

## Evaluasi Penggunaan Aplikasi Games Kahoot Sebagai Media Asesmen

Meita Dwi Cahyani<sup>1\*</sup>, Arief Nurrahman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>2</sup>Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta

\*Email: [meitadwi.2021@student.uny.ac.id](mailto:meitadwi.2021@student.uny.ac.id)

**Abstract:** *The Kahoot games application is a platform that can be used as an assessment medium for students. This research aims to evaluate the use of the Kahoot games application which has been developed as a medium for assessing learning outcomes. This research is a descriptive quantitative research using a sample of 93 students taken using a purposive sampling technique. Data was collected using an evaluation questionnaire consisting of product quality instruments, usability instruments and effectiveness instruments. The instrument was tested for content validity by 5 experts (expert judgment) using the Aiken V formula. Test the construct validity of the instrument using Exploratory Factor Analysis (EFA) by looking at the results of the KMO and Bartlett tests and testing the reliability coefficient using Cronbach Alpha. The content validity value shows that the three instruments have a value of 0.81-1.00. The construct validity results show a KMO value of 0.675 and a reliability value of 0.857. The evaluation results show that the product quality of the Kahoot games application is stated at 85.36%, which means very good, the application usability level is stated at 87.73%, which means very good, and the application effectiveness level is stated at 90.53%, which means very good. So with these excellent evaluation results, it is hoped that the Kahoot games application can continue to be used to assess student learning outcomes with various innovations in the future.*

**Keywords:** *assessment; evaluation; kahoot; learning outcomes*

**Abstrak:** Aplikasi games Kahoot merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media asesmen bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dari penggunaan aplikasi *games* Kahoot yang telah dikembangkan sebagai media asesmen hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan sampel sebanyak 93 mahasiswa yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data diambil menggunakan kuesioner evaluasi yang terdiri dari instrumen kualitas produk, instrumen *usability*, dan instrumen efektivitas. Instrumen diuji validitasnya secara isi oleh 5 ahli (*expert judgement*) dengan rumus Aiken V. Uji validitas konstruk instrumen menggunakan *Exploratory Factor Analysis* (EFA) dengan melihat hasil *KMO and Bartlett test* dan uji koefisien reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha. Nilai validitas isi menunjukkan ketiga instrumen mempunyai nilai 0.81-1.00. Hasil validitas konstruk menunjukkan nilai KMO sebesar 0.675 dan nilai reliabilitas sebesar 0.857. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kualitas produk aplikasi games Kahoot dinyatakan sebesar 85,36% yang berarti sangat baik, tingkat *usability* aplikasi dinyatakan sebesar 87,73% yang berarti sangat baik, dan tingkat efektivitas aplikasi dinyatakan sebesar 90,53% yang berarti sangat baik. Sehingga dengan hasil evaluasi yang sangat baik ini diharapkan aplikasi games kahoot dapat terus digunakan untuk asesmen hasil belajar mahasiswa dengan berbagai inovasi kedepannya.

**Kata kunci:** asesmen; evaluasi; hasil belajar; kahoot

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu sarana penunjang dalam penanaman serta pembentukan karakter dengan tujuan menciptakan nilai moral terhadap individu perorangan (Devi Erlistiana et al., 2022). Pendidikan merupakan pelaksanaan proses memperdalam ilmu pengetahuan sebagai wadah guna pemenuhan kebutuhan di masa mendatang (Damonopoli, 2015). Dunia pendidikan menjadi tantangan tersendiri di era revolusi industri 4.0 selain utamanya tantangan pada aspek cara kerja masyarakat, cara berpikir, budaya, politik, dan ekonomi (Kalionga et al., 2023). Perkembangan revolusi industri 4.0 terjadi atas dasar revolusi digital di mana pelaksanaannya

berkolaborasi dengan berbagai teknologi. Perkembangan ini ditandai dengan terciptanya berbagai sistem yang sudah terotomatisasi, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) komputasi awan (*iCloud*), *Internet of Thing* (IoT), pertukaran data terkini, pemanfaatan *big data*, dan perluasan konektivitas secara virtual (Kalionga et al., 2023).

Pada era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi berhasil menciptakan berbagai perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, pembelajaran dalam dunia pendidikan telah menggunakan berbagai macam metode dan media yang memanfaatkan penggunaan teknologi (Hignasari & Supriadi, 2020). Perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan telah membuat akses ketergantungan terhadap sebagian besar penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pelaksanaan pembelajaran (Ardiansyah, 2021). Tentunya, hal ini juga berdampak pada kemampuan peserta didik dan pendidik, terutama pada akses untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Pengaruhnya terhadap peserta didik dan pendidik ini juga dirasakan langsung oleh dosen dan mahasiswa pada sistem pendidikan di Perguruan Tinggi.

Perguruan Tinggi merupakan salah satu bentuk pendidikan formal (Lim et al., 2021) yang diharapkan mampu melakukan adaptasi terhadap perkembangan era revolusi industri 4.0 dan mampu menjawab berbagai tantangan yang kemungkinan dapat muncul. Perguruan Tinggi harus dapat memenuhi dan melaksanakan berbagai aspek agar dapat menciptakan kondusifitas dalam melaksanakan proses pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Aspek utamanya terletak pada kemampuan dosen untuk beradaptasi, berinovasi, serta menghasilkan solusi kreatif guna peningkatan standar pendidikan tanpa mengesampingkan aspek penting lainnya. Dosen harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan kondusif. Penciptaan proses ini dapat dilaksanakan oleh dosen dengan memaksimalkan pemanfaatan berbagai teknologi informasi dan komunikasi (Daryanes & Ririen, 2020a).

Hadirnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memunculkan berbagai macam tantangan dan kompleksitas masalah dalam dunia pendidikan. Kompleksitas masalah ini mencakup pada pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian yang wajib dilaksanakan oleh dosen pada sistem pendidikan di Perguruan Tinggi. Hal ini terjadi ketika dosen memiliki kewajiban untuk melaksanakan mata kuliah yang kemudian mengharuskan adanya pengukuran untuk beberapa Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). CPL adalah standar kompetensi lulusan bagi mahasiswa dimana mahasiswa harus memenuhi kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi lainnya yang hendak dicapai (Afifah, 2019). Pencapaian CPL direpresentasi dari beberapa indikator atau Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) mata kuliah yang diambil oleh para mahasiswa. Beberapa indikator performansi yang relevan diperlukan untuk menunjang proses asesmen CPL dan CPMK. Indikator ini nantinya harus dapat diukur dengan metode asesmen indikator yang tepat dan akurat. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan adanya proses pengukuran ketercapaian CPL dan CPMK yang efektif dan berkesinambungan. Hal ini tentunya dapat terbantu apabila dosen mampu mengkolaborasikan unsur teknologi dengan proses pengukuran ketercapaian CPL dan CPMK sehingga penilaian dapat lebih efektif dilaksanakan.

Upaya untuk mencapai CPL dan CPMK dapat ditentukan oleh masing-masing dosen yang mampu. Dalam hal ini, dosen dapat mengukur kemampuannya dengan melakukan asesmen pembelajaran. Salah satu cara yang dapat diterapkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yaitu dengan memunculkan unsur rangsangan pada pelaksanaannya (Salsabila et al., 2020). Tujuannya adalah untuk mewujudkan mahasiswa yang mampu termotivasi dan lebih giat belajar dalam rangka menunjang proses asesmen. Unsur rangsangan ini dapat dihadirkan melalui penciptaan sistem asesmen yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat merangsang

pola pikir kritis (Eko, 2019). Asesmen yang kreatif dan inovatif ini bisa menjadi jalan yang tepat sasaran untuk mengatasi permasalahan sistem asesmen yang masih bersifat konvensional dan monoton (Daryanes & Ririen, 2020a). Dengan ini, diharapkan mahasiswa yang sering merasa bosan dapat lebih tergerak untuk lebih giat belajar dalam rangka menghadapi proses asesmen dari dosen.

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dosen dituntut untuk memiliki kemampuan khusus adaptif dan solutif terhadap tantangan era digital agar dapat melaksanakan proses asesmen pembelajaran yang inovatif, praktis, dan fleksibel. Selain itu, dosen juga dituntut untuk mampu mencanangkan ide kreatif guna meningkatkan standar pendidikan, termasuk pada proses asesmen pembelajaran mahasiswa (Hang & Van, 2020). Berangkat dari permasalahan tersebut, berbagai asesmen berbasis teknologi mulai banyak diterapkan dalam dunia pendidikan Perguruan Tinggi (Nurdin & Anhusadar, 2020). Kita mengetahui bahwa mahasiswa saat ini tidak dapat terlepas dari penggunaan gawai atau android dalam kesehariannya. Kesempatan ini menjadi peluang baik yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk melakukan asesmen menggunakan teknologi dalam rangka memaksimalkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi ini digunakan untuk menghasilkan ide dan inovasi dalam melakukan penilaian pembelajaran sehingga dapat mengembangkan suatu sistem asesmen yang menarik bagi mahasiswa (Novaliendry et al., 2020). Selain itu, asesmen dengan unsur teknologi juga dapat merangsang kecepatan dan ketepatan dalam berpikir yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang dapat dilakukan oleh dosen dalam proses asesmen untuk melihat ketercapaian CPL dan CPMK pada mahasiswa adalah dengan menggunakan aplikasi games Kahoot sebagai media asesmen pembelajaran. Suasana kuis online yang menarik dan dinamis disediakan oleh games Kahoot ketika digunakan di dalam kelas. (Daryanes & Ririen, 2020b). Teknologi pembelajaran yang digunakan dalam permainan Kahoot ini didasarkan pada platform pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang isinya berupa kuis dan games (Waworuntu & Suyoto, 2021). Kahoot merupakan alat penilaian yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dapat digunakan untuk latihan soal, penguatan materi, remediasi, pengayaan, dan pretesting. Aplikasi Kahoot ini cocok menjadi media asesmen pembelajaran bagi dosen yang dikemas dalam bentuk permainan yang dapat ditawarkan untuk mahasiswa dalam bentuk kuis berisikan soal-soal pembelajaran (Nurlaela & Nawir, 2020; Siwalette & Suyoto, 2021).

Melalui games edukatif seperti games Kahoot ini, dosen dapat melibatkan mahasiswa untuk tergabung pada situasi dan kondisi yang interaktif yang diharapkan dapat menghasilkan peningkatan terhadap kemampuan untuk memecahkan masalah dan mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Primayana, 2021). Tujuan dari penerapan games Kahoot ini adalah untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam mencapai CPL & CPMK pada mata kuliahnya. Apabila penilaian ini dibersamai dengan situasi yang interaktif pada penggunaan games, maka mahasiswa dapat lebih memahami alur asesmen dengan lebih menarik (Shute et al., 2021). Dengan itu, tercipta suasana yang menyenangkan pada proses asesmen mahasiswa. Ini dapat menjadi kesempatan yang baik bagi dosen untuk melakukan proses penilaian dengan memaksimalkan teknologi disertai dengan pemanfaatan media yang menarik.

Penilaian pembelajaran dengan games Kahoot akan menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa telah atau belum dalam mencapai seluruh CPL dan CPMK yang diharapkan. Mengingat pentingnya pengukuran ini, evaluasi berkesinambungan terhadap hasil asesmen sangat diperlukan bagi dosen dan harus terdokumentasi dengan baik (Ulil Ilmi et al., 2021). Dalam proses evaluasi, pengembangan ide kreatif berbentuk sistem penilaian secara digital dan praktis diperlukan agar dapat merekap penilaian pada akhir periode mata kuliah dan mengukur ketercapaian CPL dan CPMK langsung secara keseluruhan. Pengukuran ini dapat dilakukan dengan sebuah tahapan yang praktis melalui pemanfaatan penilaian-penilaian instrumen.

Tahap yang pertama kali dilakukan adalah dengan merancang sistem penilaian supaya asesmen terlaksana secara efektif. Ini ditujukan untuk mengukur nilai akhir dan nilai CPL-CPMK yang diharapkan. Setelah perancangan berhasil dilakukan, maka digunakan aplikasi games Kahoot yang berfungsi untuk meningkatkan efisiensi penilaian. Penggunaan games Kahoot untuk asesmen pembelajaran mahasiswa ini memerlukan adanya evaluasi apakah sudah berhasil atau belum. Mengingat tujuan penggunaan games Kahoot sebagai media asesmen pembelajaran yang sangat penting pada aspek pelaksanaannya, maka diadakan penelitian ini guna mengetahui keefektifan games Kahoot.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk mengevaluasi aplikasi games Kahoot yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Sampel yang digunakan adalah mahasiswa dari prodi Pendidikan Akuntansi dan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah 93 mahasiswa yang diambil melalui teknik *purposive sampling*. Data diambil menggunakan kuesioner evaluasi yang terdiri dari instrumen kualitas produk, instrumen *usability*, dan instrumen efektivitas. Instrumen diuji validitasnya secara isi oleh 5 ahli (*expert judgement*) dengan rumus Aiken V (Aiken, 1985) dengan menggunakan Likert 5 skala (1-2-3-4-5) (Mardapi, 2017; Nurrahman et al., 2023) dengan kriteria penilaian yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Menurut Skala Likert

Kriteria	Nilai/ Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Kurang Baik (KB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Instrumen evaluasi diuji validitas konstruk dengan menggunakan *Exploratory Factor Analysis* (EFA) yang mana nilai *KMO and Bartlett test* lebih besar dari 0.6 (Retnawati, 2016) dan uji koefisien reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha > 0.6 (Azwar, 2016; Hair et al., 2010). Instrumen kemudian digunakan untuk melihat kualitas produk, tingkat *usability*, dan tingkat efektivitas dari aplikasi games Kahoot yang dilakukan dengan menghitung hasil respon mahasiswa melalui kuesioner yang diberikan. Kriteria evaluasi dari aplikasi games Kahoot disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Evaluasi

Kriteria	Persentase (%)
Sangat Layak	81-100
Layak	61-80
Cukup Layak	41-60
Tidak Layak	21-40
Sangat Tidak Layak	0-20

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen evaluasi yang digunakan telah diuji oleh ahli secara isi atau konten melalui *expert judgements*. Uji validitas ahli terhadap materi dan instrumen tes dilakukan untuk mengetahui seberapa valid instrumen tes yang dikembangkan atau disusun menurut pendapat para ahli (Andrian et al., 2018; Nurrahman et al., 2022). Empat orang ahli dipilih untuk

memberikan penilaian dengan lembar penilaian menggunakan skala likert 5. Adapun hasil dari perhitungan validasi ahli menggunakan Aiken V disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Validitas Instrumen Evaluasi

Item	V-value	Criteria	Item	V-value	Criteria
1	0.94	Valid	11	0.88	Valid
2	0.94	Valid	12	0.94	Valid
3	0.94	Valid	13	0.81	Valid
4	0.88	Valid	14	0.81	Valid
5	0.94	Valid	15	0.94	Valid
6	1.00	Valid	16	1.00	Valid
7	0.88	Valid	17	0.94	Valid
8	0.94	Valid	18	0.81	Valid
9	0.94	Valid	19	0.94	Valid
10	0.81	Valid			

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa instrumen evaluasi yang terdiri dari instrumen kualitas produk (item 1-7), instrumen *usability* (item 8-13), dan instrumen efektivitas (item 14-19) memiliki nilai antara 0.81 – 1.00 yang berarti valid karena lebih dari  $> 0.6$  (Retnawati, 2016). Validitas dilanjutkan secara konstruk dengan Exploratory Factor Analysis (EFA) menggunakan SPSS 22 ditampilkan pada Tabel 4 dan diketahui bahwa nilai KMO & Barlett's Test sebesar 0.675.

**Tabel 4.** KMO & Barlett's Test

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.675
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1033.441
	df	93
	Sig.	.000

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai KMO and Bartlett's Test sebesar 0.675 atau  $> 0.5$  yang berarti instrumen valid secara konstruk karena telah memenuhi kriteria prasyarat analisis faktor (Retnawati, 2016). Validitas konstruk penting dilakukan untuk menguji kualitas dari instrumen yang digunakan terbentuk sesuai dengan faktornya dengan baik (Nurrahman et al., 2022). Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach alpha diketahui sebesar 0.857 yang berarti sangat baik (Azwar, 2016; Hair et al., 2010). Uji reliabilitas diperlukan untuk menguji tingkat keandalan dari instrumen penelitian (Andrian et al., 2018). Adapun hasil dari uji reliabilitas ditampilkan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Reliabilitas Instrumen Tes

Cronbach'a Alpha	N of Item
.857	20

Hasil evaluasi aplikasi games Kahoot dari instrumen kualitas produk mendapatkan skor sebesar 85,36% yang berarti sangat baik. Adapun hasil dari uji kualitas produk disajikan dalam Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji Kualitas Aplikasi Games Kahoot

No	Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
1		Stabilitas <i>bandwidth</i> web saat digunakan	82,23%	Sangat Baik
2		Gambar dan video yang digunakan dalam soal menarik	85,03%	Sangat Baik
3	Aspek Kualitas	Kesesuaian model penilaian dengan mata kuliah	88,67%	Sangat Baik
4		Kesesuaian durasi waktu pengerjaan dengan kualitas soal	80,33%	Baik
5		Kesesuaian skor penilaian	86%	Sangat Baik
6		Fitur dalam aplikasi sudah sesuai	87,24%	Sangat Baik
7		Aplikasi dapat digunakan berkali-kali	88%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>85,36%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa persentase rata-rata dari hasil uji kualitas aplikasi games kahoot sebagai media asesmen sangat baik. Hal ini berarti aplikasi games kahoot jika digunakan sebagai media asesmen dalam perkuliahan akan menghasilkan hasil yang sangat sesuai. Media asesmen yang memiliki kualitas baik sangat diperlukan agar hasil penilaian dapat mencerminkan kemampuan dari mahasiswa (Sukenti et al., 2020). Selain itu stabilitas *bandwidth* saat aplikasi digunakan bersama-sama sangat diperlukan demi kelancaran asesmen (Kaur et al., 2022). Fitur-fitur aplikasi games Kahoot seperti skor penilaian, waktu pengerjaan, gambar dan video yang digunakan juga dapat memperjelas instrumen tes pada saat pengujian (Ulfaria, 2021). Kemampuan akan penguasaan CPL dan CPMK pada setiap materi perkuliahan dapat terukur dengan baik jika media penilaian yang digunakan memiliki kualitas yang baik. Semakin baik kualitas media penilaian maka semakin baik pula tingkat keakuratan dari hasil penilaian (Grassini, 2023).

Hasil evaluasi aplikasi games Kahoot dari instrumen tingkat *usability* aplikasi dinyatakan sebesar 87,73% yang berarti sangat baik. Adapun hasil dari uji kualitas produk disajikan dalam Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Uji tingkat *Usability* Aplikasi Games Kahoot

No	Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
1		Kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi	85,43%	Sangat Baik
2		Penggunaan media tidak perlu keterampilan khusus	86,66%	Sangat Baik
3	Aspek Usability	Kemudahan akses melalui hp atau laptop	92,45%	Sangat Baik
4		Tombol atau fitur dalam permainan mudah dipahami	88,36%	Sangat Baik
5		Aplikasi dapat dikembangkan lagi dengan menyesuaikan mata kuliah lainnya	86,82%	Sangat Baik
6		Memotivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi	86,67%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>87,73%</b>	<b>Sangat Baik</b>

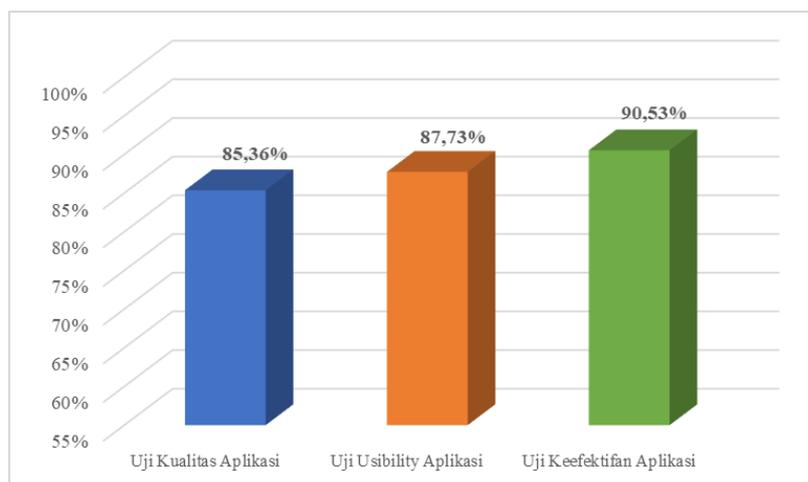
Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa persentase rata-rata dari hasil uji tingkat *usability* atau kemudahan penggunaan aplikasi games kahoot sebagai media asesmen hasil belajar sangat baik. Kemudahan penggunaan aplikasi sebagai media asesmen menjadi faktor penting dalam keberlangsungan penilaian (Abdul Latip, 2020). Mahasiswa sebagai subjek dalam penilaian akan menggunakan aplikasi games kahoot ini untuk mengerjakan soal-soal tes. Ketika aplikasi sulit untuk digunakan maka keberhasilan penilaian juga akan terganggu dan tidak dapat mencerminkan kemampuan mahasiswa. Aplikasi games Kahoot yang dikembangkan dan digunakan dapat diakses dengan mudah melalui hp atau laptop sehingga setiap mahasiswa dapat ikut serta (Sulistiyawati et al., 2021). Selain itu aplikasi Kahoot juga dapat dikembangkan menyesuaikan dengan mata kuliah dan dengan karakteristik berbagai soal (Hardianti, 2023). Hasil evaluasi aplikasi games Kahoot dari tingkat efektivitas aplikasi dinyatakan sebesar 90,53% yang berarti sangat baik. Adapun hasil dari uji kualitas produk disajikan dalam Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Uji tingkat Efektivitas Aplikasi Games Kahoot

No	Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
1		Mempermudah tugas dosen dalam melakukan penilaian	90,43%	Sangat Baik
2		Akurat untuk menguji kemampuan mahasiswa	92,23%	Sangat Baik
3	Efektivitas	Waktu yang digunakan lebih efektif	91,14%	Sangat Baik
4		Bermanfaat bagi pengguna	93,33%	Sangat Baik
5		Berjalan sesuai rencana	87,50%	Sangat Baik
6		Langsung dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran	88,55%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>90,53%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa persentase rata-rata dari hasil uji tingkat efektivitas dari penggunaan aplikasi games kahoot sebagai media asesmen hasil belajar sangat baik. Tingkat efektivitas ini digunakan untuk memastikan bahwa dalam melakukan asesmen berlangsung sesuai dengan rencana dan hasilnya dapat terlihat untuk evaluasi pembelajaran. Selain itu dengan aplikasi yang efektif maka akan mempermudah tugas dosen dalam melakukan penilaian dan hasil dari pengujian kemampuan mahasiswa juga akurat (Mariko, 2019). Mengingat dosen hendak memastikan bahwa CPL dan CPMK terpenuhi/ tercapai pada setiap pertemuannya, maka dengan penggunaan aplikasi games kahoot ini dapat meningkatkan waktu yang lebih efektif karena hasilnya akan langsung keluar (Irwan et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa total rata-rata hasil evaluasi penggunaan aplikasi games Kahoot sebagai media asesmen sebesar 87,87% dengan rincian paling tinggi pada hasil uji efektivitas aplikasi games Kahoot sebesar 90,53%, dan terendah pada hasil uji kualitas aplikasi yaitu sebesar 85,36%. Adapun untuk hasil uji tingkat *usability* atau kemudahan penggunaan aplikasi sebesar 87,73%. Hasil dari evaluasi tersebut secara lebih jelas ditampilkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Hasil Evaluasi Penggunaan Aplikasi Games Kahoot

## SIMPULAN

Aplikasi games Kahoot merupakan platform yang dapat digunakan sebagai media asesmen bagi mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi games Kahoot telah memenuhi uji validitas isi, validitas konstruk, dan koefisien reliabilitas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa total rata-rata hasil evaluasi penggunaan aplikasi games Kahoot sebagai media asesmen sebesar 87,87% yang berarti sangat baik. Adapun pada aspek uji kualitas produk aplikasi games Kahoot dinyatakan sebesar 85,36% yang berarti sangat baik, tingkat *usability* aplikasi dinyatakan sebesar 87,73% yang berarti sangat baik, dan tingkat efektivitas aplikasi dinyatakan sebesar 90,53% yang berarti sangat baik. Sehingga dengan hasil evaluasi yang sangat baik ini diharapkan aplikasi games kahoot dapat terus digunakan untuk asesmen hasil belajar mahasiswa khususnya untuk menguji ketercapaian CPL dan CPMK dengan berbagai inovasi kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Latip. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 107-115. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Afifah, N. (2019). Relevansi Kurikulum PGMI terhadap Capaian Pembelajaran Mahasiswa PGMI IAIN Metro. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i1.863>
- Aiken. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/001316448545101>
- Andrian, D., Kartowagiran, B., & Hadi, S. (2018). The Instrument Development to Evaluate Local Curriculum in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 11(4). <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11458a>
- Ardiansyah, M. (2021). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Efektif. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 5(1), 851-857.
- Azwar, S. (2016). Reliabilitas dan Validitas Aitem. *Buletin Psikologi*, 3(1), 19-26.

- Damonopoli, M. (2015). Problematika Pendidikan Islam dan Upaya-upaya Pemecahannya. *Tadbir*, 3(1), 68-81.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020a). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 3(2). <https://kahoot.com/>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020b). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Devi Erlistiana, Nur Nawangsih, Farchan Abdul Aziz, Sri Yulianti, & Farid Setiawan. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1-15. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235>
- Eko, R. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research Gate, April*, 1-12.
- Grassini, S. (2023). Shaping the Future of Education: Exploring the Potential and Consequences of AI and ChatGPT in Educational Settings. In *Education Sciences*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/educsci13070692>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). Multivariate Data Analysis. In *Vectors*. <https://doi.org/10.1016/j.ijpharm.2011.02.019>
- Hang, L. T., & Van, V. H. (2020). Building Strong Teaching and Learning Strategies Through Teaching Innovations and Learners' Creativity: A Study of Vietnam Universities. *International Journal of Education and Practice*, 8(3). <https://doi.org/10.18488/journal.61.2020.83.498.510>
- Hardianti, E. W. (2023). Analysis of the Needs for Development of Kahoot Game-Based Learning Media. *IJOEM: Indonesian Journal of E-Learning and Multimedia*, 2(2), 66-72. <https://doi.org/10.58723/ijjem.v2i2.187>
- Hignasari, L. V., & Supriadi, M. (2020). Pengembangan E-Learning dengan Metode Self Assessment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 206. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2476>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kaliongga, A., Iriani, A., & Studi Magister Administrasi Pendidikan-Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, P. (2023). Reintegrasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal Sintuwu Maroso: Upaya Menjawab Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(2), 117-127.
- Kaur, M., Jadhav, A., & Akter, F. (2022). Resource Selection from Edge-Cloud for IIoT and Blockchain-Based Applications in Industry 4.0/5.0. *Security and Communication Networks*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9314052>
- Lim, M., Permana, L., Hongo, V. B., Kiandra, K., Nabasa, K., & Hasudungan, A. (2021). The Roles and Capabilities of Formal, Non-Formal, and Informal Institutions in Shaping Education Access in Cigugur Sub-district, West Java, Indonesia. *Budapest*

- International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1). <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1653>
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran, penilaian dan evaluasi pendidikan "Measurement, assessment and evaluation of education"*. Penerbitan Parama.
- Mariko, S. (2019). Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.22280>
- Novaliendry, D., Darmi, R., Hendriyani, Y., Nor, M., & Azman, A. (2020). Smart Learning Media Based on Android Technology. *International Journal of Innovation, Creativity and Change.*, 12(11), 715-735.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686-697. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>
- Nurlaela, N., & Nawir, S. M. (2020). The Implementation of Kahoot in Improving Students' Tenses Understanding in Higher Education. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(11), 908-913. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.3004>
- Nurrahman, A., Cahyani, M. D., Nurfatmawati, L., & Wibowo, H. (2023). Developing The Instrument of E-Learning Evaluation: Study at Vocational School. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 3, 163-174. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa>
- Nurrahman, A., Sukirno, S., Pratiwi, D. S., Iskandar, J., Rahim, A., & Rahmaini, I. S. (2022). Developing Student Social Attitude Self-Assessment Instruments: A Study in Vocational High School. *Research and Evaluation in Education*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/reid.v8i1.45100>
- Primayana, K. H. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot terhadap Kepuasan Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51-62. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1392>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa dan Psikometri)*. www.nuhamedika.gu.ma
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Shute, V., Rahimi, S., Smith, G., Ke, F., Almond, R., Dai, C. P., Kuba, R., Liu, Z., Yang, X., & Sun, C. (2021). Maximizing learning without sacrificing the fun: Stealth assessment, adaptivity and learning supports in educational games. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1). <https://doi.org/10.1111/jcal.12473>
- Siwalette, R., & Suyoto. (2021). Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012023>
- Sukenti, D., Tambak, S., & Charlina. (2020). Developing Indonesian Language Learning Assessments: Strengthening the Personal Competence and Islamic Psychosocial of Teachers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 1079-1087. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20677>

- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46-57.
- Ulfaria. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan. *Etheses UIN Malang, Skripsi*.
- Ulil Ilmi, M., Setiawan, F., Hikmah, M. N., Kharisma, A., Feryawan, D., & Hanafie, A. A. (2021). The Basic Concepts of Evaluation and Its Implementation in IRE Lessons in The Pandemic Era. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(2), 175-190. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i2.50>
- Waworuntu, B. J., & Suyoto. (2021). Application of Kahoot as Learning Media for Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012020>