

KELAYAKAN DAN EFEKTIFITAS PRODUK EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN KAHOOT! PADA IPAS KELAS V SDN SEMERU 6

Hudzaifah¹, Teti Rostikawati², Dendy Saeful Zen³

^{1,2,3} Universitas Pakuan Bogor

[¹irjepri@gmail.com](mailto:irjepri@gmail.com), [²rostikawati@unpak.ac.id](mailto:rostikawati@unpak.ac.id), [³dendyszen@unpak.ac.id](mailto:dendyszen@unpak.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a Kahoot-based learning evaluation on the topic “My Rich Biodiverse Indonesia” for Grade V students at SDN Semeru 6, Bogor City. The research was motivated by the use of conventional evaluation methods that often led to cheating and low student motivation. The method applied was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Validation results indicated that the product is highly feasible, with scores from media experts (94%), language experts (96%), content experts (92%), student responses (93%), and teacher responses (92%). Of the 20 test items developed, 15 were declared valid with high reliability. The average difficulty level was 0.57 (moderate) and the discrimination index was 0.69 (good). Effectiveness testing through the N-Gain score yielded 0.22 (low), with the average score increasing from 47 to 59. Thus, the product is considered highly feasible, although its overall effectiveness in improving learning outcomes remains low.

Keywords: *Feasibility, Kahoot, Learning Evaluation, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot pada topik “*Indonesiaku Kaya Hayatinya*” di kelas V SDN Semeru 6 Kota Bogor. Latar belakang penelitian adalah penggunaan evaluasi konvensional yang masih memunculkan kecurangan serta rendahnya motivasi siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan produk sangat layak, dengan penilaian ahli media 94%, ahli bahasa 96%, ahli materi 92%, respons siswa 93%, dan respons guru 92%. Dari 20 soal yang dikembangkan, 15 dinyatakan valid dengan reliabilitas tinggi. Tingkat kesukaran rata-rata berada pada kategori sedang (0,57) dan daya pembeda baik (0,69). Uji efektivitas melalui N-Gain menghasilkan skor 0,22 (rendah), dengan peningkatan rata-rata nilai dari 47 menjadi 59. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat layak digunakan, meskipun efektivitas peningkatan hasil belajar masih rendah.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Hasil Belajar, Kahoot, Kelayakan

A. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan kini menjadi kebutuhan penting bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Kehadiran teknologi membuka peluang untuk melakukan pembaruan, salah satunya dalam bidang evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang sebelumnya berbentuk konvensional dengan media cetak dapat bertransformasi menjadi evaluasi digital yang interaktif dan lebih menarik. Dengan dukungan perangkat digital seperti smartphone maupun tablet, siswa dapat mengikuti evaluasi secara langsung (*real time*) dengan pengalaman yang lebih dinamis.

Berdasarkan hasil observasi prapenelitian yang dilakukan di kelas V SDN Semeru 6 Kota Bogor pada 14 Maret 2025, ditemukan beberapa hambatan dalam proses dan hasil belajar. Selama kegiatan belajar, sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang antusias, mudah bosan, sering bercanda dengan teman, hingga melakukan kecurangan ketika mengerjakan soal evaluasi. Melalui wawancara dengan guru kelas V,

diketahui bahwa sekitar 60% siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dalam waktu lama. Rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih dominan berupa media konvensional, seperti buku paket dan lembar soal berbasis kertas.

Evaluasi pembelajaran pun sebagian besar masih dilakukan secara konvensional. Padahal, terbukti penggunaan teknologi mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, begitu ungkap guru kelas V. Hingga saat ini, evaluasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based evaluation*) belum pernah diterapkan di kelas V sekolah tersebut.

Salah satu platform permainan edukatif yang dapat digunakan adalah *Kahoot*, yaitu aplikasi kuis interaktif yang menghadirkan evaluasi dengan nuansa menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Melalui *Kahoot*, siswa dapat mengikuti evaluasi secara *real-time* dengan antarmuka yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar mereka.

Menurut Aflisia et al., (2020) *Kahoot* memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu: (1) Peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar. (2) Meminimalisir contek-mencontek dalam sebuah evaluasi. (3) Hasil evaluasi akan langsung terekap oleh aplikasi *Kahoot* ini. Masih banyak ragam manfaat yang diberikan oleh *Kahoot* sehingga platform tersebut sangat cocok untuk sebuah inovasi dalam media evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Supriatini et al., (2020) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan *Kahoot* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII”, diperoleh hasil bahwa rata-rata skor penilaian dari peserta didik mencapai 4,36 (87,13%) yang termasuk kategori “sangat layak”. Validasi yang diberikan oleh ahli media maupun ahli materi juga menunjukkan hasil sangat baik, masing-masing dengan skor rata-rata 4,90 (98%) dan 4,64 (92,8%). Aplikasi *Kahoot* dinilai tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa

cenderung lebih menyukai variasi media evaluasi yang menarik serta lebih memilih evaluasi berbasis teknologi dibandingkan cara manual, sehingga memperlihatkan potensi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran.

Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot*, kemudian diuji tingkat kelayakannya oleh para ahli, lalu akan diuji tingkat efektifitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai dasar pengembangan evaluasi pembelajaran khususnya evaluasi menggunakan *Kahoot* di sekolah-sekolah, agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti membuat sebuah produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot* beserta hasil kelayakan dan hasil efektifitasnya. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model evaluasi yang lebih efektif sekaligus menyenangkan, sehingga mampu berfungsi tidak hanya sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai

bidang keilmuan yang diperlukan sehingga produk pengembangan sesuai yang diharapkan. Setelah selesai diuji kelayakan, produk juga diuji kualitas butir soal pada siswa kelas VI.

Setelah dinyatakan layak, produk diimplementasikan pada siswa kelas V dengan melibatkan guru. Respon siswa dan guru diperoleh melalui angket, sedangkan efektivitas produk dianalisis dari perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan N-Gain.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, tes evaluasi, dan dokumentasi. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan saran ahli dianalisis secara deskriptif, sementara data kuantitatif dari angket, dan soal tes dianalisis dengan teknik statistik sederhana.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru masih banyak menggunakan media konvensional, seperti buku paket dan soal cetak. Hal ini membuat siswa cepat bosan, kurang termotivasi, bahkan sering melakukan

kecurangan. Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, guru perlu menghadirkan media yang lebih kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan platform *Kahoot* sebagai alat evaluasi yang variatif untuk meningkatkan motivasi dan persaingan sehat antar siswa.

Dari hasil analisis, peneliti membuat rancangan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot*, dengan menyiapkan bahan-bahan soal yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran siswa. Selanjutnya, peneliti membuat produk evaluasi pembelajaran berdasarkan soal-soal yang telah dipersiapkan sebelumnya. Setelah produk selesai, peneliti menguji kelayakan dari produk oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli terhadap Produk Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Kahoot*

Aspek Validasi	Hasil Validasi	Kategori
Media	94%	Sangat Layak
Bahasa	96%	Sangat Layak
Materi	92%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, produk evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* dinyatakan sangat layak menurut hasil penilaian para ahli.

Penelitian lain yang sejalan oleh Chandra et al., (2023) dengan hasil

validasi ahli materi mencapai 86,74% dan dari ahli media mencapai 87,54%. Penelitian ini juga menegaskan bahwa Kahoot efektif, praktis, dan menyenangkan sebagai alat pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Dapat ditarik Kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran *Kahoot* memiliki penilaian yang tinggi dari segi kelayakan.

Selanjutnya, dilakukan uji butir soal di kelas VI menunjukkan bahwa dari 20 soal, 15 dinyatakan valid dan 5 tidak valid dengan acuan nilai r hitung dan r tabel (0,444; $N=20$). Reliabilitas soal yang valid mencapai 0,88 dan tergolong tinggi, menandakan konsistensi serta ketepatan soal dalam mengukur kemampuan siswa. Analisis tingkat kesukaran menghasilkan rata-rata 0,57 yang berada pada kategori sedang, dengan distribusi soal mudah, sedang, dan sukar. Sementara itu, uji daya pembeda menggunakan 27% kelompok atas dan bawah memperoleh indeks rata-rata 0,69 yang termasuk kategori baik, sehingga soal dinilai mampu

membedakan kemampuan siswa secara efektif.

Pelaksanaan implementasi produk dilakukan di kelas V SDN Semeru 6 Kota Bogor dengan melibatkan 20 siswa. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot yang telah dirancang sebelumnya.

Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi dan antusias dalam mengerjakan soal evaluasi melalui *Kahoot*. Mereka tampak serius sekaligus bersemangat bersaing karena hasil dapat langsung terlihat secara terbuka di layar proyektor.

Setelah evaluasi selesai, siswa dan guru memberikan penilaian melalui angket respon. Hasil penilaian respon siswa kelas V dan guru terhadap penggunaan produk evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Responden	Skor Maksimal	Total Skor	Hasil
20 peserta didik kelas V	1000	930	93%
Guru Kelas V	50	46	92%

Hasil diinterpretasikan ke dalam tabel di bawah ini

Tabel 3. Interpretasi Angket Respon	
Persentase Hasil (%)	Keterangan
80,00 – 100	Sangat Layak
60,00 – 79,99	Layak
40,00 – 59,99	Cukup Layak
20,00 – 39,99	Kurang Layak
0,00 – 19,99	Tidak Layak

sumber: diadaptasi dari Melcin et al., (2021)

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel, rata-rata persentase respon peserta didik mencapai 93%, sedangkan respon guru sebesar 92%. Kedua nilai tersebut berada pada rentang 80%–100%, sehingga dikategorikan sebagai “Sangat Layak.”

Hal ini menunjukkan ketertarikan peserta didik dan guru terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Respon positif juga didapatkan oleh (Chandra et al., 2023). dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa”. Pada penelitian tersebut, angket respons peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan 89,4% siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap terakhir dilaksanakan *pretest* dan *posttest*

pada 20 peserta didik di kelas V SDN Semeru 6. Hasil *pretest* menunjukkan nilai terendah 13, tertinggi 67, dengan rata-rata 42. Sementara itu, hasil *posttest* memperoleh nilai terendah 53, tertinggi 80, dengan rata-rata 70. Berdasarkan rata-rata tersebut, selanjutnya dihitung nilai N-Gain menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

sumber: PGSD, Tim Dosen., (2024)

$$N - Gain = \frac{70 - 42}{100 - 42}$$

$$N - Gain = \frac{28}{58}$$

$$N - Gain = 0,48$$

Tabel 4. Kesimpulan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	Uji Instrument <i>Pretest</i>	Soal Tes <i>Posttest</i>
Jumlah peserta didik	20	20
Nilai Tertinggi	67	80
Nilai Terendah	13	53
Rata-Rata Nilai	42	70
N-Gain Score	0,48	
Keterangan N-Gain	Sedang	

Hasil perhitungan N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan nilai sebesar 0,48, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan

produk evaluasi pembelajaran berbasis platform *Kahoot* menunjukkan hasil yang positif walaupun masih terbatas.

Rendahnya nilai N-Gain dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, peserta didik memerlukan proses adaptasi terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi, mengingat aplikasi ini merupakan hal baru bagi siswa kelas V SDN Semeru 6. Kondisi tersebut berdampak pada keterbatasan mereka dalam mengoperasikan perangkat serta menjawab soal secara digital. Kedua, berdasarkan tanggapan siswa, tingkat kesulitan soal yang diberikan tergolong cukup tinggi sehingga memengaruhi capaian hasil belajar. Ketiga, terdapat kendala teknis berupa kestabilan jaringan internet yang kurang optimal, yang turut berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan evaluasi maupun hasil yang diperoleh. Namun menurut pandangan (Afifah et al., 2022) yang mengemukakan bahwa meskipun peningkatan hasil belajar yang diukur dengan N-Gain terkadang berada pada kategori sedang atau rendah, penggunaan media pembelajaran interaktif tetap

menunjukkan kontribusi positif dalam peningkatan kemampuan peserta didik dan minat belajar, serta dapat menjadi dasar perbaikan lebih lanjut instrumen kedepannya.

Produk evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* memiliki sejumlah kelebihan sekaligus keterbatasan. Beberapa kendala yang muncul dalam penelitian ini antara lain: pertama, keterbatasan jumlah karakter pada penulisan soal di *Kahoot* yang hanya memungkinkan maksimal 120 karakter, sehingga untuk pertanyaan yang lebih kompleks, khususnya tipe analisis, diperlukan integrasi dengan platform lain. Kedua, kendala teknis berupa gangguan jaringan internet yang dialami sebagian peserta, sehingga memengaruhi kelancaran dan akurasi hasil evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memerlukan dukungan koneksi yang stabil agar dapat berfungsi secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Jannah & Pahlevi, (2020) mengemukakan bahwa pengisian kolom soal terbatas hanya sebanyak 120 karakter dan *Kahoot* memerlukan koneksi internet yang kuat pada saat penggunaanya.

Walaupun penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, penggunaan platform Kahoot juga memberikan sejumlah keunggulan. Pada tahap pengembangan, Kahoot menawarkan berbagai pilihan template kuis serta pengaturan durasi pengerjaan soal yang fleksibel, mulai dari 30 hingga 240 detik. Dalam implementasinya, platform ini mudah digunakan karena peserta hanya perlu memasukkan kode akses dan nama untuk bergabung. Selain itu, variasi jenis permainan yang tersedia membuat kegiatan evaluasi lebih menarik dan tidak monoton. Fitur peringkat skor di akhir permainan juga mampu meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Wardana, (2024) mengemukakan bahwa Kahoot memiliki tampilan visual yang menarik dan mode game yang beragam yang meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot* dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun masih perlu

memperhatikan kendala yang akan terjadi saat penggunaan platform tersebut agar mempersiapkan konektifitas yang stabil untuk mendapatkan efektifitas yang lebih tinggi terhadap penggunaan platform *Kahoot*.

D. Kesimpulan

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan soal dan tampilan, pengembangan produk dengan validasi ahli, uji butir soal, implementasi pada 20 siswa kelas V SDN Semeru 6, serta evaluasi melalui pretest, posttest, dan perhitungan N-Gain.

Hasil validasi ahli media (94%), bahasa (96%), dan materi (92%) menunjukkan produk sangat layak. Respon siswa (93%) dan guru (92%) juga menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran dengan *Kahoot* dinilai positif dan dapat digunakan dalam proses belajar.

Efektivitas produk ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,48 (kategori sedang), yang berarti

terdapat peningkatan hasil belajar meskipun belum signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, M., Hanum, R., Fithriani, R., & Saragih, L. F. (2022). The Effectiveness of Project Based Learning Assisted by Video in Improving Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
- Aflisia, N., Karolina, A., Yanuarti, E., & Raihan, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1–17.
- Chandra, M. F., Irfandi, & Yuhelman, N. (2023a). LITERATUR REVIEW : Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46.
- Chandra, M. F., Irfandi, & Yuhelman, N. (2023b). Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. *Journal Education Research and Development*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Melcin, M. S., Erna, M., & Haryanti, S. (2021). Pengembangan Soal Berfikir Kritis Menggunakan Software iSpring Quizmaker Sebagai Media Display Pada Materi Kesetimbangan Ion Dan pH Larutan Garam. *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 3(2), 177–189. <https://doi.org/10.20414/spin.v3i2.3985>
- PGSD, T. D. (2024). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi*.
- Supriatini, Refson, & Mustofa. (2020).

Pengembangan Alat Evaluasi
Menggunakan Kahoot pada
Pembelajaran Bahasa Indonesia
untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal
Bindo Sastra*, 5305, 48–62.
[http://jurnal.um-
palembang.ac.id/index.php/bisastra/index](http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index)

Wardana, O. Y. (2024). Analisis
Penggunaan Kahoot oleh Guru
dan Siswa SMA Santa Maria 1
Cirebon. *Tahsinia*, 5(8), 1155–
1168.