JMPIS: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL
E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758
DINASTI REVIEW
https://dinastirev.org/JMPIS dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455
DOI: https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i1
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Received: 17 Oktober 2024 | **Revised:** 16 Desember 2024 | **Accepted:** 16 Desember 2024

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pkn Menggunakan Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Siswa IV Sekolah Dasar

Donna Boedi Maritasari[1]*, Alvi Buananingsih[2], Yuniar Lestarini[3]
[1]Universitas Hamzanwadi, Lombok, Indonesia, boediselong@gmail.com
[2]Universitas Hamzanwadi, Lombok, Indonesia, alvibuananingsi@gmail.com
[3]Universitas Hamzanwadi, Lombok, Indonesia, yuniarlestarini1@gmail.com

*Corresponding Author: boediselong@gmail.com

Abstract: *This research aims to: (1) determine the learning evaluation design using the Kahoot application in Civics learning as a learning tool. (2) to determine the feasibility and effectiveness of learning evaluation using the Kahoot application in Civics learning to improve student learning outcomes. The type of research used is Research and Development (R&D) research using the Borg and Gall method. This research was conducted on fourth grade elementary school students with a total of 21 students. Data collection techniques use tests, validation sheets, and student response questionnaires. The result of this development is an evaluation of Civics learning using the Kahoot application. Evaluation of Civics learning using the Kahoot application is suitable for use based on the percentage of media experts, namely 90% in the "very feasible" category, then the percentage of material experts, namely 90%, in the "very feasible" category. Evaluation of Civics learning using the Kahoot application can improve student learning outcomes as seen from the questionnaire sheet. Student responses are in the "very good" category, namely with a percentage of 83.46% in limited trials and with a percentage of 87.80% in usage trials and calculation results using N-Gain 0.70 is in the "high" category.*

Keywords: *Learning Evaluation, Kahoot Application*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui rancangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran Pkn sebagai perangkat pembelajaran. (2) untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran Pkn dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (*R&D*) dengan menggunakan metode Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan jumlah 21 orang siswa. Tekhnik pengumpulan data mengunakan tes, lembar validasi, dan angket respon siswa. Hasil pengembangan ini berupa evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* layak digunakan berdasarkan persentase dari ahli media yaitu 90% berada pada kategori "sangat

layak", kemudian persentase dari ahli materi yaitu 90% berada pada kategori "sangat layak". Evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari lembar angket respon siswa berada pada kategori "sangat baik" yaitu dengan persentase 83,46% pada uji coba terbatas dan dengan persentase 87,80% pada uji coba pemakaian dan hasil perhituanggan menggunakan N-Gain 0,70 berada pada kategori "tinggi".

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Kahoot

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya sekedar pengajaran, yang bisa disebut sebagai suatu proses membagi ilmu, transformasi nilai, dan membentuk kepribadian dengan segala aspek yang mencakup. Menurut Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan dapat diartikan sebagai usaha untuk menuntun segenap kekuatan atau dasar yang ada pada anak sebagai induvidu ataupun sebagai anggota masyarakat (Tarigan et al., 2022). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mendidik generasi penerus bangsa agar memiliki pengetahuan yang tinggi dan pastinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mereka diharapkan memiliki kemampuan yang bisa dijadikan bekal hidup dimana mereka akan terjun ke masyarakat nantinya (Maritasari et al., 2021)

Salah satu ilmu pengetahuan yang penting dalam dunia pendidikan yaitu pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari dua istilah teknis dalam kepustakaan asing, yakni civic education dan citizenship education (Kemendikbud, 2021). Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang mengingatkan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara agar yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari yang di harapkan (Magdalena et al., 2020). Soemantri (2001) mengemukakan bahwa mata pelajaran PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumbersumber pengetahuan lainya (Fitriani & Dewi, 2021)Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai–nilai ideologi pancasila yang didalamnya terdapat nilai–nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian (Widyana et al., 2024). Dari sekian perangkat pembelajaran, salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam mata pelajaran PKn adalah evaluasi pembelajaran.

Asal kata evaluasi dari bahasa Inggris yaitu *evaluation*, sedangkan dalam bahasa Arab evaluasi yaitu *al-Taqdir* yang berarti penilaian. Menurut Marcos (2021), evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, dimana suatu tujuan telah dapat dicapai (Musarwan & Warsah, 2022). Evaluasi adalah suatu kegiatan atau proses sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu (ida farida. 2019). Menurut Zainal, (2012) Evaluasi merupakan interaksi yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas dan nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan dan langkah-langkah tertentu yang harus diambil dengan suatu keputusan (Elfira et al., 2023). Evaluasi merupakan salah satu komponen yang memegang peranan penting. Tanpa evaluasi kita tidak tahu ketercapaian pembelajaran siswa (Ardana et al., 2023). Sedangkan evaluasi pembelajaran merupakan salah satu proses pembelajaran, yang secara keseluruhannya tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian atau keberhasilan yang dicapai oleh siswa atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan(L1, 2019).

Evaluasi di sekolah sangat bervariasi mulai dari ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dan lain sebagainya, namun alat pendukung belum efektif digunakan. Di era saat ini teknologi dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi. Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu siswa lebih memahami bagaimana menggunakan teknologi untuk kepentingan pribadi, bahkan melupakan sebuah kewajiban untuk memanfaatkan teknologi dengan baik (Faznur et al., 2020). Sehingga guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi salah satunya dapat menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi *kahoot*. Aplikasi *kahoot* dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Aplikasi *kahoot* merupakan sebuah *website* yang dapat menampilkan kuis atau soal yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. *Kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. *Kahoot* juga membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara *online* dapat diakses di *website www.kahoot.com* (Sagala et al., 2021). Menurut Tyas & Darma, (2017) Kahoot merupakan aplikasi kuis interaktif yang didesain seperti permainan yang mengikutsertakan peserta didik, dan teman sebayanya secara kompetitif (Tri et al., 2022). Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game (Bahar et al., 2020). *Kahoot is, a web-based program where one can introduce questions with either multiple-choice or true/false answers, which must be chosen within a limited amount of time* (Kahoot adalah sebuah program berbasis web di mana seseorang dapat memperkenalkan pertanyaan dengan pilihan ganda atau jawaban benar/salah, yang harus dipilih dalam jangka waktu terbatas) (Murciano-Calles, 2020). Kahoot merupkan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran (Permana, 2021). Aplikasi *Kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Belajar dan bermain dengan *kahoot* ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor, maupun di rumah (Natalia Cristiani, 2019).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 27 februari 2024 di SD Negeri 3 Jerowaru dengan objek penelitian pada siswa kelas IV. Bahwa evaluasi yang di lakukan oleh Guru pada saat pembelajaran Pkn dalam pelaksanaan ulangan harian masih bersifat *konvensional* atau masih menggunakan kertas, dengan soal pilihan ganda dan soal esai. Selain itu guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana seperti komputer dan *wifi* yang ada di dalam sekolah. Oleh karna itu pada saat evaluasi banyak siswa yang kurang tertarik dan cepat bosan. Selain itu banyak siswa yang sering telat mengumpulkan tugas bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik soal-soal ulangan harian yang ada di lembar kerja siswa (LKS) maupun tugas lainnya. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkanya evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Dengan adanya aplikasi *kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kefektivitasan pada saat proses evaluasi pembelajaran sehingga pembelajaran Pkn menjadi lebih menarik, menyenangkan, hemat waktu dengan begitu siswa lebih tertarik dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran Pkn. Selain itu siswa akan lebih tertantang dalam berkompetensi untuk mendapatkan nilai yang terbaik di kelas dan tentunya efektif bagi guru dan siswa karena langsung dapat melihat skor dari masing-masing siswa.

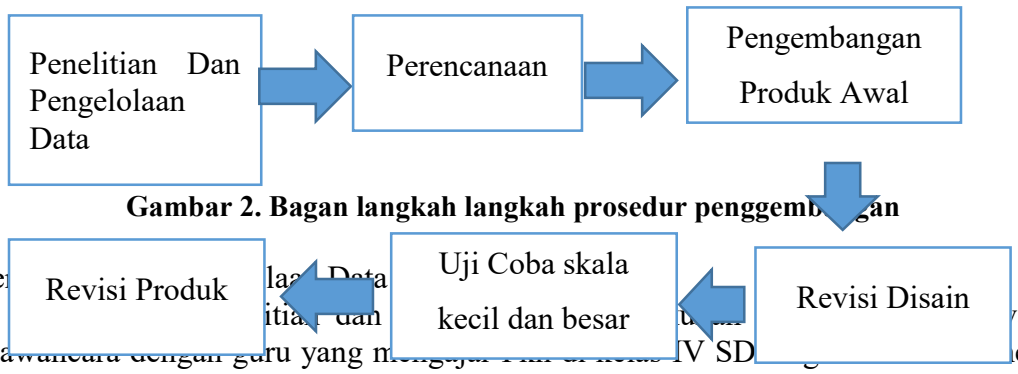
Berdasarkan hasil penelitian tentang evaluasi menggunakan aplikasi kahoot yang pernah dilakukan sebelumnya, yaitu penelitian pertama, yang berjudul "Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan" penelitian ini mepunyai tujuan untuk mengembangkan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS. Pada peneliatan ini memperoleh hasil dari ahli materi 62,8% ahli media 91, 4% respon guru 84% dan hasil uji coba kepada siswa 90,9%. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, respon guru dan hasil uji coba ke siswa dapat disimpulkan bahwa aplikasi

kahoot sangat layak digunakan sebagai alternatip alat evaluasi pembelejaran Ips di kelas VII (Ulfaria, 2021). Penelitian kedua, yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi *Kahoot* Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas VIII Smp Negeri 3 Silo" dengan tujuan untu mengembangkan alat evaluasi berbasis aplikasi *kahoot* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari hari. Dan penelitian ini memperoleh hasil dari ahli meteri 92,5%, ahli media 81,8% , respon guru 82,5%(Hartono, 2022). Penelitian ketiga, yang berjudul **"**Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X" peneliti berujuan untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran matematika. Dan penelitian ini memperoleh nilai dari ahli materi 82%, dari ahli media 83%, dan respon dari ahli bahasa 80% (Dewi 2018).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D *(Research and Development)*. Metode penelitian dan pengembangan dikemukakan oleh Asim bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran (Kesuma & Reni Puspita Sari, 2020). Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah *a process used develop and validate educational product* (Purnama, 2016). Sedangkan menurut Sukmadinata, (2011), Penelitian pengembangan atau *research and development* (*R&D*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Muqdamien et al., 2021) .

Selanjutnya untuk model pengembangan yang dipilih yaitu model penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall. Yang terdiri dari enam langkah-langkah, yaitu sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengelolaan data. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan produk awal. (4) Revisi disain (5) uji coba skala kecil dan besar. (6) Revisi produk.



Gambar 2. Bagan langkah langkah prosedur penggemb[illegible]gan

1. Pe[illegible] la[illegible] Data [illegible] itia[illegible] dan [illegible] u[illegible] [illegible]asi dan wa[illegible] guru yang m[illegible] IV SD [illegible] engenai penggunaan media saat evaluasi pembelajaran dilakukan.
2. Perencanaan

   Pada tahap perencanaan ini dilakukan melalui empat tahap yaitu:
   a. Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Selanjutnya mengembangkan evaluasi pembelajaran Pkn sesuai dengan ATP dan TP.
   b. Kisi-kisi soal dan instrument penelitian sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
   c. Instrumen pengambilan data berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi.

3. Pengembangan Produk Awal

   Pada tahap pengembangan produk awal melalui dua tahap yaitu membuat soal tipe pilihan ganda sebanyak 20 soal. Pada tahap akhir yaitu ini dilakukan berupa validasi untuk

memvalidasi produk yang sudah dirancang yaitu evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* yang telah dibuat sesuai dengan perencanaan atau desain akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi, sehingga dapat diketahui apakah evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* layak atau tidak layak dalam penggunaannya sebagai evaluasi dalam pembelajaran. Uji validasi dilakukan oleh guru. Hasil dari validasi digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk menyempurnakan evaluasi pembelajaran pkn menggunakan aplikasi *kahoot* yang sedang dikembangkan.

4. Revisi Produk

   Revisi produk dilakukan apabila media terdapat kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber dari hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Berbagai kritik, saran, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisi. Dari hasil analisis peneliti melakukan perbaikan produk yang akan dikembangkan.

5. Uji Coba skala kecil dan besar

   Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan mengambil data dalam skala kecil, hal tersebut akan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sebelum melakukan uji coba pemakaian. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri 3 Jerowaru dengan melibatkan 5 orang siswa. Pada tahap uji coba skala besar, produk berupa evaluasi pembelajaran Pkn mengguanakan aplikasi *kahoot* selanjutnya diuji cobakan kembali kepada seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Jerowaru, yang berjumlah 21 siswa.

6. Revisi Produk

   Pada tahap ini produk direvisi dilihat berdasarkan hasil uji coba skala kecil, bila perlu drevisi.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Jerowaru, yang berjumlah 21 siswa. Hasil penilaian pada uji coba ini dijadikan dasar dalam revisi produk akhir. Dasar dari pemilihan siswa tersebut disebabkan yang akan menggunakan secara langsung produk pengembangan evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Selama proses uji coba ini, beberapa masukan dikumpulkan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dihasilkan. Hasil produk yang telah direvisi layak untuk diuji coba pada uji coba operasional.

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung kevalidan dari produk yang dihasilkan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, menganalisa dan menarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini merupkan *skala likert* penilaian dilakukan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan dari suatu objek. *Skala* pengukuran yang digunakan dalam kuisioner penelitian ini yaitu *skala likert* 5 poin sebagai berikut: (1) sangat tidak layak, (2) kurang layak, (3) cukup layak (4) layak, (5) sangat layak. Adapun secara rinci mengenai teknik analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Acuan Skala Penilaian

Sekala penilaian	interpretasi
5	Sangat layak
4	Layak
3	cukup layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Sumber: (Ernawati, 2017)

a. Analisis Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Perhitungan validitas tersebut untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan suatu produk yang dikembangkan, dan rumus yang digunakan dalam menghitung kelayakan produk. Berdasarkan dari hasil validasi yang sudah diisi oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Analisis Validasi Ahli Materi

Sekala penilaian	Interpretasi
81-100	SL (Sangat layak)
61-80	L (Layak)
41-60	KL (Kurang layak)
21-40	TL (Tidak layak)
0-20	Sangat tidak layak

Sumber: (Damayanti & Dewi, 2021)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari (Damayanti & Dewi, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{jumlah\ semua\ skor\ kriteria\ tertinggi} x100\%$$

Keterangan:
P = Persentase 100 % : Konstanta

b. Respon siswa

Data hasil respon siswa terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Analisis Respon Siswa

Sekala penilaian	Interpretasi
81-100	SB (Sangat baik)
61-80	B (Baik)
41-60	KB (Kurang baik)
21-40	TB (Tidak baik)
0-20	Sangat tidak baik

Sumber: (Dewi et al., 2023)

Persentase Angket = $\frac{x}{A}$ x100%

Keterangan:
X = Jumlah Skor
A= Skor Ideal

c. Analisis hasil penggunaan produk

Data hasil perolehan siswa dalam penggunaan produk evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Rumus untuk mengelola data dari keseluruhan *item* yaitu sebagai berikut.

Tabel 4 . Rubik Penilaian

Jawaban	**Skor**
Benar	1
Salah	0

Sumber: (Maulidia & Pahlevi, 2020)

Selanjutnya data yang telah didapat dikonversi dalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai $\frac{total\ skor\ siswa}{total\ maksimal} x100 =$

d. Analisis hasil belajar

Pada analisis ini menggunakan rumus *N-gain* (*Normalized gain*) yang mana *n-gain* tersebut berguna untuk mengukur selisih antara nilai yang diperoleh sebelum penerapan evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* (*pre-test*) dengan nilai yang diperoleh setelah penerapan evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* (*post-test*). Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$G\frac{Spost - Spre}{Smax - Spre}$$

Keterangan :
S post = skor *post-test*
S pre = skor *pre-test*
S max = skor maksimal

Tabel 5 . Katagori Skor Penentun Hasil Belajar

No	Besar Sekala	Katagori
1	G ≥0,7	Tinggi
2	0,3< g <0,7	Sedang
3	G <0,3	Rendah

(Roosyanti, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Pengembangan evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* ini dilakukan dengan model pengembangan *bord & gall* yang sudah di sederhana kan menjadi 6 (enam) tahap. Pengembangan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi terakhir.

1. Penelitian dan Pengelolaan Data

Pada tahap penelitian dan pengelolaan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru, pada tanggal 27 februari 2024 di SD Negeri 3 Jerowaru dengan objek penelitian pada siswa kelas IV, hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari wali kelas IV yaitu ibu Anita Selvia Arianti S.Pd. Bahwa evaluasi yang di lakukan oleh Guru pada saat pembelajaran Pkn dalam pelaksanaan ulangan harian masih bersifat *konvensional* atau masih menggunakan kertas, dengan soal pilihan ganda dan soal esai.

Selain itu guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana seperti komputer dan *wifi* yang ada di dalam sekolah. Oleh karna itu pada saat evaluasi banyak siswa yang kurang tertarik dan cepat bosan. Selain itu banyak siswa yang sering telat mengumpulkan tugas bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik soal-soal ulangan harian yang ada di lembar kerja siswa (LKS) maupun tugas lainnya.

Solusi dari permasalahan di atas adalah mengembangakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran Pkn di kelas IV. Dengan adanya aplikasi *kahoot* sebagai evaluasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kefektivitasan pada saat proses evaluasi pembelajaran sehingga pembelajaran Pkn menjadi lebih menarik, menyenangkan, hemat waktu dengan begitu siswa lebih

tertarik dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran Pkn. Selain itu siswa akan lebih tertantang dalam berkompetensi untuk mendapatkan nilai yang terbaik di kelas dan tentunya efektif bagi guru dan siswa karena langsung dapat melihat skor dari masing-masing siswa.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan melalui empat tahap yaitu:

a. Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Selanjutnya mengembangkan evaluasi pembelajaran Pkn sesuai dengan ATP dan TP.

1) Capaian pembelajaran

Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial,dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

2) Tujuan pembelajaran

a) Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
b) Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
c) Peserta didik dapat mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik.
d) Peserta didik dapat menunjukkan sikap dan perilaku positif dalam mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik.

b. Membuat instrumen pengambilan data berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi.

Instrumen penilaian sebagai alat ukur digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak. Intrumen yang digunakan antara lain adalah:

1) Lembar validadasi

Lembar validasi adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli media, dan ahli materi.

2) Respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan mengenai produk evaluasi pemabelajaran mengguanakan aplikasi *kahoot* yang sudah diuji cobakan di sekolah. Lembar angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah melaksanakan kegiatan Pembelajaran.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan produk awal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot*. Berikut tampilan evaluasi pada aplikasi *kahoot*:

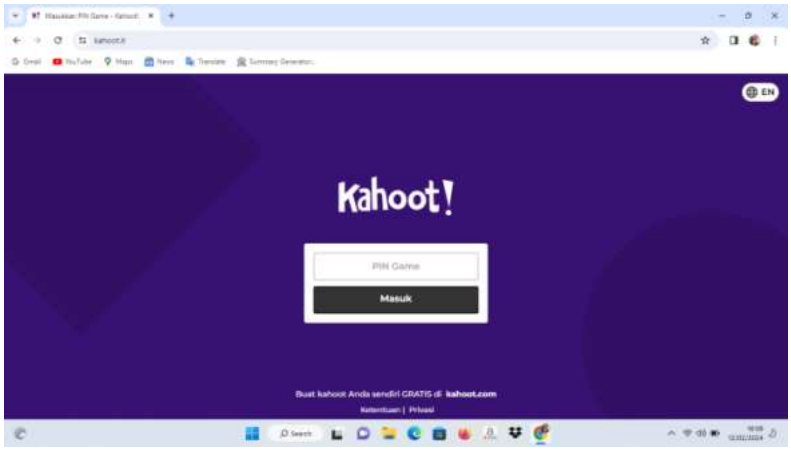
a. Tampilan awal

Tampilan awal *www.kahoot.com*. gambar 3 di bawah ini pada Setelah berhasil masuk ke *website.*



Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi *Kahoot*

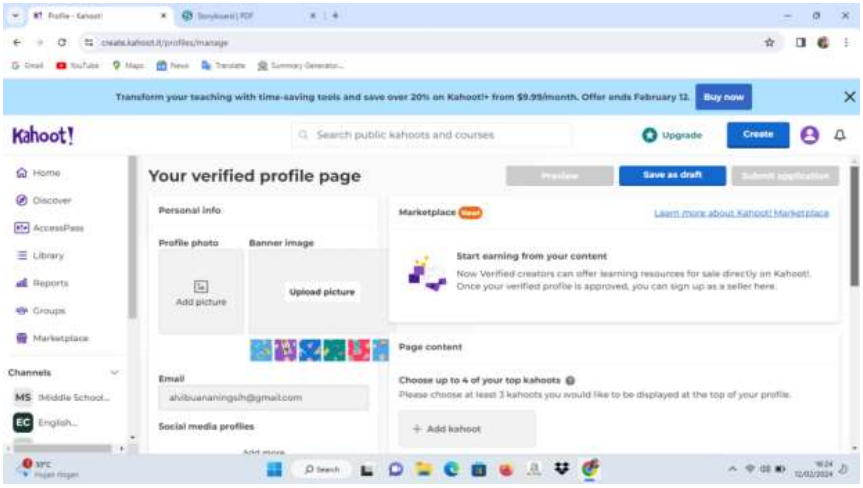
Pada gambar 4 tampilan awal dengan halaman *logiin* untuk siswa



Gambar 4. Tampilan awal untuk siswa

b. *Home*

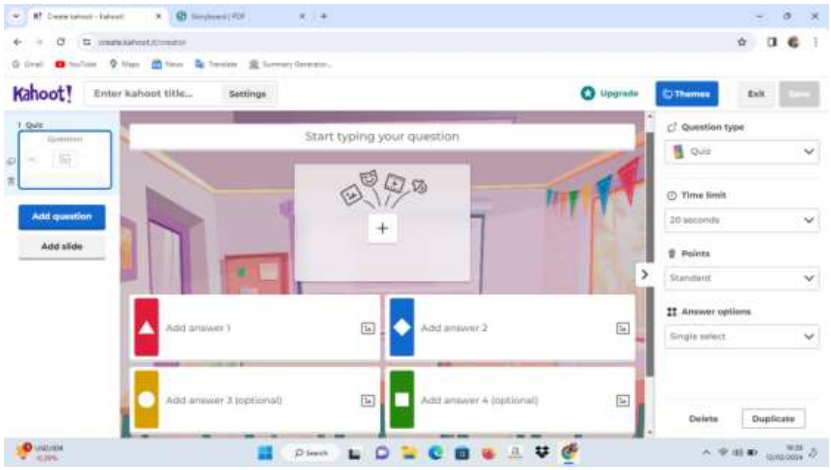
Pada gambar 5 terdapat ikon "*create*". Ikon ini berfungsi berfungsi untuk membuat soal dalam bentuk pilihan ganda.



Gambar 5. Tampilan *Home* di Aplikasi *Kahoot*

c. Halaman Untuk Membuat Pertanyaan

Pada gambar 6 pengguna dapat membuat butir soal dan opsi jawaban sesuai dengan rancangan produk awal, selain itu juga dapat membuat tipe kuis yang diinginkan, seperti menambahkan gambar atau video serta durasi pada setiap soal.



Gambar 6. Tampilan dalam pembuatan soal

d. Validasi ahli media dan meteri

Tahap pengembangan produk awal merupakan tahap yang digunakan untuk melihat layak atau tidaknya produk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* yang telah dikembangkan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi. Validasi yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk serta validasi juga dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media video yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli/pakar. Evaluasi pembelajaran divalidasi oleh 2 validator, berikut daftar validator yang memvalidasi media video animasi kartun pada penelitian ini:

1) ABDULLAH (Kepala sekolah SD Negeri 3 Jerowaru) sebagai validator ahli media
2) Bapak Muh. Ardiman Takwardani, S.Pd (guru SD Negeri 3 Jerowaru) sebagai ahli materi

Instrumen penilaian validasi ahli media terdiri dari 10 indikator, sedangkan instrumen penilaian validasi ahli materi juga terdiri 10 indikator. Kemudian skor yang diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase. Kriteria sangat layak dengan rentang skor 81% -100%, kriteria layak dengan rentang skor 61% -80%, kriteria kurang layak dengan rentang skor 41% < skor ≤ 60%, kriteria tidak layak dengan rentang skor 21%-40%, dan kriteria sangat tidak layak dengan rentang skor 0%-20%.

4. Revisi produk

Setelah validasi dilakukan, tentunya masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi memiliki pertimbangan dalam penelitian, sehingga ahli media dan ahli materi memberikan saran dan masukan. Oleh sebab itu dilakukan revisi berdasarkan pertimbangan dan saran dari ahli media dan ahli materi dalam menyempurnakan produk evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* yang akan dikembangkan untuk siap digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Uji coba skla kecil dan besar

Tahapan akhir dari model pengembangan ini yaitu uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri 3 Jerowaru pada siswa kelas IV. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri 3 Jerowaru dengan melibatkan 5 siswa. Sedangkan ujicoba skala besar melibatkan 25 siswa. Lembar angket siswa diberikan setelah siswa melakukan tes evaluasi mengguanakan aplikasi *kahoot* selama penelitian. Angket respon siswa yang digunakan adalah angket skala 5 untuk memberikan penilaian terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran Pkn. Siswa diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan ceklis pada kolom dengan skor 1 sampai 5 terhadap 15 pertanyaan dalam lembar angket respon siswa.

Hasil Uji Coba Produk

Data hasil uji coba diperoleh dengan tiga tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil validasi ahli (ahli media dan ahli materi) data tahap kedua diperoleh dari hasil ujicoba lapangan (uji coba terbatas dan uji uji coba pemakaian) dan tahapan yang ketiga diperoleh dari respon siswa setelah menggunakan produk. Berikut penjelasan dari hasil pengumpulan data yang telah diproleh setelah penelitian:

1. Hasil validasi ahli media

Validasi media pengembangan evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* divalidasi oleh Kepala sekolah SD Negeri 3 Jerowaru Bapak ABDULLAH, S.pd. yang dilaksanakan tanggal 01 Agustus 2024. Ahli media menilai mengenai evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* sebanyak satu kali. Data hasil validasi ahli media berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 9. Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indicator	Skor Penilaian
1	Kemenarikan tampilan aplikasi	5
2	Kejelasan petunjuk pengguanaan aplikasi	5
3	Kesesuaian butir soal dengan jawaban	4
4	Kemenarikan komposisi warna	4
5	Tingkat keperaktisan penggunaan aplikasi	4
6	Huruf yaan digunakan mudah di pahami oleh peserta didik	5
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	5
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	4
9	Kemudahan penggunaan aplikasi	4
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5
	Jumlah skor	45

Kemudian skor yang diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase. Kriteria sangat layak dengan rentang skor 81% -100%, kriteria layak dengan rentang skor 61% -80%, kriteria kurang layak dengan rentang skor 41% < skor ≤ 60%, kriteria tidak layak dengan rentang skor 21%-40%, dan kriteria sangat tidak layak dengan rentang skor 0%-20%.

2. Hasil validasi ahli materi

Validasi materi pengembangan Evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* divalidasi oleh Bapak Muh. Ardiman Takwardani, S.Pd selaku guru SD Negeri 3 Jerowaru yang dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus 2024. Ahli materi menilai mengenai alat evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* sebanyak satu kali. Data hasil ahli disajikan pada tabel berikut :

Tabel 10. Hasil Analisis Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor penilaian
1	Kesesuaian CP dan TP	4
2	Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan TP dan CP	5
3	Materi yang disajikan dikaitkan dengan masalah sehari-hari	4
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
5	Bahasa yang digunakan efektif untuk menyampaikan informasi	5
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5
7	Kesuaian soal dengan materi	4
8	Gambar yang disajikan sesuai dengan cakupan materi	5
9	Materi disajikan dengan jelas	4
10	Istilah yang digunakan dalam materi sesuai dan jelas	4
	Jumlah skor	45

Kemudian skor yang diperoleh diolah dalam bentuk persentase. Kriteria sangat layak rentang skor 81% -100%, kriteria layak rentang skor 61% -80%, kriteria kurang layak rentang skor 41% < skor ≤ 60%, kriteria tidak layak rentang skor 21%-40%, dan kriteria sangat tidak layak rentang skor 0%-20%.

3. Uji Coba skala kecil

Uji coba skala kecil ini dilakiakan di SD Negeri 3 Jerowaru pada tanggal 5 Agustus 2024 yang di mana melibatkan 5 siswa kelas IV untuk melakukan menjawab soal yang ada di aplikasi *kahoot.*

Tabel 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil Menggunakan Aplikasi Kahoot

No	Nama	Skor	Benar	Salah	Nilai	Keterangan
1	Juna arthanabil karunia	15453	16	4	80	Tuntas
2	Lalu amugan zikra addkhil	15284	16	4	80	Tuntas
3	Aqila rizqika ramdhani	15233	16	4	80	Tuntas
4	Baiq Rizka ulandari	12729	15	5	75	Tuntas
5	M. habibil khair	10277	11	9	55	Tidak tuntas

Keterangan :

a. Nilai ≥ 75 terdapat 4 siswa dengan keterangan “Tuntas”
b. Nilai < 75 terdapat 1 siswa dengan keterangan “tidak tuntas”

4. Uji coba skala besar

Setelah dilakukanya uji coba skala kecil dan hasilnya layak digunakan tampa adanya revisi, selanjutnya uji coba skla besar ini dilakiakan di SD Negeri 3 Jerowaru pada tanggal 6 Agustus 2024 yang di mana melibatkan 21 siswa kelas IV untuk melakukan menjawab soal yang ada di aplikasi *kahoot.*

Tabel 12. Hasil Uji Coba Skala Besar Menggunakan Aplikasi Kahoot

No	Nama	Skor	Benar	Salah	nilai	Keterangan
1	Juna Arthanabil Karunia	18629	19	1	95	Tuntas
2	Rizki Aditia	18018	19	1	95	Tuntas
3	Nazaril Fharabi	17884	19	1	95	Tuntas
4	Dina Auralmukasyafa	17650	19	1	95	Tubtas

5	Lalu Mughan Zikra Addkhil	17362	19	1	95	Tuntas
6	Aqila Rizqika Ramdhani	17239	19	1	95	Tuntas
7	Ahmad Ilham Ansori	17092	18	2	90	Tuntas
8	Muhammad Habibil Khair	16959	18	2	90	Tuntas
9	Ahmad Albi Fakhiri	16900	18	2	90	Tuntas
10	Lalu Bisma Wardial Azka	16611	18	2	90	Tuntas
11	Jihan Fazira	16608	18	2	90	Tuntas
12	Ernawati	16213	17	3	85	Tuntas
13	Irsyad Ashabil Kahfi	15883	17	3	85	Tuntas
14	Elma Muharani	15691	17	3	85	Tuntas
15	Axel Leonard Sulistio	I5454	17	3	85	Tuntas
16	Gilang Ananta Saputra	15141	17	3	85	Tuntas
17	Arsil Putri Ani	14757	16	4	80	Tuntas
18	Irwan Hadi	14662	16	4	80	Tuntas
19	Baiq Rizka Ulandari	14538	16	4	80	Tuntas
20	Banua Zik'rall	13936	15	5	80	Tuntas
21	Itri	13169	14	6	70	Tidak

Keterangan :

a. Nilai ≥ 75 terdapat 20 siswa dengan keterangan "Tuntas".
b. Nilai < 75 terdapat 1 siswa dengan keterangan "tidak tuntas".

Analisis Data

Analisis data dari evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* diukur melalui hasil validasi ahli media dan materi, hasil penggunaan produk, respon siswa dan analisis hasil belajar. Data yang didapatkan dan saran yang terdapat pada instrumen kelayakan media sebagai berikut:

1. Analisis validasi ahli media

Berdasarkan penilaian validasi ahli media, evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* memproleh jumlah skor 45. Apabila dikonversikan kedalam rumus maka:

Diketahui:

Skor Tertinggi = 5
Jumlah Pertanyaan = 10
Jumlah Validator = 1
Skor kriteria tertinggi = ST x JP x JRV
= 5 x 10 x 1
= 50
Jumlah skor hasil pengumpulan data = 50
ditanya P = ?

$$P = \frac{jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{jumlah\ skor\ kriteria\ tertinggi} x100\%$$

$$P = \frac{50}{45} x100\%$$

$$P = 90\%$$

Apabila dikonversikan kedalam skala penilaian maka evalusai pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* termasuk kedalam kategori "sangat layak" dengan persentase 90%.

2. Analisis ahli materi

Berdasarkan penilaian validasi ahli materi, evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* memproleh jumlah skor 45. Apabila dikonversikan kedalam rumus maka:
Diketahui:
Skor Tertinggi = 5
Jumlah Pertanyaan = 10
Jumlah Validator = 1
Skor kriteria tertinggi = ST x JP x JRV
= 5 x 10 x 1
= 50
Jumlah skor hasil pengumpulan data = 50
ditanya P = ?

$$P = \frac{jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{jumlah\ skor\ kriteria\ tertinggi} x100\%$$

$$P = \frac{50}{45} x100\%$$

$$P = 90\%$$

Apabila dikonversikan kedalam skala penilaian maka evalusai pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* termasuk kedalam kategori "sangat layak" dengan persentase 90%.

3. Analisis respon siswa
   a. Hasil respon siswa uji coba skala kecil

Tabel 13. Hasil angket respon siswa

No	Nama Siswa	Skor Penilaian															Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Agila RR	5	5	1	4	5	4	4	2	5	5	5	5	5	5	4	64
2	Bq. Rizka	4	5	2	5	4	3	4	2	5	5	5	5	4	4	4	61
3	M. habibil	5	5	2	4	5	4	4	1	5	5	5	5	5	5	4	68
4	Juna	5	5	1	5	4	4	4	1	5	5	5	5	4	4	4	61
5	Lalu mughan	5	5	1	4	5	4	4	1	5	3	4	5	4	5	4	59
JUMLAH																	313

Diketahui:
Skor Tertinggi : 5
Jumlah Pertanyaan : 15
Jumlah Responden : 5
Skor Ideal : ST x JP x JR
= 5 x 15 x 5
= 375
Jumlah Skor = *313*
ditanya P =*?*

$$P = \frac{X}{A} x100\%$$

$$P = \frac{313}{375} x100\%$$

$$P = 83{,}46\%$$

Apabila dikonversikan kedalam skala penilaian evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* termasuk kedalam kategori "Sangat Baik".

b. Hasil respon siswa uji coba pemakaian

Tabel 14. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Nama Siswa	Skor Penilaian															Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ahmad Albi	5	5	1	5	5	4	4	1	5	5	5	5	5	5	4	64
2	Ahmad Ilham	5	4	2	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	68
3	Aqila RR	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	66
4	Arsil	5	5	1	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	67
5	Axel	5	4	1	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	67
6	Baiq Rizka	4	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	66
7	Banua	5	5	1	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	66
8	Dina	4	5	2	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	69
9	Elma	5	5	1	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	67
10	Ernawati	5	5	1	5	5	5	4	1	5	5	5	5	5	4	5	65
11	Gilang	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	4	4	5	65
12	Irsyad	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	67
13	Irwan	5	5	1	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	4	66
14	Itri	5	5	1	5	5	3	4	3	5	5	5	5	4	5	5	65
15	Jihan	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	67
16	Juna	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	67
17	Lalu Mughan	5	4	1	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	65
18	Lalu Bisma	5	5	2	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	5	66
19	Nabibil	5	5	1	4	5	4	4	2	5	5	5	5	4	5	4	58
20	Nazaril	5	5	2	5	5	4	5	1	5	5	5	5	5	4	5	67
21	Rizki Aditia	5	5	1	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	5	65
		JUMLAH															1.383

Diketahui:
Skor Tertinggi : 5
Jumlah Pertanyaan : 15
Jumlah Responden : 21
Skor Ideal : ST x JP x JR
= 5 x 15 x 21
= 1.575
Jumlah Skor = *1.383*
ditanya P =?

$$P = \frac{X}{A} x100\%$$

$$P = \frac{1383}{1575} x100\%$$

$$P = 87{,}80\%$$

Apabila dikonversikan kedalam skala penilaian evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

4. Analisis hasil belajar

Tabel 15. Analisis Hasil Belajar

No	Nama Siswa	*Pre-test*	*Post-test*	N-Gain	Interpretasi
1	Ahmad Albi Fakhiri	65	90	0,71429	Tinggi
2	Ahmad Ilham Ansori	55	90	0,77778	Tinggi
3	Aqila Rizqika Ramdhani	70	95	0,83333	Tinggi
4	Arsil Putri Ani	55	80	0,55556	Sedang
5	Axel Leonard Sulistio	50	85	0,7	Tinggi
6	Baiq Rizka Ulandari	35	80	0,69231	Sedang
7	Banua Zik'rall	40	80	0,66667	Sedang
8	Dina Auralmukasyafa	75	95	0,8	Tinggi
9	Elma Muharani	55	85	0,66667	Sedang
10	Errna Wati	50	85	0,7	Tinggi
11	Gilang Ananta Saputra	55	85	0,66667	Sedang
12	Irsyad Ashabil Kahfi	60	85	0,625	Sedang
13	Irwan Hadi	50	80	0,6	Sedang
14	Itri	40	70	0,5	Sedang
15	Jihan Fazira	65	90	0,71429	Tinggi
16	Juna Arthanabil Karunia	70	95	0,83333	Tinggi
17	Lalu Mughan Zikra Addkhil	70	95	0,83333	Tinggi
18	Lalu Bisma Wardial Azka	60	90	0,75	Tinggi
19	Muhammad Nabibil Khair	55	90	0,77778	Tinggi
20	Nazaril Fharabi	65	95	0,85714	Tinggi
21	Rizki Aditia	75	95	0,8	Tinggi
	Total	1215	1835	15,0641	
	Rata-Rata (Mean)	57,85	87,38	0,70059	Tinggi

Pada pelaksanaan sebelum menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* , dilakuakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *pre-test* dilakukan berujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi pola hidup gotong royong. Setelah itu dilakukan *post-test* untuk menilai kemanpuan siswa setelah menggunakan aplikasi *kahoot*. Evaluasi pembelajaran pkn menggunakan aplikasi *kahoot* , rata-rata nilai *pre-test* yang diproleh 57,61, sedangkan rata-rata nilai *post-test* 87,42. Hal ini menunjukan ada peningkatan hasil belajar setelah mengguanakan evaluasi pembelajaran pkn menggunakan aplikasi *kahoot*. Untuk menghitung tingkat peningkatan tersebut dihitung menggunakan N-Gain yang hasilnya 0,709641 berada pada interpetasi tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Untuk merancang evaluasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menggunakan aplikasi Kahoot sebagai perangkat pembelajaran, berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti: (1) Tentukan Tujuan Evaluasi, (2) Rancang Soal di aplikasi *kahoot,* (3) Buat Kuiz di aplikasi *kahoot,* (4) Uji Coba, (5) Implementasi dalam Kelas. Evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* layak digunakan berdasarkan persentase dari ahli media yaitu 90% berada pada kategori "sangat layak", kemudian persentase dari ahli materi yaitu 90% berada padaa kategori "sangat layak". Evaluasi pembelajaran Pkn menggunakan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari lembar angket respon siswa berada pada kategori "sangat baik" yaitu dengan persentase 83,46% pada uji coba skala kecil dan dengan persentase 87,80%, pada uji coba skala besar dan hasil perhituanggan menggunakan N-Gain 0,70 berada pada kategori "Tinggi".

REFERENSI

Ardana, L. N., Vega, N., Kirana, P., & Sunaryati, T. (2023). Peran Penting Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 1–6.

Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *3*(2), 155–162. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677

Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1647–1659.

Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X

Dewi, T. M., Indriyani, D., & Ristiani. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan MINDA*, *5*(1), 47–54.

Elfira, I., Syamsurizal, S., & Lufri, L. (2023). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Google Form untuk Evaluasi Pembelajaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 93–109. https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2811

Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(2), 204–210. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315

Farida, I. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA

Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, *2*(2), 39–44. https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44

Febriana, R. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.

Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(2), 489–499. https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840

Hartono, A. (2022). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Silo*.

Kemendikbud. (2021). Konsep Dasar, Prinsip, dan Prosedur Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *PPKn*, 7–26.

Kesuma, M., & Reni Puspita Sari. (2020). Pengembangan Modul Sharaf Dengan Pendekatan Deduktif Di Pondok Modern Madinah Lampung. *Studi Arab*, *11*(1), 27–36. https://doi.org/10.35891/sa.v11i1.1944

L1, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, *2*, 920–935.

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *2*(3), 418–430. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Maulidia, F., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Soal Pilihan Ganda Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Jurusan OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(1), 136–145. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p136-145

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.

Intersections, *6*(1), 23–33. https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589

Murciano-Calles, J. (2020). Use of Kahoot for Assessment in Chemistry Education: A Comparative Study. *Journal of Chemical Education*, *97*(11), 4209–4213. https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00348

Musarwan, M., & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, *1*, 186–199. https://doi.org/10.58561/jkpi.v1i2.35

Mutia, Tuti, Donna Boedi Maritasari, padlurrahman. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Geografi ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA Kelas X. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, *5*(1), 164–173. https://doi.org/10.29408/geodika.v5i1.3482

Natalia Cristiani, H. A. dkk. (2019). *Modul Pembelajaran Kahoot*.

Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, *21*(2), 128–135. https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 19. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Roosyanti, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendekatan Guided Discovery Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif. *Jurnal Pena Sains*, *4*(1), 60. https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2860

Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., & ... (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, *1*, 1–6. http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426

Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *3*(1), 149–159. https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922

Tri, J., Santoso, B., & Widiyanti, A. (2022). *Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangka*. *8*(November), 171–185.

Ulfaria. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas Vii Smp Muhammadiyah 7 Tajinan. *Etheses UIN Malang*.

Widyana, S., Asyraf, A., & Fithri, I. (2024). Peran Teknologi dan Media Media Pembelajaran bagi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *4*(6), 190–194. https://doi.org/10.56393/decive.v4i6.2186