

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN INSTRUMENT EVALUASI BERBASIS APLIKASI  
KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI  
KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS V SD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Starata Satu (S1)  
pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI BERBASIS APLIKASI  
KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI  
KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS V SD**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, Senin, 8 Januari 2024

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**



**Abdillah, M. Pd.**  
**NIDN. 0824048301**



**Arpan Islami Bilal, M.Pd.**  
**NIDN. 0806068101**

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
KETUA PROGRAM STUDI**



**Haifaturrahmah, M.Pd.**  
**NIDN. 0804048501**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI BERBASIS APLIKASI  
KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI  
KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS V SD**

Skripsi atas nama Gilang Arjuna telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 8 Januari 2024

**Dosen Penguji**

1. Abdillah, M. Pd. Ketua (..........)  
NIDN. 0824048301
2. Sintayana Muhardini, M.Pd. Anggota I (..........)  
NIDN. 0810018901
3. Nursina Sari, M.Pd Anggota II (..........)  
NIDN. 0825059102

**Mengesahkan:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dr. Muhammad Nizaar M. Pd.Si  
NIDN. 0821078501

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini sata mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Gilang Arjuna  
Nim : 2020A1H099  
Alamat : Pagesangan timur

Memang benar skripsi yang berjudul *Pengembangan bahan ajar digital Berbasis aplikasi kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar* Adalah asli hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah mimpi murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

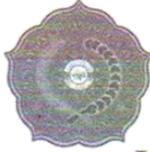
Jika kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 05 Februari 2023

Yang membuat pernyataan

  
10000  
METERAI  
TEMPEL  
2BF45ALX081240817  
**Gilang Arjuna**  
**NIM.2020A1H099**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GILANG ARJUNA  
NIM : 2020A1H099  
Tempat/Tgl Lahir : LANTUNG SEPUKUR, 01 Juli 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 087 761 605 649  
Email : gr88056@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN INSTRUMENT EVALUASI BERBASIS APLIKASI  
KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI  
KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS V SD

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 38%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 29 Februari .....2024  
Penulis



GILANG ARJUNA  
NIM. 2020A1H099

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GILANG ARJUNA  
 NIM : 2020A1H099  
 Tempat/Tgl Lahir : LAUTUNG SERUKUR, 01 Juli 2002  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 81 98056@gmail.com  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI BERBASIS APLIKASI KAHOOT  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI KELIDATAN DAN  
FAKTOR DI KELAS V SD

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 29 Februari .....2024  
 Penulis



GILANG ARJUNA  
 NIM. 2020A1H099

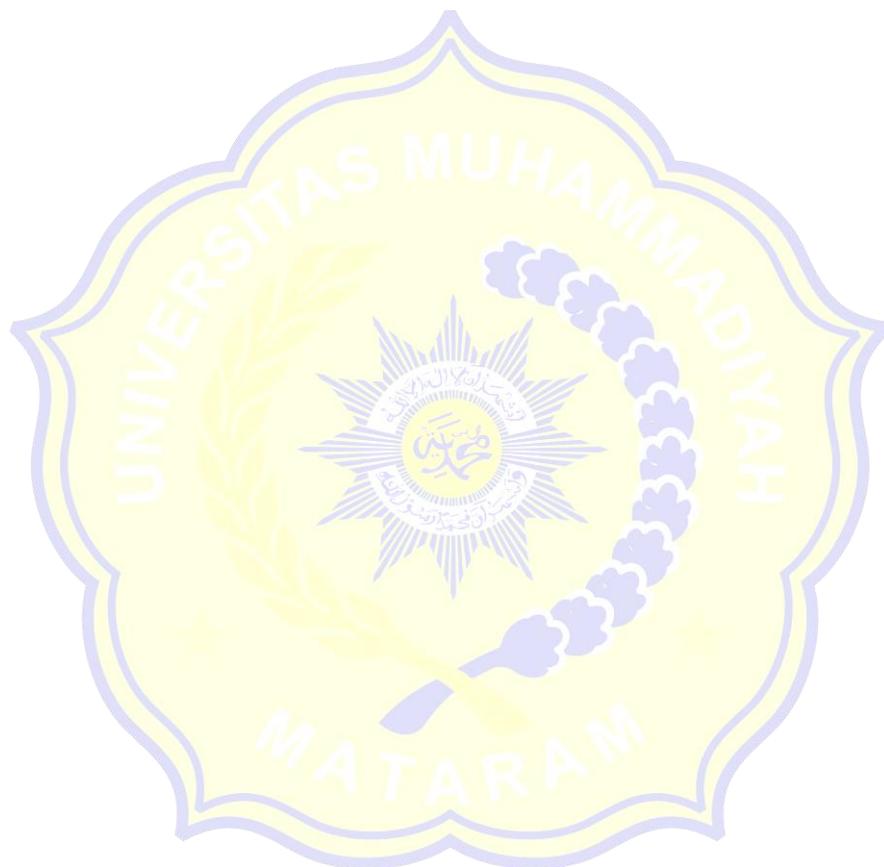
Mengetahui,  
 Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
 NIDN. 0802048904

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

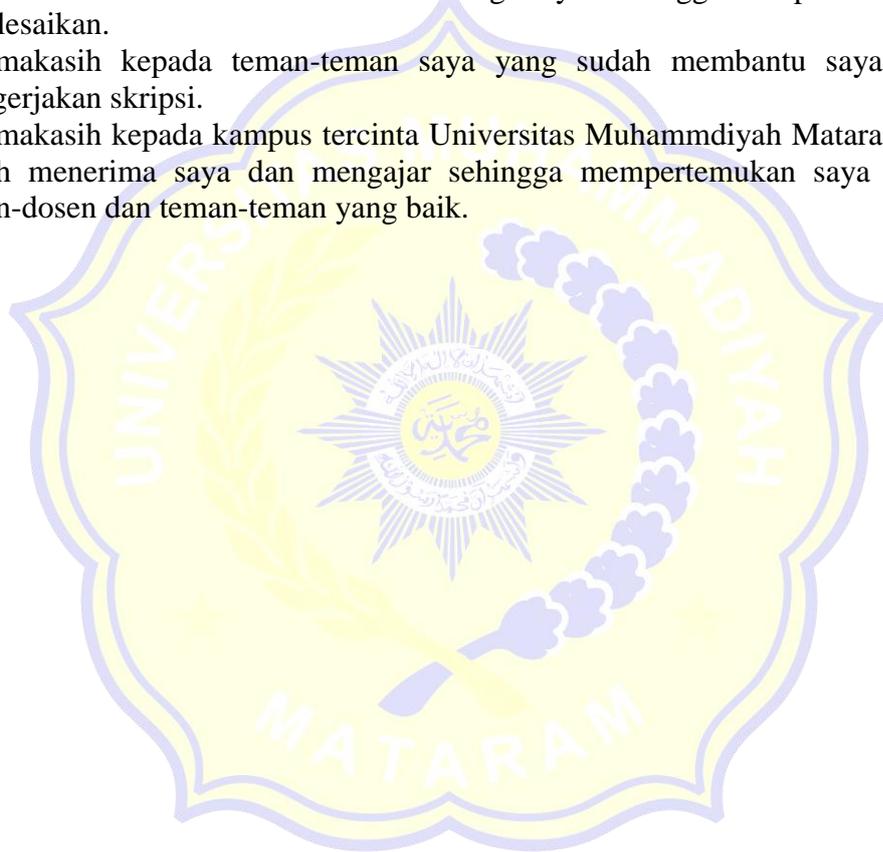
“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah SWT berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih kepada Allah SWT berkat kasih sayangNya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti kerja keras.
2. Kepada kedua orang tua saya tercinta, Bapak M.Satar dan ibu Ramlah, terimakasih atas doa, motivasi yang telah diberikan kepada saya. Dan selalu senantiasa mendoakan saya.
3. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Terimakasih kepada teman-teman saya yang sudah membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Terimakasih kepada kampus tercinta Universitas Muhammdiyah Mataram yang sudah menerima saya dan mengajar sehingga mempertemukan saya dengan dosen-dosen dan teman-teman yang baik.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi "Pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V siswa Sekolah Dasar", dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji Bagaimanakah Pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor UMMAT
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Haifaturrahmah, M.Pd Sebagai Ketua PRODI PGSD
4. Bapak Abdillah, M.Pd Sebagai Pembimbing 1
5. Bapak Arpan Islami Bilal, M.Pd Sebagai Pembimbing II dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

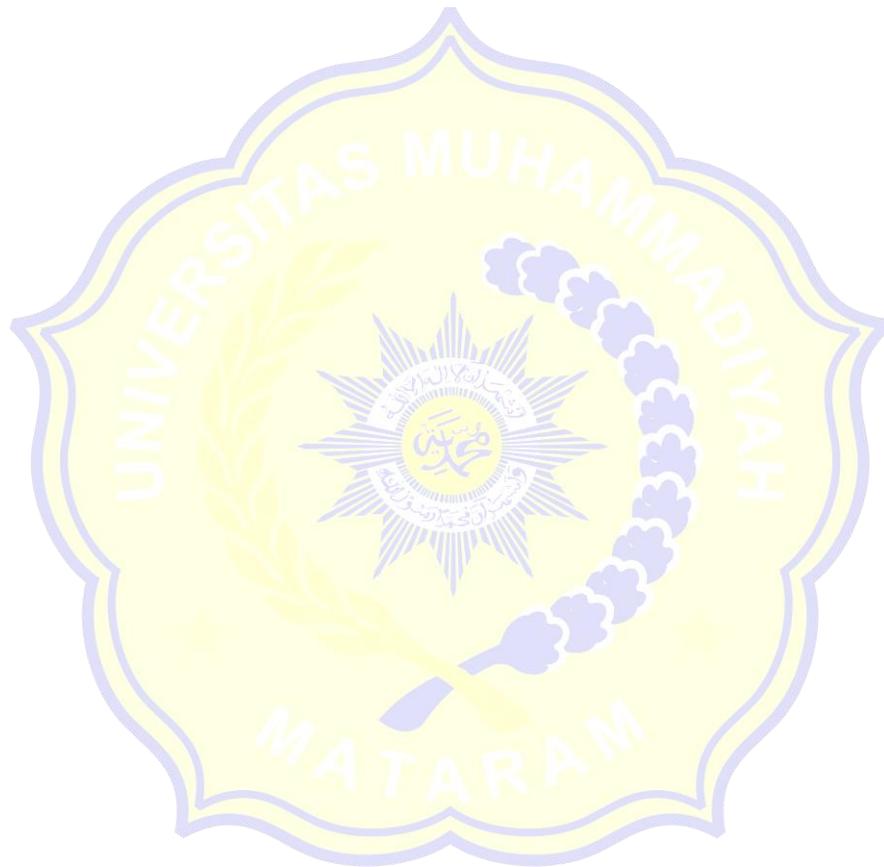
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, olch karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Akhirnya penulis berharap, semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan masyarakat pada khususnya.

Mataram,.....2023

Penulis,

GILANG ARJUNA  
NIM.2020A1H099



Gilang arjuna. 2023. **Pengembangan instrument evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd  
Pembimbing 2 : Arpan Islami Bilal, M.Pd

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SD. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respond siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot rata-rata dari validator dengan presentase 85% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 88 % kategori sangat valid. Hasil angket respond siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 15 Mataram dengan presentase 91 % (praktis). Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 69 %, rata-rata nilai posttest 93 % dan nilai n-gain 0,78 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media pembelajaran Kahoot dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 100% pada kategori sangat terlaksana.

***Kata Kunci : Instrumen, Aplikasi Kahoot, minat Belajar Siswa***

**Gilang Arjuna. 2023. Development of evaluation instruments based on the Kahoot application on the learning interest of fifth-grade students. Thesis. Mataram: Muhammadiyah Mataram University.**

Supervisor 1: Abdillah, M.Pd

Supervisor 2: Arpan Islami Bilal, M.Pd

### **ABSTRACT**

*This study uses the ADDIE development model to develop learning media based on the Kahoot application on the learning interests of fifth-grade elementary school students. The instrument in this study consisted of a validation questionnaire sheet, a student response questionnaire sheet, a learning implementation observation sheet, and a student learning interest questionnaire. The results showed the development of Kahoot-based learning media on average from validators with a percentage of 85% in a very valid category and the average value of media expert validators with a percentage of 88% in the very valid category. The student questionnaire response in the limited SD Negeri 15 Mataram trial yielded a practical percentage of 91%. The operational field study yielded a pretest value of 69%, an average posttest value of 93%, and an n-gain value of 0.78, categorized as high. The efficiency of Kahoot learning media is evident in the learning implementation, as shown by the observation sheet, with a 100% rating in the strongly implemented area.*

**Keywords:** *Instrument, Kahoot Application, Students Learning interest*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTO PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PEMNGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Pengembangan .....	8
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	8
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
1.6 Batasan Operasional .....	10
<b>II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan .....	11
2.2 Kajian Pustaka .....	12
2.3 Kerangka Berpikir .....	40
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
3.1 Model Pengembangan .....	41
3.2 Prosedur Pengembangan.....	42
3.3 Uji Coba Produk .....	47
3.4 Subjek Uji Coba.....	48
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	48
3.6 Metode Analisis Data .....	60
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	<b>65</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba .....	65
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	67
4.3 Revisi produk.....	76
4.4 Pembahasan .....	77
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>80</b>
5.1 Simpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>82</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar, sehingga memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara bagian. Demikianlah pengertian pendidikan yang dituangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk warga negara Indonesia yang berkepribadian tangguh agar mampu berperan aktif dalam pembangunan nasional sejalan dengan tujuan pendidikan. Pendidikan juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap, nilai, moral, dan keterampilan hidup bermasyarakat sehingga menghasilkan manusia yang berkualitas.

Komponen strategi belajar mengajar meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Komponen ini menjelaskan

pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di kelas. Komponen terakhir meliputi evaluasi atau penilaian, termasuk metode dan alat yang digunakan untuk mengukur proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi harus selaras dengan indikasi tujuan pembelajaran.

Terkait dengan proses pembelajaran di Sdn 15 Mataram, metode pengajaran masih tradisional. Di sekolah tersebut masih menerapkan metode pengajaran yang tradisional, di mana guru berperan sebagai pemberi informasi utama sedangkan siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran. Metode ini cenderung kurang interaktif dan mengabaikan kebutuhan individual siswa dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Beberapa guru tidak memiliki pengetahuan, keterampilan, atau dukungan yang cukup untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Faktor-faktor ini dapat dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai, informasi yang banyak dan pelatihan terhadap penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Diketahui di sdn 15 Mataram, Banyak siswa menganggap matematika sulit karena kurangnya penggunaan alat evaluasi, seperti tes atau program online, ketika mengerjakan topik matematika. Banyak siswa di sekolah ini kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah matematika. Metode pengajaran tradisional yang digunakan di kelas berkontribusi terhadap kurangnya pemahaman dan semangat siswa dalam belajar matematika. Mayoritas siswa belum memanfaatkan kuis matematika interaktif yang

disajikan dalam bentuk permainan. Strategi inovatif yang diterapkan dalam pendidikan matematika mengurangi monoton dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif.

Saat ini, metode penilaian tradisional seperti tes tertulis masih digunakan untuk menilai pembelajaran matematika, hal ini menunjukkan kurangnya evaluasi praktis. Sekolah mungkin kekurangan fasilitas dan infrastruktur yang memadai, seperti komputer dan jaringan Wi-Fi. Oleh karena itu, pendekatan yang berbeda digunakan saat mengatasi masalah dan menilai kinerja dalam studi matematika.

Minimnya kolaborasi dan diskusi dalam kelas mengakibatkan pembelajaran yang kurang interaktif sering kali tidak mendorong kolaborasi antar siswa dan diskusi yang aktif di kelas. Kurangnya kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sekelas dan berbagi ide dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di masa sekarang guna menunjang pembelajaran aplikasi kahoot. Sehingga dapat mendukung proses pembelajaran interaktif pada sekolah dasar. Ada berbagai aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak-anak di sekolah dasar. Aplikasi tersebut menyediakan aktivitas interaktif, permainan pendidikan, dan simulasi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Contohnya termasuk Kahoot.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran

belajar dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka diperlukan evaluasi. Dengan evaluasi maka seorang pendidik dapat mengukur dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk membantu pendidik meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan datang, sehingga mampu membantu peserta didik untuk memahami materi-materi yang disampaikan.

Tomlinson, (2011:20) Bahan dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik untuk meningkatkan proses perolehan pengetahuan. Bahan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan individu setiap siswa selama proses pembelajaran. Penulis menyimpulkan bahwa segala sesuatu membantu siswa dalam belajar dan melaksanakan kegiatan, atau membantu guru meningkatkan kemandirian pemahaman konsep, rencana, dan gagasan instruksional dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini membahas salah satu jalan alternatif dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Dalam pengimplementasiannya, ada beberapa hal yang harus diperhatikan di dalamnya. Penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran ini membutuhkan fasilitas sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaannya. Kondisi guru dan kondisi siswa juga perlu diperhatikan agar kegiatan evaluasi dapat berjalan optimal. Untuk melaksanakan evaluasi menggunakan Kahoot, guru perlu melakukan langkah-langkah dalam pelaksanaannya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengolahan

hasil, dan tindak lanjut. Evaluasi pembelajaran tematik menggunakan Kahoot juga memiliki hambatan dalam pelaksanaannya

Revolusi industri sangat penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, cerdas, produktif, dan berdaya saing di bidang pendidikan. Praktik pendidikan berkembang selama revolusi industri, berdampak pada gaya belajar siswa, sistem, dan kerangka kognitif untuk menumbuhkan pola pikir inventif dan kreatif di berbagai disiplin ilmu. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan peralihan dari metode lama ke materi pembelajaran rekaman.

Semakin berkembangnya alat teknologi, banyak berbagai aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru sebagai instrument evaluasi. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot, yang dapat memberikan revolusi baru di dalam pembelajaran yang lebih interaktif. Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah penilaian guru terhadap pembelajaran. Aplikasi Kahoot merupakan alat media yang telah dikembangkan. Kahoot adalah platform online yang menawarkan lingkungan kuis yang menarik dan dinamis. Kahoot dapat berfungsi sebagai alat pendidikan bila digunakan dengan laptop, perangkat, dan proyektor.

Program Kahoot dapat menyederhanakan tugas bagi guru. Teknologi berfungsi sebagai alat pendidikan yang menarik, dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran dapat memfasilitasi guru dalam mengatur dan mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada siswa. Bermain game

memberikan dampak positif pada pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan efektivitas anak dibandingkan tidak memanfaatkan game sebagai alat pendidikan. Untuk menghilangkan rasa takut, kesulitan, dan kebosanan siswa ketika pembelajaran matematika di kelas (Fitri Rofiyarti, 2017).

Kahoot adalah platform online yang menawarkan lingkungan kuis yang menarik dan dinamis. Kahoot dapat berfungsi sebagai alat pendidikan bila digunakan dengan laptop, perangkat, dan proyektor. Untuk menggunakan Kahoot, diperlukan koneksi internet karena merupakan platform online yang dapat diakses di [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) melalui jaringan internet. Belajar melalui platform Kahoot ini cukup menyenangkan. (Firdiansyah, 2020).

kahoot merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti presentasi, latihan soal, quiz, remedial, pengayaan, dll. Media kahoot sangat mudah untuk digunakan, namun siswa harus memiliki laptop, pc, atau handphone beserta jaringan internetnya agar dapat mengakses aplikasi ini. Media kahoot dilengkapi dengan alokasi waktu yang dapat diatur sehingga dapat melatih siswa untuk mampu berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi. Media kahoot juga disajikan dengan gambar dan warna yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan kondisi yang menjadi masalah di lapangan yaitu, Guru kurang memahami prosedur pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan

Kahoot, Minimnya kemampuan guru dalam memanfaatkan fitur yang tersedia pada aplikasi Kahoot, Fasilitas sekolah yang kurang menunjang pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot, Pelaksanaan evaluasi secara konvensional kurang menarik bagi siswa.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot, aplikasi Kahoot juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka, Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul **"Pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada materi kelipatan & faktor di kelas V SDN 15 Mataram"**.

## **2.2. Rumusan masalah**

Berdasarkan informasi yang diberikan, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai:

1. Bagaimana Pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada materi kelipatan & faktor di kelas V SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana, kevalidan, kepraktisan dan keeektivan pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada materi kelipatan & faktor di kelas V SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024 ?

### 1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media Kahoot sebagai instrument evaluasi pada materi kelipatan & faktor di kelas V SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kevalidan,kepraktisan dan keeektivan pengembangan media Kahoot sebagai instrument evaluasi pada materi kelipatan & faktor di kelas V SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024.

### 1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan instrumene evaluasi pada materi kelipatan & faktor di kelas V SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024 yang mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. pengembangan instrumene evaluasi yang dikembangkan melalui media Kahoot dengan soal sejumlah 15 butir, yaitu 15 soal **quis**.
2. pengembangan instrumene evaluasi berisi pertanyaan dengan materi tentang Kelipatan dan faktor untuk kelas 5.

## 1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dalam konteks pengembangan media pembelajaran merujuk pada keyakinan atau pendapat yang dianggap benar atau diterima sebagai dasar untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

1. Asumsi Pengembang, Peningkatan kualitas adalah proses yang disengaja dan terorganisir yang bertujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk atau layanan agar lebih efektif dan berkualitas lebih tinggi.
  - a. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa Wifi/Hotspot area.
  - b. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengakses internet.
2. Keterbatasan Pengembang Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran kelipatan & faktor kelas V berbasis website, yaitu:
  - a. Para peneliti memilih paket hosting hemat biaya dengan kuota kecil dibandingkan membeli hosting dengan kuota besar karena keterbatasan anggaran.
  - b. Hanya ada sedikit waktu yang tersedia untuk pembuatan media, yaitu pembuatan konten seperti foto dan film yang tidak diproduksi oleh akademisi melainkan diambil dari internet.
  - c. Keterbatasan sarana dan prasana penunjang untuk mengakses website.
  - d. Uji coba terbatas pada beberapa siswa di SDN 15 Mataram

## 1.6 Batas oprasional

Adapun batasan operasional dalam penelitian ini adalah sebagai:

1. Aplikasi Kahoot merupakan platform digital pembelajaran online yang dilengkapi fitur kuis dan permainan. Kahoot dapat dilihat sebagai alat pendidikan interaktif.
2. Istilah KPK dan FPB masing-masing mewakili kelipatan persekutuan terkecil dan pembagi persekutuan terbesar.
3. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk melibatkan fokus dan kognisi siswa.
4. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan keterampilan, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa dengan menyampaikan konten pendidikan di kelas.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan instrument evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Kelipatan & Faktor Pada Kelas V SD” Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti lain telah melakukan penelitian serupa, seperti tercantum di bawah ini:

1. Penelitian Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas V". Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat alat penilaian memanfaatkan aplikasi Kahoot untuk matematika Kelas V dan menilai reaksi siswa terhadap alat tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dibuat sudah layak untuk dimanfaatkan. Produk telah disetujui oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Memanfaatkan aplikasi Kahoot mencegah siswa menjadi tidak tertarik selama kelas matematika. Program Kahoot adalah alat evaluasi yang praktis dan mudah digunakan yang dapat diunduh dengan mudah oleh guru.
2. Penelitian Anida Rosita pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 5 Jambewangi". Metodologi

penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat alat penilaian dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot.

3. Penelitian Khabidin pada tahun 2019 yang berjudul "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 5 Warujayeng". Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas aplikasi Kahoot untuk digunakan dalam pengajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan efisiensi penggunaan Kahoot pada pembelajaran pengondisian Matematika di SDN 5 Warujayeng Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Aplikasi Kahoot**

Kahoot dilihat oleh Harlina dkk. (2017: 627) sebagai beragam bentuk alat pendidikan interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa dan guru dengan menjadikannya menyenangkan dan menarik. Aplikasi Kahoot ini berfokus pada pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat dalam kegiatan belajar kompetitif dengan teman-temannya untuk memperkuat dan menerapkan studi mereka saat ini atau masa lalu.

Pada saat bermain, peserta kuis akan melihat pertanyaan dan pilihan jawaban yang ditampilkan di layar mereka, dan mereka harus memilih jawaban yang tepat sesuai dengan waktu yang ditentukan. Poin diberikan kepada peserta berdasarkan kecepatan dan keakuratan jawaban mereka. Skor peserta akan ditampilkan secara langsung setelah setiap pertanyaan, dan pada akhir kuis, peringkat peserta akan ditampilkan.

Kahoot banyak digunakan dalam konteks pendidikan, baik di sekolah-sekolah maupun di institusi pendidikan tinggi. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk penilaian formatif, pengulangan materi, atau bahkan sebagai alat untuk memotivasi peserta dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Kahoot juga menyediakan fitur-fitur tambahan seperti fitur kolaboratif dan fitur berbagi pertanyaan antara pengguna Kahoot lainnya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam membuat kuis dan memanfaatkan bank pertanyaan yang sudah ada.

Kahoot tersedia sebagai aplikasi web dan aplikasi mobile, yang dapat diakses secara gratis dengan membuat akun pengguna. Ada versi gratis dan berlangganan (Kahoot Plus atau Kahoot Pro) yang menawarkan fitur-fitur tambahan dan kemampuan penggunaan yang lebih luas.

Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif untuk melacak kemajuan siswa secara individu, menunjukkan kekuatan dan kelemahan, dan mengidentifikasi bidang yang memerlukan pembelajaran

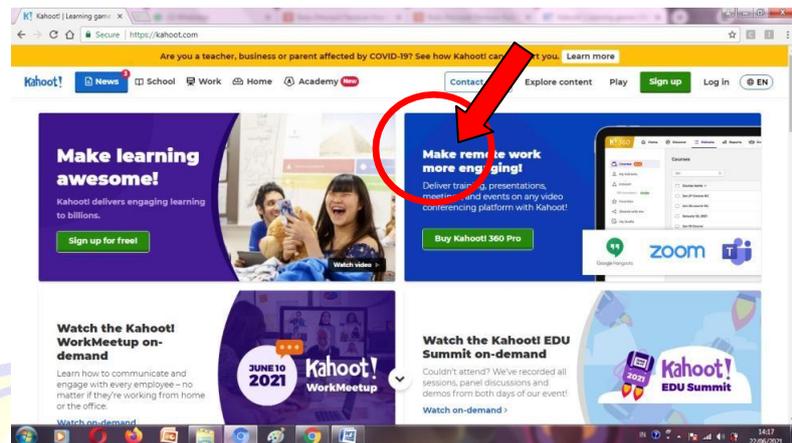
lebih lanjut, peluang yang lebih menantang, atau tinjauan pengetahuan dasar. Pengguna berpengalaman memasukkan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk berbagai tujuan seperti memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi informasi, meninjau sebelum ujian, terlibat dalam tantangan global, melakukan survei, mengumpulkan wawasan, mendorong percakapan, dan memotivasi siswa. Meneliti.

Kahoot terutama ditujukan untuk permainan kelompok tetapi juga dapat dimainkan secara solo. Pengguna Kahoot dapat menggunakan platform ini tanpa perlu menginstal perangkat lunak apa pun. Mereka hanya perlu mendaftarkan akun sebagai pendidik atau pelatih di kahoot.com, karena berbasis web dan tidak memiliki persyaratan khusus. Mendaftarkan akun akan disederhanakan jika Anda memiliki akun Facebook atau Gmail.

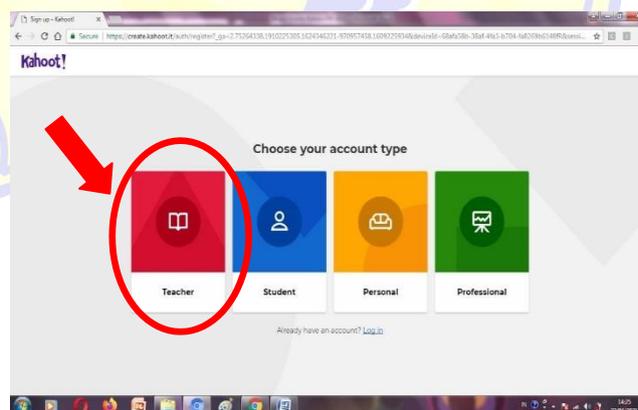
Siswa memanfaatkan alamat URL kahoot.it tanpa perlu mendaftarkan akun. Mereka cukup memasukkan PIN yang diberikan guru pada sesi Kahoot. Di smartphone, prosesnya dipermudah dengan adanya aplikasi mobile yang bisa diunduh gratis di Google Playstore. Pemain Kahoot akan menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar dalam batas waktu yang ditentukan. Setiap jawaban yang benar atau salah akan segera ditampilkan di layar dan poin akan diberikan di akhir setiap pertanyaan. Lima peraih poin tertinggi akan ditampilkan di layar selama permainan, tetapi hanya tiga peraih poin teratas yang akan ditampilkan di akhir permainan Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang mengandalkan unsur visual. Kahoot berfungsi sebagai alat pembelajaran visual dengan fitur perhatian. Fungsi perhatian dengan memusatkan perhatian pada media visual untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi pelajaran dikaitkan dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks dalam bahan pelajaran. Kahoot berfungsi sebagai alat pendidikan dan platform pembelajaran yang memenuhi kebutuhan generasi muda yang melek teknologi. Penggunaan program Kahoot diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa. Aplikasi Kahoot adalah platform yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media Kahoot dapat merangsang minat dan motivasi belajar yang menyenangkan tanpa memerlukan teks fisik di atas kertas atau alat tulis lainnya. Arsyad menekankan pentingnya penggunaan media yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dengan memicu minat baru, memberikan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar. Siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot akan dengan bersemangat menanggapi setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar ponsel atau laptopnya. Mereka ingin berada pada posisi teratas agar lebih baik dalam mengingat materi yang diberikan selama kegiatan. Guru harus melengkapi berbagai persyaratan pendaftaran sebelum menggunakan Kahoot.

- a. Guru masuk ke web kahoot.com terlebih dahulu. Maka akan tampil seperti gambar 1. Yang merupakan tampilan awal Kahoot. Bagi pemula maka harus klik "sign up"

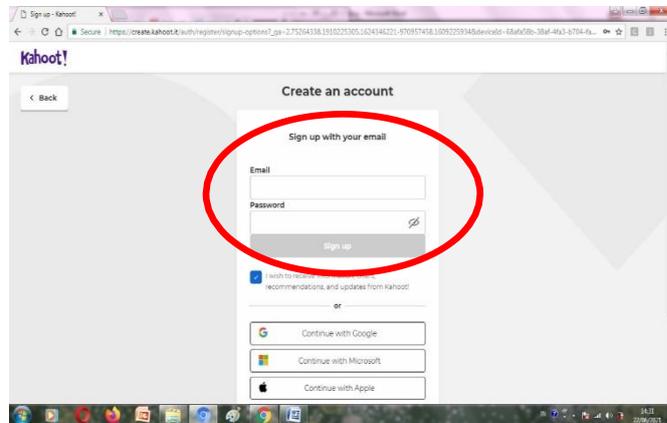


- b. Setelah diklik "sign up", akan tampil seperti gambar 2. Karena dalam penelitian ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, maka guru harus memilih pada kotak bertuliskan "Teacher".

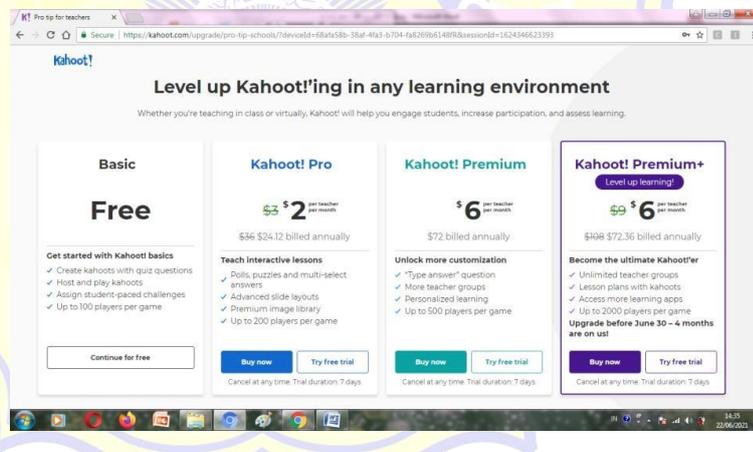


- c. Tahap selanjutnya adalah, guru memasukan email dan password seperti gambar 3 yang nantinya menjadi akun dari

guru.



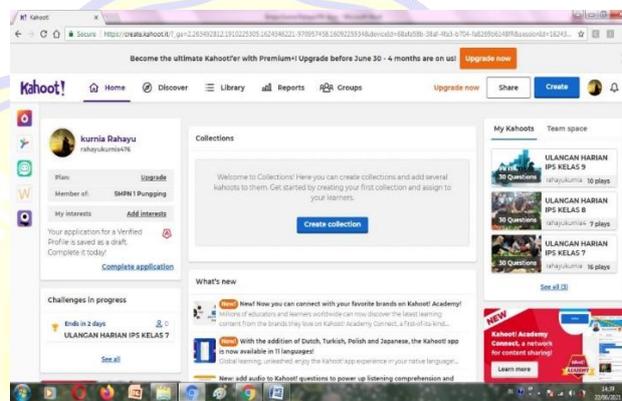
- d. Jika sudah memasukan alamat email dan password, akan muncul pilihan untuk guru memilih level Kahoot yang akan digunakan.



- e. Pada halaman utama dari Kahoot yang berisi berbagai pilihan ikon yang dapat digunakan oleh guru.

1) Disebelah kiri terdapat identitas lengkap dari pemilik akun yaitu guru.

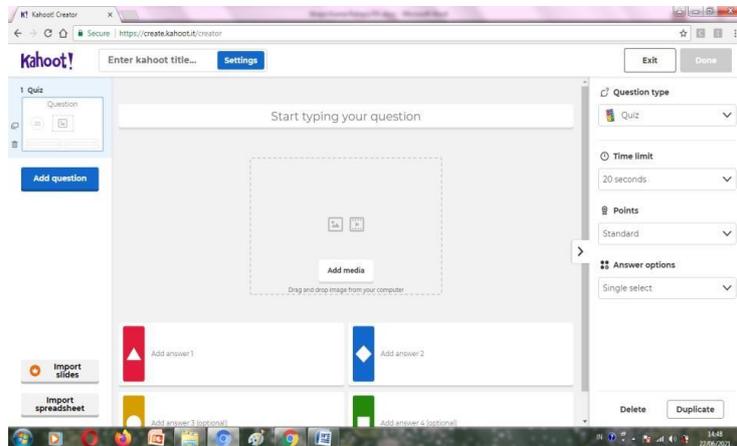
- 2) Ketika guru akan membuat soal maka harus memilih ikon "Create"
- 3) Sedangkan ikon "Library" merupakan ikon yang berisi kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru.
- 4) Untuk ikon "Reports" merupakan tempat untuk mengetahui hasil nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal.



f. Di halaman membuat soal. Yang didalamnya terdapat beberapa ikon yang nantinya digunakan untuk mengatur soal yang dibuat.

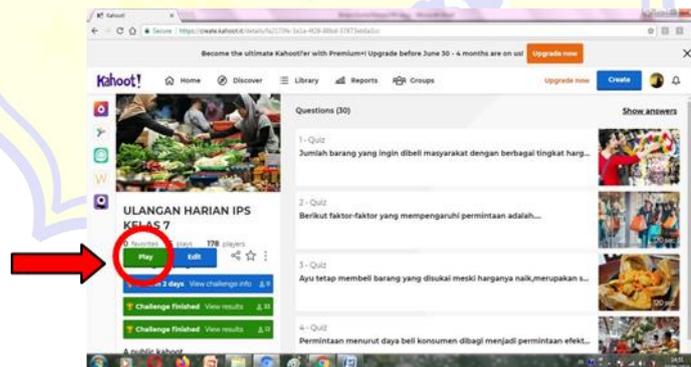
- 1) *Question type* merupakan ikon yang didalamnya terdapat beberapa pilihan model soal yang dapat digunakan.
- 2) *Time limit* digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan per item soal.
- 3) *Points* digunakan untuk menentukan poin yang digunakan per item soal.
- 4) Jika soal telah dibuat, maka klik "Done" maka otomatis

soal akan tersimpan.

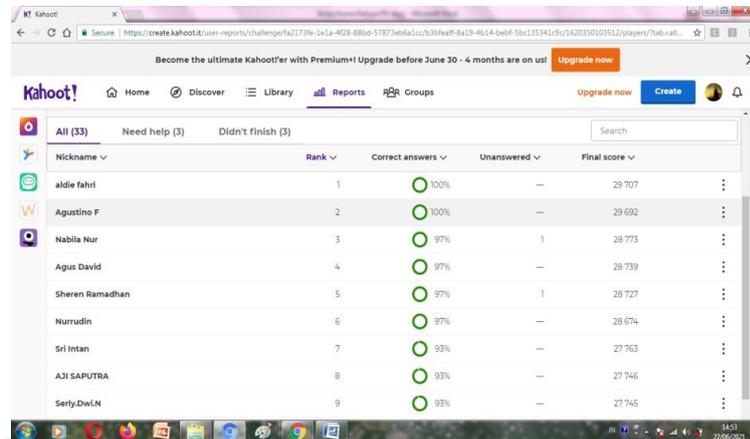


g. Soal yang sudah dibuat dan disimpan dapat dilihat pada ikon "Library".

1) Ketika guru akan membagikan soal maka klik pada ikon "play". Maka akan muncul link dan PIN dari soal yang bisa di kirim kepada siswa.



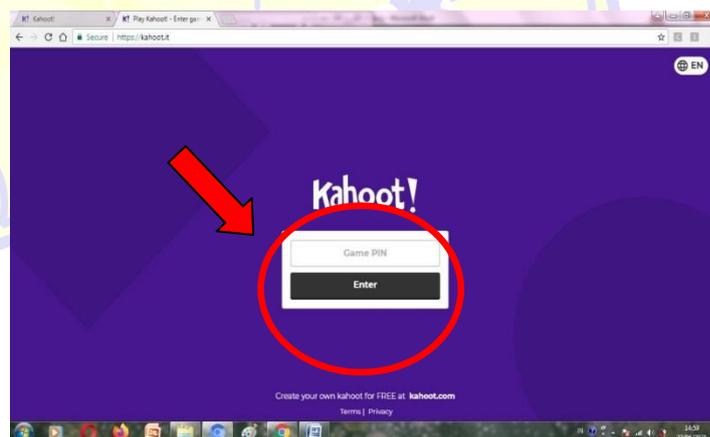
h. Nilai dari siswa dapat dilihat pada ikon "Reports". Maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.



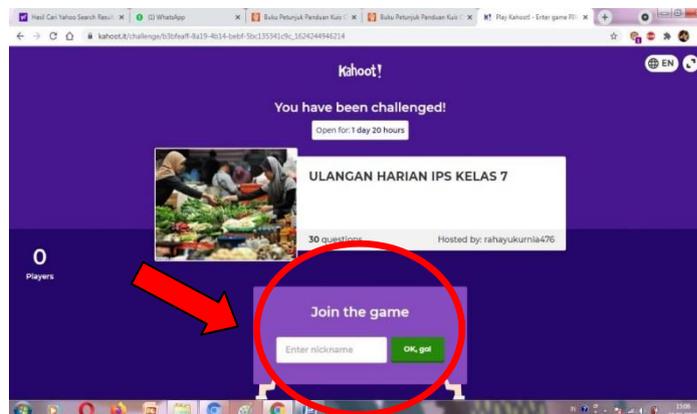
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
aldie fahri	1	100%	—	29.707
Agustino F	2	100%	—	29.692
Nabila Nur	3	97%	1	28.773
Agus David	4	97%	—	28.739
Sheren Ramadhan	5	97%	1	28.727
Nurudin	6	97%	—	28.674
Sri Intan	7	93%	—	27.763
AJI SAPUTRA	8	93%	—	27.746
Serly DwiLN	9	93%	—	27.745

Sedangkan untuk siswa cukup membuka web "kahoot.it". Yang kemudian langsung memasukan PIN yang telah dikirim oleh guru.

a. PIN dimasukan pada kolom bertuliskan "Game PIN" sesuai dengan PIN yang telah dikirim guru.



b. Dan muncul kolom yang harus diisi identitas dari siswa secara individu. Dan soal evaluasi sudah bisa dikerjakan oleh siswa.



### 2.2.2 Manfaat Aplikasi Kahoot Aplikasi

Kahoot beroperasi pada kerangka permainan, menawarkan banyak keuntungan positif dan mempengaruhi sikap anak-anak terhadap pembelajaran agar menarik dan menyenangkan. Sharon E. Smaldino seperti dikutip Irwan Hamdi menjelaskan alasan mengapa penilaian dengan permainan menarik dalam buku “Teknologi Pembelajaran dan Media Pembelajaran”. Pertama, menarik, karena siswa tertarik pada lingkungan yang mereka sukai, yaitu pola permainan. Kedua, kebaruan diperkenalkan melalui desain permainan, menawarkan perspektif segar dalam proses pembelajaran dalam rutinitas biasa. Suasannya santai dan menyenangkan karena arsitektur permainan edukatif selaras dengan jiwa anak-anak. Selain itu, menghilangkan monoton karena beragamnya permainan dan pola pendidikan. 4 Keempat ciri tersebut menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis permainan sangat bermanfaat dalam proses pendidikan, khususnya untuk menjaga keterlibatan dan motivasi

siswa dalam belajar. Program Kahoot serbaguna karena memungkinkan permainan individu dan kelompok. Sebaliknya, materinya juga bervariasi, guru memberikan pilihan kuis dengan pertanyaan yang berbeda-beda.

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk mendidik. Permainan edukatif adalah kegiatan menyenangkan yang berfungsi sebagai metode atau alat pendidikan. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan kenikmatan belajar. Penelitian ini berfokus pada kondisi awal ketika sebagian guru belum memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara maksimal karena kurangnya kemampuan teknologi. Peneliti ingin memperkenalkan barang pendidikan baru yang dilengkapi media pembelajaran. Sebuah permainan yang meniru aplikasi Kahoot untuk menilai prestasi akademik siswa dengan menentukan apakah mereka telah mencapai kompetensi dasar yang dibutuhkan dengan nilai yang memuaskan.

### **2.2.3 Langkah-Langkah Teknis Penerapan Aplikasi Kahoot**

Aplikasi Kahoot dibuat oleh Johan Brand, Jimie Brooke, dan Morten Versvik bekerja sama dengan Universitas Teknologi dan Keamanan Norwegia. Ini diluncurkan sebagai halaman web pada bulan September 2013 untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Program ini sebagian besar berfokus pada permainan kelompok tetapi juga dapat dimainkan secara solo. Ada dua alamat web berbeda: <http://kahoot.com/> untuk instruktur atau guru, dan <http://kahoot.it/> untuk siswa. Ada aplikasi ponsel pintar yang tersedia untuk diunduh di Play

Store dan platform lain yang memiliki antarmuka lebih ramah pengguna dan menarik.

Aplikasi Kahoot menawarkan berbagai elemen seperti kuis online, survei, debat, dan kombinasi yang dapat dimainkan dengan berbagai cara. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet, komputer, proyektor, dan smartphone sebagai alatnya.

## **2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot**

### **2.2.5.1 Kelebihan :**

Kahoot adalah sebuah aplikasi interaktif yang sangat populer dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Kahoot:

1. Manfaat Aplikasi Kahoot Metode atau aplikasi dalam lingkungan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar tertentu. Setiap teknik dirancang untuk mengatasi permasalahan yang muncul, menjadikannya respons yang disesuaikan dengan lingkungan pembelajaran saat ini dan masa depan.
2. Kebenaran dan efektivitas suatu metode atau penerapan sangat bergantung pada pendekatan pemecahan masalah dan penentuan solusi Anda. Memahami masalah secara akurat sangat penting untuk menemukan solusi yang akurat, dan ketepatan solusi juga akan mempengaruhi hasilnya. Setiap strategi mungkin memiliki

kelebihan atau kekurangan berdasarkan masalah spesifik yang dihadapi.

3. Program Kahoot dirancang untuk tujuan evaluasi dan survei, menampilkan berbagai permainan edukasi yang menarik dan menyenangkan. Hal ini memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mencapai reaksi kognitif dan emosional yang komprehensif. Berikut ini beberapa. Manfaat menggunakan program Kahoot sebagai permainan edukatif untuk pembelajaran adalah:

- a) Penampilan yang menarik secara visual dan beragam.
- b) Fiturnya komprehensif dan investigatif
- c) Memanfaatkan teknologi dan dapat diakses melalui smartphone sehingga lebih nyaman.
- d) Guru mempunyai kebebasan untuk memilih isi pertanyaan agar sesuai dengan hasil pembelajaran yang diinginkan.
- e) Siswa dapat langsung melihat feedback atas jawabannya dari hasil evaluasi.
- f) Guru mempunyai kemampuan untuk segera mengelola dan mengawasi respons siswa.
- g) Interaktif untuk meningkatkan motivasi dan berdampak pada hasil belajar siswa dan proses pembelajaran.

4. Permainan dianggap sebagai aktivitas yang dapat diukur atau semi terstruktur. Meskipun hal ini dapat menguntungkan, hal ini juga berpotensi menimbulkan kerugian. Di bidang ilmu non-eksakta yang menuntut penalaran lebih dalam, pola penerapan berbasis permainan mungkin tidak mencakup semua konten dan pola yang diperlukan. Keinginan untuk membantu.
5. Dijelaskan dari aplikasi Kahoot. Meskipun guru dapat menyesuaikan topik sesuai kebutuhan, format pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah tidak menilai kemampuan berpikir anak secara menyeluruh. Bertentangan dengan kerangka pendidikan mendasar
6. Aplikasi Kahoot yang mendalam konsep dasar pembelajaran sering kali diabaikan. Pola sistem yang terbentuk dari informasi yang kompleks cenderung mekanistik dan tidak dapat menggantikan penyelidikan dan fleksibilitas manusia.

#### **2.2.6 Karakteristik Aplikasi Kahoot**

Aplikasi Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengajak partisipasi aktif peserta dalam bentuk kuis atau kuis interaktif. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari aplikasi Kahoot!:

1. Interaktif dan Menyenangkan: Kahoot! dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Peserta dapat berpartisipasi dalam kuis melalui perangkat mereka sendiri, seperti

ponsel pintar atau komputer, dan menjawab pertanyaan dengan cepat. Tampilan permainan yang menarik, termasuk musik dan grafis yang menarik, membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Kuis Berbasis Persaingan: Aplikasi ini menggunakan format kuis yang berbasis persaingan, di mana peserta dapat melihat peringkat mereka dan peringkat peserta lainnya secara real-time. Hal ini mendorong semangat kompetitif dan kolaborasi antara peserta dalam mencapai skor tertinggi.

3. Fleksibilitas dalam Konten: Pengguna Kahoot! dapat membuat kuis sesuai dengan kebutuhan dan topik pembelajaran mereka. Konten dapat berupa pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan benar/salah, atau pertanyaan dengan jawaban singkat. Pengguna juga dapat mengunggah gambar atau video untuk menambahkan elemen visual ke dalam kuis.

4. Pemutaran Langsung dan Opsi Sesi Diri: Kahoot! mendukung pemutaran langsung di mana instruktur dapat mengatur kuis dan peserta dapat bergabung dalam sesi tersebut secara real-time. Selain itu, ada juga opsi "self-paced" yang memungkinkan peserta untuk menjalankan kuis secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan jadwal mereka sendiri.

5. Pelaporan dan Analitik: Setelah kuis selesai, Kahoot! menyediakan laporan dan analitik yang mendetail kepada pengguna.

Laporan tersebut mencakup informasi seperti skor individu peserta, skor rata-rata kelas, pertanyaan yang paling sering dijawab dengan benar atau salah, dan waktu yang dibutuhkan untuk menjawab setiap pertanyaan. Hal ini membantu instruktur dalam mengevaluasi pemahaman peserta dan memperbaiki materi pembelajaran.

6. Aksesibilitas: Aplikasi Kahoot! dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar. Ini memungkinkan peserta untuk mengikuti kuis dari mana saja selama mereka terhubung ke internet. Kahoot! telah digunakan di berbagai lingkungan pendidikan, mulai dari kelas tradisional hingga pelatihan korporat, dan telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk mendorong partisipasi, interaksi, dan pembelajaran yang aktif

### **2.2.7 Tujuan materi kelipatan dan faktor**

Tujuan materi kelipatan dan faktor dalam kelas 5 pada aplikasi Kahoot adalah untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep dasar kelipatan dan faktor dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Beberapa tujuan khususnya meliputi:

1. Menguasai konsep kelipatan: Melalui permainan Kahoot, siswa dapat belajar dan mempraktikkan kemampuan mereka dalam menentukan kelipatan suatu bilangan. Mereka akan diajak untuk mengidentifikasi bilangan kelipatan tertentu dan memahami pola dan hubungan antara kelipatan.

2. Menguasai konsep faktor: Melalui permainan Kahoot, siswa akan diajak untuk mengenali faktor-faktor suatu bilangan. Mereka akan belajar cara mencari faktor-faktor suatu bilangan dan memahami hubungan antara faktor dan kelipatan.

3. Latihan pemahaman: Aplikasi Kahoot menyediakan latihan yang interaktif dan kompetitif. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat menguji pemahaman mereka tentang kelipatan dan faktor melalui pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam format permainan.

4. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan: Melalui penggunaan aplikasi Kahoot, materi kelipatan dan faktor dapat disajikan dengan cara yang menarik dan menghibur. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

5. Mengevaluasi kemajuan siswa: Aplikasi Kahoot menyediakan fitur untuk melacak kemajuan siswa dalam memahami materi kelipatan dan faktor. Guru dapat menggunakan data ini untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan mengidentifikasi area yang perlu lebih diperhatikan.

Secara keseluruhan, tujuan dari menggunakan aplikasi Kahoot dalam materi kelipatan dan faktor kelas 5 adalah untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, serta membantu siswa menguasai konsep-konsep tersebut dengan lebih baik

#### 2.2.7.1 Materi kelipatan dan faktor

## 1. Kelipatan:

Kelipatan adalah hasil perkalian dari suatu bilangan dengan bilangan bulat positif lainnya. Untuk menentukan apakah suatu bilangan merupakan kelipatan dari bilangan lain, kita perlu membagi bilangan tersebut dengan bilangan lainnya dan melihat apakah hasil bagi tersebut adalah bilangan bulat.

Contoh:

- Kelipatan 3: 3, 6, 9, 12, 15, 18, ...
- Kelipatan 5: 5, 10, 15, 20, 25, 30, ...
- Kelipatan 7: 7, 14, 21, 28, 35, 42, ...

## 2. Faktor:

Faktor adalah bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan tanpa meninggalkan sisa. Dalam kata lain, faktor adalah bilangan yang dapat mengalikan dengan bilangan lain untuk menghasilkan bilangan tersebut.

Contoh:

- Faktor dari 12: 1, 2, 3, 4, 6, 12

Karena 1, 2, 3, 4, 6, dan 12 dapat membagi habis 12 tanpa sisa.

- Faktor dari 20: 1, 2, 4, 5, 10, 20

Karena 1, 2, 4, 5, 10, dan 20 dapat membagi habis 20 tanpa sisa.

- Faktor dari 24: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24

Karena 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, dan 24 dapat membagi habis 24 tanpa sisa.

Untuk menemukan faktor-faktor dari suatu bilangan, Anda dapat membagi bilangan tersebut dengan semua bilangan bulat positif yang lebih kecil darinya dan mencatat bilangan yang menghasilkan pembagian tanpa sisa.

#### 2.2.7.2 Aplikasi kahoot pada materi kelipatan dan faktor

Kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan secara luas dalam konteks pendidikan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengikuti kuis interaktif dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar.

Ketika digunakan dalam konteks materi kelipatan dan faktor, Kahoot dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut. Berikut adalah cara-cara Anda dapat menggunakan Kahoot dalam pembelajaran mengenai kelipatan dan faktor:

1. Pembelajaran Konseptual: Anda dapat membuat kuis dengan
3. Kompetisi Kelas: Anda dapat mengatur kuis Kahoot sebagai kompetisi kelas yang menyenangkan. Misalnya, siswa dapat berpartisipasi dalam kompetisi untuk mencapai skor tertinggi dengan menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dalam waktu yang ditentukan. Ini akan menciptakan

atmosfer yang kompetitif dan mendorong siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang kelipatan dan faktor.

4. Diskusi Kelas: Selain menggunakan Kahoot sebagai kuis, Anda juga dapat memanfaatkannya sebagai alat untuk memfasilitasi diskusi kelas. Anda dapat menyajikan beberapa pernyataan tentang kelipatan dan faktor, dan siswa harus memilih jawaban yang benar. Setelah setiap pertanyaan, Anda dapat melibatkan siswa dalam diskusi tentang mengapa jawaban tersebut benar atau salah. Ini akan membantu siswa memahami konsep lebih baik melalui interaksi langsung.

Dalam penggunaan Kahoot, penting untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang Anda ajukan relevan dengan konsep kelipatan dan faktor yang sedang dipelajari. Selain itu, pastikan juga untuk memberikan umpan balik setelah kuis selesai, baik melalui pembahasan kelas atau penilaian individu, sehingga siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka sendiri dan melihat area yang perlu ditingkatkan.

### **2.2.8 Minat Belajar Siswa**

#### **1. Pengertian minat belajar**

Sebelum mendalami minat belajar, ada baiknya kita memahami terlebih dahulu pengertian minat dan belajar. Kata “minat” berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari istilah “minat” yang berarti suka, perhatian, kecenderungan hati terhadap sesuatu, dan hasrat. Siswa harus mempunyai

minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung untuk merangsang perhatian, keaktifan, dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Minat merupakan kecenderungan kognitif yang ditandai dengan pemusatan perhatian pada suatu hal tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan seseorang akan terfokus secara konsisten, disertai dengan rasa senang.

Minat dapat diartikan sebagai mengakui adanya keterkaitan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri, berdasarkan dua definisi yang diberikan. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar rasa ingin tahu yang ditimbulkannya.

## 2. Komponen/Aspek Minat Baca

Kepentingan seseorang dapat mempengaruhi tindakan atau perilakunya. Hurlock (2009: 114) menegaskan bahwa minat dapat menjadi motivator yang ampuh untuk belajar. Schunk (2012:30) mengartikan minat sebagai suatu rasa suka atau keinginan yang memotivasi keterlibatan dalam suatu kegiatan. Kegiatan membaca dapat diupayakan apabila individu mempunyai minat. Rahim (2008: 28) mengartikan minat membaca sebagai keinginan yang kuat untuk membaca disertai dengan usaha. Darmono (2007:214) menegaskan bahwa minat membaca merupakan suatu kecenderungan kognitif yang memotivasi individu untuk melakukan kegiatan membaca.

## 2.2.9 Fungsi Minat dalam Belajar

Minat belajar mempunyai tujuan sebagai berikut: Sebagai faktor pendorong siswa untuk terlibat dalam belajar. Siswa yang menunjukkan semangat belajar akan terlihat bersemangat untuk tekun dalam belajar. Mendorong siswa untuk mengejar tujuan secara aktif. C. Menentukan orientasi tindakan siswa menuju tujuan yang diinginkan. D. Menerapkan pemilih tindakan untuk memastikan bahwa perilaku siswa yang termotivasi secara konsisten memiliki tujuan dan selaras dengan tujuan yang mereka inginkan. 7 M. Chabib Thoah dan Abdul Mukti menjelaskan fungsi bunga sebagai : 8 a. Kepentingan mempengaruhi bentuk dan kekuatan aspirasi. B. Minat sebagai faktor motivasi yang kuat. C. Minat berdampak pada tingkat prestasi seseorang. D. Minat mengarah pada kepuasan. Sardiman menyebutkan beberapa tujuan yang menarik, seperti memotivasi manusia untuk bekerja, bertindak sebagai katalis atau mekanisme pelepasan energi. B. Menetapkan arah tindakan, yang secara khusus diarahkan pada tujuan yang dimaksudkan.

Proses mencapai keberhasilan dalam belajar sangat bergantung pada minat, karena minat memotivasi siswa untuk mengoptimalkan upayanya dan tekun dalam belajar. Ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran akan menghambat proses pembelajaran.

## 2.2.10 Indikator Minat Belajar

Motivasi intrinsik adalah kecenderungan dan antusiasme alami terhadap subjek atau tugas tertentu, tidak bergantung pada pengaruh eksternal. Minat belajar pada hakikatnya adalah pengakuan akan adanya hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar diri. Ada korelasi langsung antara kekuatan atau kedekatan suatu hubungan dan tingkat minat. Suatu ketertarikan dapat tersampaikan melalui ucapan yang menunjukkan kesukaan terhadap suatu objek dibandingkan objek lainnya. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan terlibat dalam suatu kegiatan. Siswa yang memiliki ketertarikan pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih fokus pada mata pelajaran tersebut.

Menurut definisi tersebut, bukti minat belajar antara lain menikmati kegiatan belajar, merasa tertarik belajar, sadar belajar tanpa disuruh, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, dan menunjukkan fokus belajar yang kuat. Djamarah mengidentifikasi indikator minat belajar seperti rasa suka/nikmat, kesukaan, minat, kesadaran belajar tanpa disuruh, partisipasi dalam kegiatan belajar, dan perhatian. Slameto mengidentifikasi berbagai tanda keterlibatan dalam pembelajaran sebagai sentimen kebahagiaan, rasa ingin tahu, persetujuan, dan partisipasi siswa. Penelitian ini memanfaatkan indikator minat belajar berikut dari berbagai definisi yang diberikan.

- a. Rasa tertarik
- b. Perasaan senang

- c. Perhatian
- d. Partisipasi
- e. Keinginan.

Indikator-indikator tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Rasa tertarik.

Crow & Crow berpendapat bahwa ketertarikan adalah kekuatan pendorong yang membuat kita tertarik pada orang, objek, atau aktivitas, sehingga menghasilkan pengalaman yang merangsang.<sup>15</sup> Individu yang memiliki ketertarikan yang kuat terhadap sekolah tertentu cenderung juga menunjukkan minat yang besar terhadap sekolah tersebut, guru dan mata pelajaran yang diajarkan di sana. Perasaan tertarik dijadikan sebagai indikator ketertarikan seseorang.

#### 2. Perasaan senang.

Perasaan merupakan manifestasi kognitif yang bersifat universal, namun karakteristik dan responsnya berbeda-beda. Perasaan sangat erat kaitannya dengan kepribadian seseorang, oleh karena itu perasaan terhadap suatu objek yang sama dapat berbeda-beda pada setiap individu. Emosi memainkan peran penting dalam pengalaman belajar siswa dengan gurunya. Jika seorang pembelajar merasa senang atau mempunyai ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran, maka ia akan bertahan dalam mempelajari ilmu yang disukainya. Siswa tidak merasa tertekan untuk mempelajari bidang ini.

#### 3. Perhatian

Perhatian adalah keterlibatan kognitif yang intensif di mana pikiran dikonsentrasikan pada objek atau sekumpulan objek tertentu. Untuk hasil belajar yang optimal, siswa harus fokus pada konten yang dipelajarinya. Apabila muatan pembelajaran tidak mampu memikat siswa, hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan sehingga menyebabkan mereka kehilangan minat belajar. Tugas-tugas yang mendapat perhatian terfokus dan terkonsentrasi cenderung menghasilkan kinerja yang lebih besar dan pencapaian yang lebih tinggi. Sebagai seorang guru, penting untuk melibatkan siswa secara konsisten untuk memastikan mereka tertarik dengan materi yang disajikan. Siswa yang antusias akan menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran. Dia akan mendedikasikan banyak waktu dan upaya untuk meneliti topik yang menarik minatnya. Anak-anak akan berusaha keras untuk mencapai nilai yang tinggi, terutama dengan belajar.

#### 4. Partisipas

Partisipasi mengacu pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlibat akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mereka minati. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terlihat dari sikap siswa yang aktif dan partisipatif. Siswa bertanya dan mengartikulasikan sudut pandang

mereka dengan tekun. Selain itu, siswa secara konsisten berusaha untuk berpartisipasi dalam semua kegiatan.

#### 5. Keinginan.

Keinginan bermula dari suatu desakan atau kerinduan. Bila objek yang diinginkan bersifat nyata atau spesifik, maka disebut keinginan. Keinginan aktif mengarah pada motivasi untuk mengambil tindakan. Twenty Desire didefinisikan sebagai perasaan kuat menginginkan sesuatu yang spesifik atau nyata, sering kali dikaitkan dengan nafsu. Melaksanakan suatu keinginan dapat mengarah pada terbentuknya suatu kebiasaan.

#### **2.2.11 Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar**

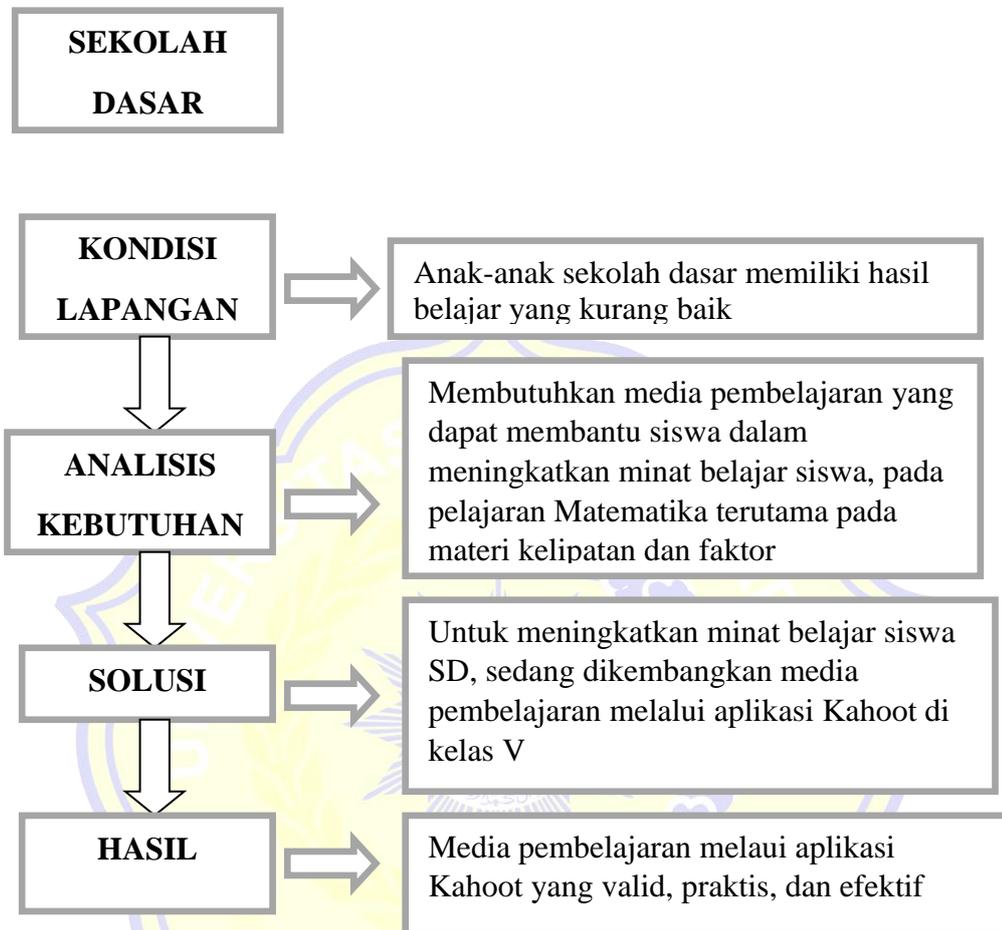
Berbagai elemen mempengaruhi minat belajar siswa, seperti motivasi, materi pembelajaran yang menarik, sikap pengajar, dinamika keluarga, lingkaran sosial, pengaruh lingkungan, aspirasi pribadi, bakat, hobi, paparan media, dan sumber daya yang tersedia. Hal ini sangat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar.

Motivasi siswa yang tinggi dapat berdampak positif terhadap minatnya. Kepentingan, sebagaimana didefinisikan oleh D.P. Tampubolon (1993:41), merupakan perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat tumbuh dengan adanya motivasi. dorongan yang besar akan menghasilkan minat siswa yang besar. Untuk memotivasi siswa untuk

belajar dan membuat mereka menikmati proses belajar. Menurut Singgih D. Gunarsa dan Ibu Singgih D.G (1989: 68), minat dihasilkan oleh pengetahuan yang sudah dikenal, yang mungkin diperoleh dengan belajar. Dengan demikian, memperluas pengetahuan kita akan memperluas jangkauan minat kita. Minat dapat dipupuk melalui pembelajaran, karena siswa yang pada mulanya tidak berminat, lambat laun dapat menambah pengetahuannya, sehingga tumbuh pula minatnya. Dengan demikian, anak-anak akan lebih bersemangat dalam mempelajarinya. Hal ini dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Melibatkan sumber daya pendidikan dapat membangkitkan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Melibatkan sumber belajar meningkatkan kenikmatan siswa terhadap proses pembelajaran. Selain sebagai sumber belajar, sikap guru juga dapat menginspirasi dan memotivasi semangat siswa dalam belajar. Melibatkan materi pembelajaran dari guru dengan sendirinya akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Keluarga merupakan individu yang paling erat hubungannya dengan peserta didik. Keluarga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan mental anak. Anak memerlukan perhatian dan pengawasan keluarga untuk menumbuhkan minatnya, karena dukungan inilah yang mendorong tumbuhnya minatnya. Siswa dapat terkena dampak tidak hanya oleh keluarga dan teman tetapi juga oleh teman sebayanya. Jika siswa mempunyai teman yang minatnya tinggi, dengan sendirinya mereka akan terpengaruh olehnya.

Crown L dan A Crow (1988:354) menyatakan bahwa minat mungkin timbul dari pengalaman individu dalam lingkungan hidupnya. Dengan adanya pengalaman yang diperoleh siswa dari lingkungannya tentu dapat meningkatkan perhatian siswa. Mimpi dapat mempengaruhi semangat belajar anak. Siswa yang memiliki harapan tinggi harus belajar dengan tekun dan meningkatkan semangatnya dalam belajar. Memiliki bakat dan hobi yang ada tentunya dapat meningkatkan minat seorang siswa. Memiliki bakat dan minat memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas tanpa merasa berkewajiban. Demikian pula siswa tidak akan merasa terdorong oleh bakat dan minatnya ketika belajar. Media massa dapat meningkatkan minat siswa dengan menarik perhatian mereka dan membangkitkan emosi positif. Siswa akan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran melalui observasi dan mendengarkan, sehingga meningkatkan minat mereka.

## 2.3 Kerangka berfikir



Gambar Bagan Kerangka Berfikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development), yang berfokus pada pembuatan dan pengujian barang tertentu. Sugiyono (2019:396) mengemukakan bahwa proses penelitian dan pengembangan dapat dipandang sebagai proses ilmiah ketika melakukan penelitian, merancang, memproduksi, dan memvalidasi barang. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau disebut juga R&D (Research and Development). Penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Paradigma Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi dapat dimanfaatkan untuk menginstruksikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam suatu kurikulum. Fungsi ADDIE adalah membantu menciptakan alat dan infrastruktur pelatihan yang efisien dan inovatif untuk meningkatkan efektivitas program pelatihan. Tujuan dari pemanfaatan metodologi dan model tersebut adalah untuk menciptakan suatu produk yang selanjutnya dinilai kelayakannya untuk mengetahui efektivitas alat evaluasi berbasis aplikasi Kahoot dalam menilai efektivitas pembelajaran. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi pendidikan siswa kelas V sekolah dasar.

## 3.2 Prosedur Pengembangan

### 3.2.1 Analisis (analisis)

1. Analisis prosedur penelitian dan pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi Kahoot melibatkan evaluasi dan pemahaman terhadap langkah-langkah yang terlibat dalam pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut. Berikut adalah beberapa poin analisis yang dapat dilakukan:
2. Kesesuaian metode: Analisis apakah prosedur penelitian dan pengembangan yang dijelaskan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengembangan materi pembelajaran dengan bantuan aplikasi Kahoot. Perhatikan apakah langkah-langkah tersebut memenuhi standar penelitian dan pengembangan yang valid dan reliabel.
3. Keterkaitan dengan teori: Evaluasi apakah prosedur tersebut didukung oleh teori-teori pembelajaran yang relevan. Tinjau apakah ada dasar teoritis yang solid dalam desain dan pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot.
4. Kualitas desain konseptual: Analisis terhadap desain konseptual yang dibuat untuk pengembangan materi pembelajaran. Tinjau apakah desain tersebut mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, konten materi yang relevan, strategi interaktif yang tepat, dan fitur-fitur aplikasi Kahoot yang dimanfaatkan dengan baik.

5. Validitas dan reliabilitas: Evaluasi terhadap metode validasi yang digunakan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan efektif dan memenuhi standar kualitas. Tinjau apakah validasi dilakukan dengan melibatkan pengguna yang sesuai dan apakah metode yang digunakan dapat menghasilkan data yang dapat diandalkan.
6. Efektivitas dan penerimaan: Analisis hasil evaluasi terhadap penggunaan materi pembelajaran dengan aplikasi Kahoot. Tinjau apakah penggunaan aplikasi tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan apakah diterima dengan baik oleh peserta pembelajaran.
7. Kelebihan dan kekurangan: Identifikasi kelebihan dan kekurangan dari prosedur penelitian dan pengembangan yang dijelaskan. Tinjau apakah ada aspek yang dapat ditingkatkan atau bagian-bagian yang perlu diperbaiki dalam proses pengembangan materi pembelajaran dengan bantuan aplikasi Kahoot.
8. Relevansi konteks: Pertimbangkan relevansi prosedur tersebut dengan konteks pengembangan materi pembelajaran yang spesifik. Tinjau apakah langkah-langkah yang dijelaskan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta pembelajaran serta lingkungan pembelajaran yang dimaksud.
9. Generalisasi hasil: Tinjau apakah prosedur penelitian dan pengembangan yang dijelaskan dapat diterapkan secara umum atau apakah ada batasan

dalam generalisasi hasilnya. Pertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang dapat mempengaruhi validitas dan aplikabilitas prosedur tersebut.

Melakukan analisis terhadap prosedur penelitian dan pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi Kahoot membantu dalam memahami keefektifan, keandalan, dan keterapan langkah-langkah yang terlibat dalam pengembangan materi.

#### A. Analisis siswa

Kegiatan siswa ini merupakan kegiatan untuk mengobservasi tentang sejauh mana siswa aktif dalam menggunakan aplikasi Kahoot dapat memberikan gambaran tentang tingkat partisipasi dan keterlibatan mereka. Apakah siswa secara aktif menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan fitur-fitur aplikasi, atau berkompetisi dengan rekan-rekannya di kelas V.

#### B. Analisis Kebutuhan Guru

pembelajaran yang diajarkan yaitu mata pelajaran Matematika terkait dengankelipatan & faktor. Di dalam proses pembelajaran Guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang instrument evaluasi yang menarik menggunakan aplikasi Kahoot. Ini mencakup memilih jenis pertanyaan yang tepat, menambahkan gambar atau video, dan mengatur tata letak yang sesuai agar siswa terlibat dan tertarik. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dan proses pembelajaran menjadi efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan.

### C. Analisis Materi

Pengembangan instrument evaluasi digital berbasis aplikasi kahoot berfokus pada mata pelajaran Matematika pada materi kelipatan & faktor. Materi ini dikaitkan dengan Keterlibatan siswa dan materi yang dipilih haruslah menarik dan relevan bagi siswa. Ini dapat mencakup topik yang menarik minat siswa, kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, atau memberikan tantangan yang menarik. Semakin siswa terlibat dengan materi, semakin efektif penggunaan Kahoot dalam membantu pemahaman dan retensi informasi.

#### 3.2.2 Design (Perancangan)

Desain yang dikembangkan oleh peneliti yaitu menyusun media pembelajaran berbentuk instrument evaluasi digital berbasis aplikasi kahoot pada materi kelipatan & faktor. Adapun beberapa langkah langkah yang dilakukan pada pengembangan media ini antara lain:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan instrument evaluasi digital ini. Misalnya, apakah tujuannya untuk mengajarkan konsep-konsep baru, menguji pemahaman siswa, atau mengasah keterampilan tertentu.
2. Membuat Pertanyaan dan Pilihan Jawaban: Gunakan aplikasi Kahoot untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Anda dapat menggunakan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, atau pertanyaan benar atau salah.

3. Pengorganisasian Pertanyaan: Atur pertanyaan-pertanyaan menjadi urutan yang logis dan terstruktur. Dandapat membuat beberapa tingkat kesulitan atau mengelompokkan pertanyaan berdasarkan topik tertentu.

### **3.2.3 Development (*Pengembangan*)**

Pada tahap pengembangan media, peneliti melalui berbagai tahapan, seperti 1) merevisi media sebelum validasi. 2) Peneliti mengembangkan angket validasi kepada ahli media dan ahli materi. 3) Setelah validasi, alat evaluasi berbasis aplikasi Kahoot dikelola oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dapat dilakukan oleh ahli media dan materi untuk memberikan saran dan komentar guna merevisi instrumen media evaluasi digital berbasis aplikasi Kahoot yang dibuat oleh peneliti.

### **3.2.4 Implementation (*Implementasi*)**

Setelah tahap pengembangan, peneliti melakukan kegiatan validasi dengan ahli media dan materi. Peneliti memantau proses pembelajaran dengan memanfaatkan alat pendidikan yang dibangun di platform Kahoot. Peneliti mengembangkan angket untuk menilai hasil belajar siswa dari penggunaan program Kahoot.

### **3.2.5. Evaluation (*Evaluasi*)**

Pada bagian terakhir yakni evaluasi, Kegiatan evaluatif dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Ada dua tahap evaluasi: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi pada akhir setiap

pertemuan tatap muka setiap minggu. Evaluasi sistematis dilakukan setelah seluruh kegiatan selesai pada akhir semester.

Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan dan menyempurnakan pengujian awal yang dilakukan apakah media tersebut dianggap sah. Jika media dianggap asli, peneliti tidak perlu menyempurnakan produk. Jika media dianggap tidak valid, peneliti harus menyempurnakan produk untuk memastikan penerapan yang benar.

### **3.3 Uji Coba produk**

Uji coba produk penelitian pengembangan media instrument evaluasi digital berbasis aplikasi Kahoot dapat dilakukan dengan melibatkan siswa atau peserta didik dalam lingkungan pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat Anda ikuti:

1. **Pilih Sampel Siswa:** Pilih sejumlah siswa yang mewakili target pengguna instrument evaluasi yang Anda kembangkan. Pastikan sampel siswa tersebut mencakup beragam tingkat kemampuan dan latar belakang.
2. **Persiapan Uji Coba:** Siapkan lingkungan pembelajaran yang memadai untuk uji coba. Pastikan semua perangkat dan konektivitas yang diperlukan tersedia. Jelaskan tujuan uji coba kepada siswa dan berikan petunjuk penggunaan aplikasi Kahoot.
3. **Penyampaian Materi:** Sampaikan materi pembelajaran menggunakan media instrument evaluasi digital yang telah Anda kembangkan. Pastikan siswa memahami cara menggunakan aplikasi Kahoot dan

memberikan waktu yang cukup bagi mereka untuk berinteraksi dengan media tersebut.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini di pilih dari kelas V SDN 15 Mataram tahun 2023/2024.

### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau prosedur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan alat untuk menilai validitas, kelayakan, dan efektivitas instrumen evaluasi berbasis aplikasi Kahoot yang dibuat oleh peneliti. Pengembangan ini memanfaatkan alat penelitian sebagai berikut:

#### **1. Angket/kuesioner**

Menurut Sugiyono, kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. (Vista Yuliantika, 2018:4). Pada penelitian pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi Kahoot ini peneliti menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan juga kepada siswa/siswi, guna mengetahui kevalidan, kelayakan, dan keefektifan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

## 1. Kuesioner Penilaian Ahli Materi

Kuesioner Evaluasi Materi menilai dan mengukur kesesuaian materi dengan media sasaran dan materi yang digunakan.

Pembicara atau instruktur ahli memperoleh validasi materi. Materi pendidikan dinilai keabsahannya dengan memeriksa lembar validasi yang diisi oleh dosen atau ahli materi untuk memastikan kesesuaiannya dengan kompetensi dan indikator yang ditentukan.

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) dipastikan melalui validasi. Lembar angket validasi materi dirancang untuk menilai keaslian media dan angket untuk memastikan kesesuaiannya dengan indikasi yang ditentukan.

Ahli materi SDN 15 Mataram mengevaluasi media digital berbasis excel dengan menawarkan penilaian dan menggunakan checklist untuk menunjukkan skor yang diberikan.

Adapun kisi-kisi angket penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

**Table 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Isi Materi	1, 2, 3, dan 4
2.	Penyajian Materi	5, 6, 7, dan 8

**Table 3.2 Instrument Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan KI dan KD				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas				
4	Konsep materi benardengan tepat				
5	Kesesuaianmateridenganmedia				
7	Sesuai dengan kurikulum merdeka				
8	Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri				
<b>Jumlahskor</b>					

Keterangan :

1. Tidak Valid
2. Cukup
3. Valid

### 3. Instrumen Soal

Penilaian dalam penelitian ini menilai keterampilan dasar dan prestasi akademik atau hasil pendidikan. Setiap siswa dinilai menggunakan tes untuk mengevaluasi bakat dasar dan pencapaian akademik atau hasil pendidikan. Setiap siswa diuji menggunakan program Kahoott untuk menilai kemampuan kognitif mereka dalam belajar Matematika. Penilaiannya terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Peneliti memanfaatkan Taksonomi Bloom level C1, C2, dan C3 untuk menilai indikasi pertanyaan.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal**

Muatan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator	Aspek yang diukur		Jumlah Soal
			C2	C4	
Matematika	3.1	3.1.1	3,4,5,	1,2,	10
	Menentukan KPK dan FPB	Memecahkan masalah faktor bilangan, setelah mengamati gambar di aplikasi kahoot	7,8, 10	6, 9	
	3.2	3.2.2	11, 12,	13, 17,	5
	Mengidentifikasi faktor dan kelipatan suatu bilangan	Menylesaikan faktor persekutuan dari dua bilangan	14,15, 16	18, 19, 20	
	Jumlah				15

**Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar observasi**

**keterlaksanaan pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4

4. Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran

**Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan**

**pembelajaran**

NO	Keterangan	Skor
1	Kurang	1
2	Kurang Baik	2
3	Baik	3
4	Sangat Baik	4



Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kegiatan dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh seorang siswa. (<i>religiusitas</i>)</li> <li>3. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan pakaian (<i>integritas</i>)</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan lagu <b>Garuda Pancasila</b>.</li> <li>5. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan (<i>nasionalisme</i>)</li> <li>6. Guru dan siswa melakukan kegiatan membaca selama 2 menit (<i>literasi</i>)</li> <li>7. Siswa melakukan tepuk PPK dan salam PPK.</li> <li>8. Guru melakukan <i>apersepsi</i> Siswa diberikan pertanyaan oleh guru <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tadi sebelum masuk kelas apa yang kalian lakukan?</li> <li>- Ada berapa barisan tadi?</li> <li>- Dalam satu barisan ada berapa siswa</li> </ul> <p>Jawaban yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbaris</li> <li>- 2 barisan</li> <li>- 8 siswa</li> </ul> </li> <li>9. Siswa bersama-sama guru mengaitkan pembicaraan dengan materi yang akan dipelajari hari ini</li> <li>10. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan (<i>motivasi</i>)</li> </ol>				
---------	---	--	--	--	--

Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan soal pretest untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa.</li> <li>2. Siswa mengamati aplikasi kahoot yang berkaitan dengan faktor suatu bilangan melalui proyektor</li> <li>3. Guru menstimulus gagasan dan motivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan. <b>(critical thinking) di dalam aplikasi kahoot</b></li> <li>4. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan mengangkat tangan terlebih dahulu. <b>(communication)</b></li> <li>5. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang faktor bilangan <b>(communication)</b></li> <li>6. Untuk lebih mudah memahami faktor bilangan, siswa dibagi dalam 4 kelompok <b>(collaborative)</b></li> <li>7. Guru membagikan LKPD dan media kepada setiap kelompok dan menjelaskan petunjuk pengerjaannya <b>(communication)</b></li> <li>8. Siswa melakukan penyelidikan pada permasalahan yang ada pada LKPD dengan bimbingan guru</li> <li>9. Dalam kelompok siswa menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman materi dan petunjuk LKPD</li> <li>10. Pada saat diskusi, guru memotivasi siswa untuk aktif menyampaikan pendapatnya. <b>(communication)</b></li> <li>11. Siswa dalam kelompok menulis jawabannya pada LKPD.</li> <li>12. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas. <b>(communication)</b></li> <li>13. Guru memberikan apresiasi presentasi kelompok dan membantu siswa memahami konsep faktor bilangan.</li> <li>14. Guru menjelaskan tentang faktor bilangan 12 dengan menggunakan dua cara. <b>(communication)</b></li> <li>15. Siswa diminta ke depan kelas untuk mencari faktor dua bilangan, misalnya faktor dari 6 dan 8.</li> <li>16. Siswa menentukan faktor angka yang</li> </ol>				
------	--	--	--	--	--

<p>Penutup</p>	<p>sama dalam dua bilangan sehingga lahirlah konsep faktor persekutuan(<i>menalar</i>)</p> <p>17. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung. (<i>communication</i>)</p> <p>18. Siswa bersama guru menarik kesimpulan tentang cara menentukan faktor persekutuan dua bilangan. (<i>critical thinking and problem solving</i>) <i>ice breaking</i></p> <p>19. Siswa diberikan soal Post Test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah dilakukannya pembelajaran</p> <p>1. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu. (<i>kemandirian- integritas</i>)</p> <p>2. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang telah dipelajari hari ini?</li> <li>- Bagaimana perasaan selama pembelajaran?</li> </ul> <p>3. Siswa diberikan <b>remedial /pengayaan.</b></p> <p>4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan <b>tindak lanjut</b> untuk dikerjakan bersama orangtua.</p> <p>5. Siswa melakukan <i>operasi semut</i> untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa menyanyikan lagu yang berjudul “Mars Kota Sanggau” (<b>literasi budaya</b>)</p> <p>7. Siswa diberikan penguatan tentang cinta budaya daerah Siswa dan guru berdo’a bersama dipimpin oleh salah seorang siswa (<b>religiusitas</b>)</p>				
	<p>Jumlah</p>				

#### 4. Angket Penilaian Media

Para profesional media menilai kesesuaian barang-barang media untuk tujuan pendidikan berdasarkan kriteria seperti desain tampilan, kualitas audio, dan penggunaan media.

Lembar angket validasi ahli media dirancang untuk menilai kelayakan media untuk tujuan pembelajaran dan keterterimaannya untuk digunakan. Ahli media di SDN 15 Mataram bertugas mengevaluasi media interaktif menggunakan aplikasi Kahoot dengan memberikan checklist (V) berdasarkan skor yang diberikan. Produk media yang ditingkatkan akan mempertimbangkan umpan balik, kritik, dan saran dari para profesional media. Lembar validasi media pembelajaran disusun dalam format grid.

**Table 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Tampilan media	1, 2, 3, 4, 5 dan
2.	Bahan	7
3.	Daya Tarik	8, 9, 10,

**Table. 3.4 5 Lembar Angket Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Nomor Instrument
1	Penyajian media	Kombinasi warna dan hiasan	1
		Tampilan gambar pembelajaran sudah jelas	2
		Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi	3
		Penggunaan gambar sesuai dengan materi pembelajara	4
		Durasi media sesuai dengan pembelajaran	5
2	Tampilan	Materi gambar pembelajaran yang menarik	6
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain waktu	7
		Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	8
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>

Keterangan:

1. Tidakvalid
2. Cukup
3. Valid
4. Sangat valid

1. Angket Minat belajar siswa

Kuesioner minat belajar siswa digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

**Table 3.5 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa**

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Ketekunan dalam belajar	1, 2, 3, dan 4,
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5, 6, 7 dan 8
3.	Minat dan ketajaman dalam belajar	9, 10 dan 11
4.	Berprestasi dalam belajar	12, 13, 14 dan 15
5.	Mandiri dalam belajar	16, 17 dan 18

**Table 3.6 Lembar Angket Minat Belajar Siswa**

No	Pernyataan	Tanggapan			
		4	3	2	1
1.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru				
2.	Saya tidak pernah bosan mengerjakan tugas yang Diberikan oleh guru				
3.	Saya selalu memperhatikan yang dijelaskan oleh guru				
4.	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru Dalam waktu lama				
5.	Belajar hal-hal baru adalah sebuah tantangan baru Bagi saya				
6.	Saya tidak pernah bosan pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
7.	Saya ingin selalu belajar hal-hal yang baru				
8.	Saya senang belajar hal-hal baru				
9.	Saya selalu rajin belajar sehingga mendapatkan nilai Yang bagus				
10.	saya tidak pernah merasa puas bila mendapatkan nilai bagus				
11.	Saya selalu mendapat nilai bagus pada Latihan				
12.	Saya selalu mendapatkan nilai bagus pada saat ujian				
	Saya selalu dapat juara dalam kelas, pada saat Menerima raport				
14.	Saya senang belajar mengerjakan tugas sendiri tanpa Bantuan orang lain				
15.	Saya senang membawa buku mata pelajaran				
16.	Kadang-kadang saya cepat bosan mengerjakan yang Selalu diberikan oleh guru				

17	Kadang-kadang media yang diguru membuat saya cepat bosan				
18	Materi yang diajarkan oleh guru kurang inovasi, Sehingga saya cepat bosan				
19	Saya sering merasa bosan pada saat guru Menjelaskan materi di depan kelas				
20	Saya kurang paham terkait materi yang dijelaskan oleh Guru				

Keterangan:

4. Sangat Efektif
3. Efektif
2. Cukup Efektif
1. Tidak Efektif

### 3.6 Metode Analisa Data

Analisis data penelitian berupaya mengidentifikasi media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan kemanjuran. Media pembelajaran yang dihasilkan peneliti harus memenuhi kriteria yang ditentukan agar dianggap layak. Dua jenis analisis yang digunakan dalam studi pengembangan ini adalah:

#### 3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli

Penilaian keabsahan desain media ditentukan oleh daya tarik visual dan kelengkapan media pembelajaran berbasis Aplikasi Kahoot, serta keakuratan konten terkait Kompetensi Dasar (KD) dan tanda-tanda kemajuan media pembelajaran. Respon pada angket validasi ahli ditentukan dengan menggunakan

skala Likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Peneliti akan memaparkan analisis skornya. Rata-rata persentase persetujuan ahli untuk setiap komponen, menurut Sugiyono (2008:93), dihitung dengan menggunakan rumus:

Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

$Y$  = Nilai uji validasi produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum x I$  = Nilai maksimal

Kemajuan bahan pembelajaran yang digunakan berdampak pada keakuratan hasil perhitungan. Sugiyono (2008:93) mengartikan kualifikasi sebagai kualifikasi yang memenuhi persyaratan tertentu.

**Tabel 3.7 Kategori Kevalidan Produk**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
84 % < skor ≤ 100 %	Sangat valid	Sangat dapat digunakan
68 % < skor ≤ 84 %	Valid	Dapat digunakan
52 % < skor ≤ 68 %	Cukup valid	Cukup valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi
36 % < skor ≤ 52 %	Kurang	Tidak valid, tidak

	valid	dapat digunakan
--	-------	-----------------

Jika persentase dari angket validitas dianggap valid maka validator akan memberikan respon yang baik terhadap media pembelajaran yang dibuat.

### 3.6.2 Analisis Respon Siswa

Siswa akan diminta untuk mengisi kuesioner tentang daya tarik produk media pendidikan yang mereka gunakan. Setelah penggunaan aplikasi Kahoot untuk penilaian, evaluasi dapat berupa masukan siswa yang dikumpulkan melalui kuesioner siswa. Para peneliti menggunakan Skala Likert 1-5 untuk mengevaluasi data yang dikumpulkan dari balasan siswa.

- a) Rumus yang digunakan untuk menghitung penyajian respon siswa berdasarkan data yang dikumpulkan:

$$Xi = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

$Xi$  = Respon siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$X$  = Rata-rata respon siswa

$\sum x$  = Jumlah nilai respon siswa

$n$  = Banyak siswa

Analisis angket siswa menilai jawaban siswa berdasarkan skala lima kategori yang identik dengan skala yang digunakan pada angket validasi ahli. Berikut penjelasan kelima kategori tersebut:

**Tabel 3.8 Kriteria Angket Respon Siswa**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
84 < Skor ≤ 100 %	Sangat Praktis
68 < Skor ≤ 84 %	Praktis
52 < Skor ≤ 68 %	Cukup Praktis
36 < Skor ≤ 52 %	Kurang Praktis

Jika proporsi yang diperoleh dari survei respon siswa dianggap realistis, maka item media pembelajaran yang dibuat akan memperoleh respon positif dari siswa.

### 3.6.2 Analisis Hasil Tes Belajar

Untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajarana aplikasi kahoot, peneliti menggunakan uji N-Gain.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan mengetahui selisih hasil pretest dan posttest baik sebelum maupun sesudah pemanfaatan program Kahoot sebagai perangkat pembelajaran. Kategori penentuan skor N-Gain dapat diketahui dari angka N-Gain yang direpresentasikan dalam bentuk persentase. Tabel 3.7 menampilkan kategorisasi divisi perolehan nilai N-Gain.

**Tabel 3.9 Kriteria Gain Score Ternormalisasi**

<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kualifikasi</b>
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

