serta mengidentifikasi konsep-konsep yang masih sulit dipahami siswa. Selain itu, adanya rekam jejak

aktivitas juga mendorong guru untuk melakukan evaluasi secara berkala dan terstruktur, sekaligus meningkatkan akuntabilitas dalam proses penilaian. Hal ini menjadikan Kahoot! sebagai media evaluasi yang tidak hanya interaktif, tetapi juga **data-driven** dan mendukung pengambilan keputusan dalam perbaikan pembelajaran.

Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah dinyatakan valid, media evaluasi kemudian diimplementasikan di kelas V SD Negeri 20 OKU. Implementasi dilakukan dalam dua pertemuan pembelajaran, yang masing-masing terdiri dari sesi penjelasan singkat, pengerjaan kuis, dan refleksi. Dari hasil pengamatan selama implementasi, ditemukan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti evaluasi. Mereka menunjukkan sikap kompetitif namun positif, dan aktif dalam menyelesaikan soal. Siswa juga lebih cepat memahami soal yang disertai gambar dibanding soal teks murni. Guru menyampaikan bahwa media ini mempermudah proses evaluasi, terutama dalam memperoleh hasil secara cepat dan akurat. Kuis berlangsung dalam waktu sekitar 20 menit dan siswa tetap fokus sampai akhir.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi. Masukan dari validator, guru, dan siswa digunakan untuk menyempurnakan soal dan tampilan media. Evaluasi sumatif dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa. Nilai pretest menunjukkan rata-rata 65,3 sedangkan posttest meningkat menjadi 82,1. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi. 90% siswa menyatakan kuis Kahoot sangat menyenangkan, membantu mereka belajar lebih cepat, dan meningkatkan motivasi. 82% guru menilai media ini efektif dalam proses penilaian, serta ingin menerapkannya dalam mata pelajaran lain.

Pembahasan

Pengembangan evaluasi pembelajaran ini

menggunakan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran matematika di Kelas V SD Negeri 20 OKU, bentuk produk media evaluasi belajar dengan aplikasi *kahoot* dan media evaluasi yang dihasilkan berupa soal-soal dengan tipe *Quiz* dan *True or False*. Selain itu, produk ini juga memiliki kelebihan yaitu beberapa soal yang disajikan dalam mudah dipahami karena disertai teks dan gambar untuk memperjelas materi yang diajarkan serta dapat membantu guru di dalam proses kegiatan evaluasi pembelajaran serta dapat menunjang keaktifan dan kemandirian peserta didik.

Media evaluasi belajar menggunakan aplikasi *Kahoot!* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran daring. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemudahan akses, karena *Kahoot!* dapat dijalankan langsung melalui browser tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, sehingga lebih fleksibel untuk digunakan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, antarmuka yang sederhana dan intuitif memudahkan guru dalam membuat soal-soal evaluasi, bahkan bagi yang belum terbiasa dengan teknologi. *Kahoot!* juga dilengkapi dengan berbagai fitur unggulan seperti pilihan tipe soal, pengaturan waktu, sistem poin, serta integrasi media visual, yang semuanya dapat dikombinasikan untuk menciptakan evaluasi belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital saat ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmawati dan Fitria (2021), yang menghasilkan media evaluasi berbasis game edukatif pada pelajaran Matematika. *Kahoot* menjadi salah satu referensi dalam pengembangan mereka karena kemudahannya dalam membuat soal evaluasi interaktif. Respon siswa terhadap media yang dikembangkan sangat positif, dan hasil belajar meningkat setelah implementasi. Penelitian lain oleh Amalia dan Pratama (2021) yang mengembangkan kuis Matematika berbasis *Kahoot* untuk materi pecahan dan diterapkan pada siswa kelas V SD, menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan, dan respons siswa menunjukkan bahwa kuis membuat mereka lebih semangat

belajar dan merasa kurang stres saat evaluasi.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri 20 OKU menghasilkan produk media evaluasi yang layak dan efektif untuk digunakan. Produk evaluasi yang dikembangkan berupa soal-soal tipe *Quiz* dan *True or False*, yang dilengkapi dengan teks dan gambar untuk memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik. Media evaluasi ini memberikan berbagai keunggulan, antara lain dapat diakses dengan mudah melalui browser tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan, proses pembuatan soal yang praktis dan tidak menyulitkan guru, dan tersedia fitur-fitur interaktif yang mendukung proses evaluasi belajar secara daring dan menyenangkan..

Daftar Pustaka

- Amalia, R., & Pratama, B. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Matematika Kelas V Berbasis *Kahoot*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(2), 88–96.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Bin Muksin Basarahil, M., Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, U., Mataram No, J., & Kaliwates Jember, M. (2022). Evaluasi Pembelajaran Matematika Wordwall. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Ginting dan Harahap. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran (Aplikasi Kahoot) Bagi Guru Sma Negeri 2 Tanjungbalai*. 4(1), 1–23.
- Isadona, Frigitania Zindy. 2019. *Proses Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran yang dilakukan pada ABK di Sekolah Dasar Inklusif*. Depok: Universitas Sanata Dharma.
- Maulidiska, Widya, dan M. Yakub Nasucha. 2020. *Analisis Kesalahan Penulisan Ejaan Dalam Soal UAS Bahasa Indonesia Tingkat SMP*. Surakarta:

Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Rahmawati, L., & Fitria, D. (2021). Game-Based Assessment Tools in Mathematics Learning for Middle School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 8(1), 66–73.
- Sani, Ridwan Abdullah, dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart
- Sanjaya, W. (2020). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suardipa, I. Putu, dan Kadek Hengki Primayana. 2020. "Peran desain evaluasipembelajaranuntukmeningkatkan kua litaspembelajaran. "Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agamadan Budaya.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Daring Kahoot dengan Combro*. Yogyakarta : Budi Utama.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Daring English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39524>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan*