

Pengembangan Aplikasi *Games* sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa

Arief Nurrahman*, Meita Dwi Cahyani, Agatha Saputri, R. Andro Zylilio Nugraha, Caesar Rosyad Achmadi, Muhammad Harfiansyah Makarim

Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Indonesia

*Email Korespondensi: ariefnurrahman@uny.ac.id

Genesis Artikel: Diterima: 23 Januari 2024 Diterbitkan: 26 Juli 2024

ABSTRACT: Students' cognitive abilities of lecture material must be adjusted to the Graduate Learning Outcomes (GLOs) and Course Learning Outcomes (CLOs) set. Therefore, it is necessary to conduct an evaluation media to measure student learning achievement. This research aims to develop the Kahoot Games application as a student learning evaluation media by looking at feasibility, practicality, and validity. This research method is Research and Development (R&D) using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The materials, test instruments, and the Kahoot games application were tested by four experts using Aiken V and 93 student samples. The results of expert validation showed that the materials and instruments scored 0.81-0.94 (valid). Expert validation of the Kahoot games application obtained a score of 0.88-1.00 (valid). Application testing showed an average student score of 81.53 (good). Student response to the practicality of the Kahoot games application scored 89.5% (very good). The feasibility test shows that the application is very feasible to use as a learning evaluation media, with a percentage of 93%. The results of this study prove that the Kahoot games application is very feasible and effective as a medium for evaluating learning outcomes. The implications of this study indicate that the Kahoot games application can be adopted as a valid, practical, and feasible evaluation media to improve student learning achievement.

Keyword: Application, Evaluation, Kahoot, Learning Achievement

ABSTRAK: Kemampuan kognitif mahasiswa terhadap materi perkuliahan harus disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan media evaluasi untuk mengukur ketercapaian belajar mahasiswa. Tujuan penelitian ini mengembangkan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi belajar mahasiswa dengan melihat kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Materi dan instrumen tes serta aplikasi *games* Kahoot diuji oleh 4 ahli menggunakan Aiken V dan 93 sampel mahasiswa. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa materi dan instrumen memperoleh nilai 0,81-0,94 (valid). Validasi ahli terhadap aplikasi *games* Kahoot memperoleh nilai 0,88-1,00 (valid). Pengujian aplikasi menunjukkan rata-rata nilai mahasiswa 81,53 (baik). Respon mahasiswa terhadap kepraktisan aplikasi *games* Kahoot memperoleh skor 89,5% (sangat baik). Uji kelayakan menunjukkan aplikasi sangat layak digunakan sebagai media evaluasi belajar dengan persentase 93%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi *games* Kahoot sangat layak dan efektif dijadikan media evaluasi hasil belajar. Implikasi penelitian ini menunjukkan aplikasi *games* Kahoot dapat diadopsi sebagai media evaluasi yang valid, praktis, dan layak untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Aplikasi, Evaluasi, Hasil Belajar, Kahoot

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Cara Sitasi:

Nurrahman, A., Cahyani, M.D., Saputri, A., Nugraha, R.A.Z., Achmadi, C.R., & Makarim, M.H. (2024). Pengembangan aplikasi *games* sebagai media evaluasi hasil belajar mahasiswa. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 11-22 <https://doi.org/10.30812/upgrade.v2i1.3815>

PENDAHULUAN

Tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0 saat ini adalah bagaimana kita mampu berdampingan dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari sehingga pemanfaatan yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Zahwa and Syafi'i, 2022). Pembelajaran berbasis teknologi menggabungkan berbagai gaya animasi, penjelasan grafis, dan warna yang tampak realistis, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar dan menyelesaikan berbagai jenis soal latihan. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menyesuaikan diri mahasiswa dengan pembelajaran digital (Susanty, 2020). Untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa, inovasi pendidikan disesuaikan dengan latar belakangnya. Keterampilan dan potensi mahasiswa dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi di dalam kelas (Cadet, 2023; Setiawan and Soeharto, 2020). Dengan menggunakan materi pembelajaran digital, dosen dapat meningkatkan pembelajaran mahasiswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alatnya. Mahasiswa kini mempunyai pilihan untuk mengakses berbagai materi dengan cepat dan mudah berkat kemajuan pendidikan di era digital. Dosen harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses belajar mengajar akibat adanya perubahan pendidikan di era digital (Astini, 2020).

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah proses evaluasi (Magdalena et al., 2020). Pencapaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) memerlukan penilaian yang efektif (Dethan, 2023). Pembuatan media evaluasi hasil belajar siswa merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan (Damayanti and Dewi, 2021). Tujuan evaluasi adalah mengumpulkan data hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan maksud untuk mengevaluasi dan menentukan keefektifan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di FEB UNY pada mata kuliah Praktikum Akuntansi, diketahui bahwa dalam perkuliahan di kelas kegiatan evaluasi masih belum dapat sepenuhnya maksimal dan belum bisa dilakukan konsisten pada setiap pertemuan di kelas karena kegiatan mahasiswa kebanyakan praktikum langsung. Selain itu pada mata kuliah lain kebanyakan kegiatan evaluasi banyak dilakukan pada saat Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Namun kegiatan pengujian lain yang juga mungkin dilakukan pada setiap pertemuan di kelas yaitu kuis atau tugas. Penilaian ini tentunya kurang menarik dan perlu koreksi manual dari dosen. Padahal penilaian dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan mahasiswa. Dosen dapat memanfaatkan hal ini untuk mengambil keputusan tentang proses pembelajaran selanjutnya.

Permasalahan tersebut membutuhkan sebuah solusi untuk dapat mengatasinya. Perkembangan dan kemajuan teknologi yang saat ini terjadi seyogyanya dapat memberikan suatu inovasi untuk mendukung optimalisasi dalam proses evaluasi pembelajaran yang lebih efektif (Oztemel and Gursev, 2020). Hal ini dikarenakan, teknologi menawarkan berbagai macam kemudahan di dalamnya. Pemanfaatan penggunaan teknologi di dalam proses perkuliahan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mahasiswa. Banyak kemajuan teknologi dalam pembelajaran digital yang saat ini tersedia, seperti Quizlet, Padlet, Kahoot, Edmodo, Google Classroom, dan lain-lain. Banyak alat berbasis web telah diciptakan untuk meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan. Aplikasi *games* Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi (Daryanes and Ririen, 2020). Kahoot adalah situs web yang meningkatkan pembelajaran di kelas dan membuat kuis menjadi menyenangkan.

Aplikasi *games* Kahoot merupakan media pembelajaran visual yang berfungsi mengarahkan atensi mahasiswa untuk dapat berkonsentrasi terhadap materi perkuliahan (Cadet, 2023; Setiawan and Soeharto, 2020). Soal-soal yang ditampilkan dalam bentuk *game-show* pada aplikasi *games* Kahoot dapat digunakan secara gratis dengan berbagai mata kuliah yang berbeda-beda. Tampilan soal pada aplikasi ini dapat dilengkapi gambar atau video yang membantu menjelaskan soal. Pengoperasian yang terbilang praktis digunakan karena aplikasi *games* Kahoot ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses baik dari komputer maupun *handphone* melalui aplikasi atau website (Tao and Zou, 2023). Sistem evaluasi pada aplikasi *games* Kahoot memungkinkan dosen dengan cepat mengetahui hasil belajar mahasiswanya karena poin yang diperoleh mahasiswa dalam aplikasi ditampilkan segera setelah mereka menjawab

pertanyaan. Berbeda dengan metode penilaian konvensional yang memerlukan proses panjang untuk memastikan tujuan pembelajaran siswa, metode konvensional menuntut dosen untuk mengoreksi hasil kerja mahasiswanya terlebih dahulu. Proses ini lebih menarik dan mahasiswa dapat menerima secara langsung umpan balik dari jawaban mereka sehingga dapat mengukur kemampuannya.

Pada penggunaannya, *games* Kahoot ini belum dikembangkan secara maksimal oleh guru/ dosen sebelumnya. Hal ini terlihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh yang menyatakan masih banyak guru yang belum memanfaatkan secara maksimal Kahoot karena keterbatasan pengetahuan terkait digitalisasi pembelajaran yang mempermudah proses evaluasi hasil belajar siswa. Kahoot hanya dimanfaatkan sebagai permainan biasa saja oleh penggunanya, sehingga Kahoot belum didesain sebagai media evaluasi. Belum maksimalnya penggunaan Kahoot juga dibuktikan dari penelitian milik [Wardana and Sagoro \(2019\)](#) yang menyatakan bahwa implementasi penggunaan Kahoot masih perlu perbaikan dan penyesuaian, terutama terkait dengan implementasi gamifikasi. Penelitian terdahulu tersebut berbeda dari hasil kesimpulan milik [Liandari and Desyandri \(2022\)](#) yang memberi arah positif akan kemanfaatan aplikasi Kahoot karena menjadi pembelajaran yang efektif dan praktis. Ini membuktikan bahwa meskipun Kahoot merupakan permainan sederhana dan menyenangkan, fungsinya tidak hanya sekedar hiburan saat perkuliahan saja, akan tetapi dapat digunakan untuk keperluan media pengukuran, penilaian, dan evaluasi [Fahrurrozi and Rahmawati \(2021\)](#). Pada penelitian ini dikembangkan sebuah desain aplikasi *games* Kahoot yang mampu digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Maka dari itu, kebaruan penelitian ini adalah mengembangkan desain aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang efektif dan praktis, memanfaatkan fungsi Kahoot tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat pengukuran, penilaian, dan evaluasi hasil belajar mahasiswa secara maksimal. Desain yang mudah memungkinkan setiap dosen dapat menggunakannya dengan mudah dengan berbagai mata kuliah yang diampunya. Manfaat yang lebih besar dalam hal evaluasi hasil belajar mahasiswa sesuai dengan CPL dan CPMK menjadi salah satu alasan aplikasi Kahoot ini dapat digunakan. Pengembangan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar mahasiswa dirasa sangat efektif dan perlu untuk dilakukan.

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa aplikasi *games* Kahoot memang benar berpotensi menjadi media evaluasi hasil belajar mahasiswa berdasarkan kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi belajar mahasiswa dengan melihat kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan. Di samping itu, implikasi hasil penelitian ini diharapkan bahwa aplikasi *games* Kahoot dapat diadopsi sebagai media evaluasi yang valid, praktis, dan layak untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang diadaptasi dari pendapat Thiagarajan tahun 1974 ([Setiawan and Setiawan, 2020](#)), yang mana kemudian dilihat kelayakan, kepraktisan, dan kevalidannya dari pengguna dan ahli. Model penelitian pengembangan 4D terbagi dalam 4 tahapan utama, yaitu: *define* (pendefisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Alasan dasar peneliti menggunakan model pengembangan 4D dikarenakan model ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk penelitian pengembangan. Bentuk produk dari pengembangan yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Adapun tahapan dalam model penelitian 4D secara lebih jelas ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model 4D

A. Tahap *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk mendefinisikan segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran dengan cara menganalisis CPL dan CPMK serta RPS yang menjadi acuan materi yang akan dikembangkan. Dengan demikian didapatkan hasil analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan mahasiswa yang dapat menunjang proses evaluasi dalam perkuliahan. Pada tahap ini peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan.

B. Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tahap yang bertujuan untuk dapat menyiapkan media tes yang interaktif menggunakan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar mahasiswa. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu perancangan *games* Kahoot di web, penyusunan instrumen tes Akuntansi, dan penyusunan dokumen foto atau video pendukung. Hasil yang terlihat pada tahap ini adalah sebuah draft aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar mahasiswa.

C. Tahap *Development*

Tahap *development* merupakan tahap yang bertujuan untuk membuat draft produk aplikasi *games* Kahoot menjadi produk jadi dan kemudian menguji validitasnya kepada para ahli/ *expert judgement*. Instrumen tes yang telah disusun dan produk aplikasi yang telah dihasilkan divalidasi oleh 4 orang ahli untuk diberikan saran, masukan, dan perbaikan mengenai produk agar menjadi lebih baik lagi. Sehingga pada tahap pengembangan ini menghasilkan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar yang layak untuk digunakan.

D. Tahap *Disseminate*

Tahap *disseminate* merupakan tahap yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pengembangan produk dalam jangkauan yang lebih luas untuk tujuan pengujian keefektifan penggunaan produk aplikasi *games* Kahoot. Akan tetapi pada penelitian ini hanya terbatas sampai pada tahap *development* saja. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan materi perkuliahan yang berbeda-beda.

Selanjutnya, sampel uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah 93 mahasiswa program studi pendidikan akuntansi dan akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta. Pemilihan subjek uji coba ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria penilaian oleh para ahli akan menggunakan *likert* 5 skala (1-2-3-4-5) dengan kriteria penilaian yang ditampilkan pada Tabel 1. Kriteria penilaian akan dihitung menggunakan rumus Aiken V (Muamar et al., 2021). Sedangkan untuk kriteria penilaian tentang kelayakan dan efektifitas dari aplikasi *games* Kahoot dari hasil uji coba di sajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Menurut Skala *Likert*

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

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

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

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi langsung untuk mengetahui pelaksanaan dan keefektifan produk yang dikembangkan dan juga angket yang berupa seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan respon atau tanggapan dari para responden uji coba. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati dan memandu penilaian, serta lembar angket yang berupa lembar penilaian keparaktisan dan penilaian kelayakan dari penggunaan aplikasi *games* Kahoot ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

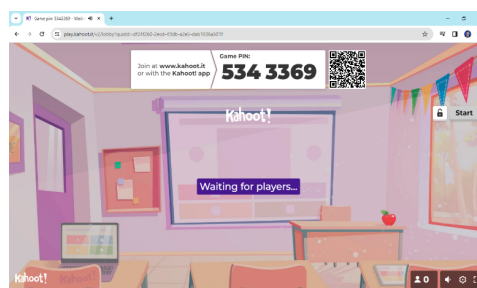
Hasil dari penelitian pengembangan ini disajikan dalam empat tahap (4D) dengan tahapan terakhir, yaitu *disseminate* tidak dilaksanakan sebagai berikut.

A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

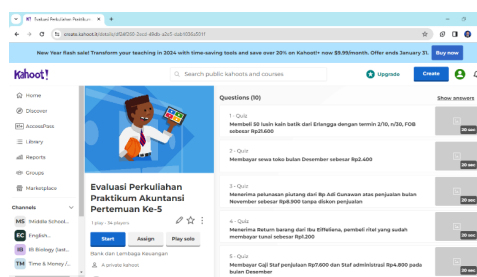
Pada tahap ini diperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi dalam sistem evaluasi ketercapaian CPL dan CPMK pada setiap pertemuan perkuliahan. Sistem yang banyak dilakukan yaitu pemberian kuis atau tugas secara konvensional, sehingga dosen memerlukan waktu untuk mengoreksi secara manual. Oleh karena itu, berdasarkan dari analisis karakteristik mahasiswa dan materi perkuliahan, peneliti mengembangkan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar yang bertujuan agar proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan kedepannya lebih akurat, efektif, dan efisien.

B. Tahap *Design* (Desain/ Perancangan)

Pada tahap *design* ini peneliti telah melakukan perancangan aplikasi *games* Kahoot dengan tiga langkah, yaitu 1) Perancangan produk, dengan hasil yaitu aplikasi *games* Kahoot yang dapat diakses melalui web baik dari *handphone* maupun dari laptop/ komputer dengan berisikan 10 soal pilihan ganda yang telah dilengkapi dengan gambar maupun video pendukung dengan durasi waktu penyelesaian setiap soalnya 20 detik dan skor tertinggi adalah 1000 setiap butir soalnya. 2) Penyusunan instrumen tes, peneliti menyusun instrumen tes berjumlah 10 butir pilihan ganda yang didasarkan pada materi perkuliahan pada pertemuan hari itu, sehingga apa yang dipelajari oleh mahasiswa pada hari tersebut dapat dievaluasi atas ketercapaian tujuannya. Pada gambar 5 merupakan tampilan dari aplikasi *games* Kahoot, gambar 3 merupakan contoh instrumen tes yang dikembangkan, dan gambar 4 merupakan contoh tampilan pengujian pada aplikasi *games* Kahoot.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Games Kahoot



Gambar 3. Contoh Instrumen Tes pada Aplikasi Games Kahoot

Gambar 4. Tampilan Pengujian pada Aplikasi *Games* Kahoot

C. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan aplikasi *games* Kahoot sebagai media evaluasi yang dilakukan beberapa uji. Uji yang dilakukan meliputi sebagai berikut.

1. Uji Validasi Ahli Terhadap Materi dan Instrumen Tes

Uji validitas ahli terhadap materi dan instrumen tes dilakukan untuk mengetahui seberapa valid instrumen tes yang dikembangkan atau disusun menurut pendapat para ahli (Nurrahman et al., 2022). Empat orang ahli dipilih untuk memberikan penilaian dengan lembar penilaian menggunakan skala *likert* 5. Adapun hasil dari perhitungan validasi ahli terhadap materi dan instrumen tes dari tiga paket tes yang dikembangkan disajikan pada Tabel 3, 4, dan 5.

Tabel 3. Hasil Validitas Materi Mata Kuliah Pengauditan II

Item	V-value	Criteria	Item	V-value	Criteria
1	0,88	Valid	11	0,88	Valid
2	0,94	Valid	12	0,81	Valid
3	0,88	Valid	13	0,88	Valid
4	0,88	Valid	14	0,94	Valid
5	0,94	Valid	15	0,88	Valid

Tabel 4. Hasil Validitas Materi Mata Kuliah Praktikum Akuntansi

Item	V-value	Criteria	Item	V-value	Criteria
1	0,94	Valid	11	0,88	Valid
2	0,88	Valid	12	0,88	Valid
3	1	Valid	13	0,81	Valid
4	0,94	Valid	14	0,94	Valid
5	0,88	Valid	15	0,81	Valid

Tabel 5. Hasil Validitas Materi Mata Kuliah Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya

Item	V-value	Criteria	Item	V-value	Criteria
1	0,94	Valid	11	0,88	Valid
2	0,94	Valid	12	0,94	Valid
3	0,94	Valid	13	0,81	Valid
4	0,88	Valid	14	0,81	Valid
5	0,94	Valid	15	0,94	Valid

Berdasarkan Tabel 3, 4, dan 5 diketahui bahwa materi dan instrumen tes yang dikembangkan memperoleh nilai antara 0,81 – 1,00. Artinya, materi dan instrumen tes tersebut valid karena lebih dari > 0,6 (Sari et al., 2021). Dengan demikian, semua paket instrumen tes dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa.

2. Uji Validasi Ahli Terhadap Media Aplikasi *Games* Kahoot

Hasil dari uji validasi ahli terhadap media aplikasi *games* Kahoot dilakukan untuk menguji seberapa kevalidan media dari pendapat para ahli. Empat orang ahli memberikan penilaian dengan menggunakan skala likert 5. Adapun hasil dari validasi ahli terhadap media aplikasi *games* Kahoot disajikan pada Tabel 6.

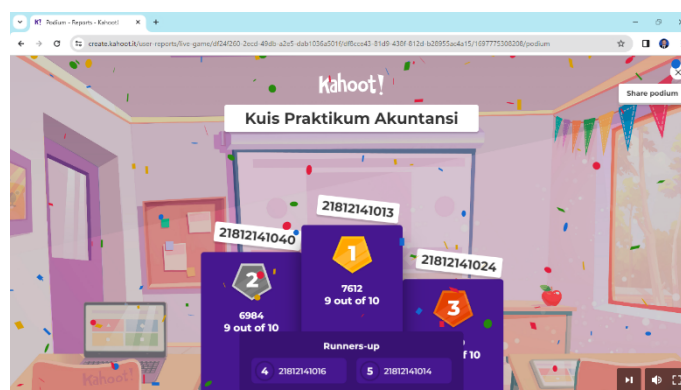
Tabel 6. Hasil Validitas Media Aplikasi *Games* Kahoot

Item	V-value	Criteria
Keterbacaan Media	0,94	Valid
Tampilan Media	1,00	Valid
Kemudahan dalam Penggunaan/ Kepraktisan	0,94	Valid
Kualitas Gambar dan Video Pendukung	0,88	Valid
Sistematika Penskoran	0,94	Valid
Kesesuaian Durasi Waktu	0,94	Valid
Tata Letak Halaman	1,00	Valid
Topografi Isi Media	0,88	Valid

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa hasil validitas media aplikasi *games* Kahoot yang dikembangkan memperoleh nilai antara 0,88 – 1,00 yang berarti valid karena lebih dari > 0,6 (Sari et al., 2021). Oleh karena itu, media layak digunakan untuk uji coba sebagai media evaluasi hasil belajar mahasiswa. Media yang valid sangat diperlukan untuk menjamin bahwa produk yang dihasilkan nanti dapat digunakan sebagaimana mestinya (Arrosyid et al., 2024).

3. Nilai Hasil Pengujian

Hasil dari pengujian yang dilakukan peneliti pada mata kuliah Pengauditan II, Praktikum Akuntansi, serta Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya dengan menggunakan aplikasi *games* Kahoot menunjukkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa 81,53 dengan kategori baik. Contoh untuk hasil pengujian pada mata kuliah Praktikum Akuntansi untuk hasil pada aplikasi *games* Kahoot disajikan pada Gambar 5. Sementara itu, rekapan hasil pengujian disajikan pada Tabel 7.



Gambar 5. Hasil Pengujian pada Aplikasi *Games* Kahoot

Tabel 7. Hasil Pengujian Mata Kuliah Praktikum Akuntansi

Nama Mahasiswa	Hasil Pengujian
Mahasiswa 1	76,12
Mahasiswa 2	69,84
Mahasiswa 3	68,20
Mahasiswa 4	68,04
Mahasiswa 5	68,02
Mahasiswa 6	68,00
Mahasiswa 7	67,98
Mahasiswa 8	67,92
Mahasiswa 9	67,89
Mahasiswa 10	67,87
Mahasiswa 11	67,85
Mahasiswa 12	67,81
Mahasiswa 13	67,77
Mahasiswa 14	67,74
Mahasiswa 15	67,72
Mahasiswa 16	67,68
Mahasiswa 17	67,66
Mahasiswa 18	67,54
Mahasiswa 19	67,42
Mahasiswa 20	67,37
Mahasiswa 21	66,33
Mahasiswa 22	66,23
Mahasiswa 23	66,20
Mahasiswa 24	66,17
Mahasiswa 25	66,13
Mahasiswa 26	66,03
Mahasiswa 27	65,69
Mahasiswa 28	65,27
Mahasiswa 29	65,56
Mahasiswa 30	65,23
Mahasiswa 31	64,89
Mahasiswa 32	64,54
Mahasiswa 33	63,33
Mahasiswa 34	61,32
Rata-Rata	67,04

Berdasarkan Tabel 7 dan Gambar 5 diketahui bahwa rata-rata nilai mahasiswa pada mata kuliah praktikum akuntansi dari hasil pengujian menggunakan aplikasi kahoot yaitu 67,04 dengan nilai tertinggi 76,12 dan nilai terendah adalah 61,32. Hal ini berarti aplikasi *games* Kahoot dapat digunakan untuk menguji tingkat kemampuan pengetahuan dari mahasiswa. Nilai tersebut juga tidak hanya didasarkan pada kemampuan mahasiswa dapat menjawab benar saja, akan tetapi juga kecepatan mahasiswa dalam mengerjakan tes. Hasil dari pengujian ini nantinya yang kemudian digunakan untuk evaluasi bagi dosen terkait pembelajaran baik dalam metode pembelajaran, media pembelajaran, sistem pembelajaran, hingga pada proses *assessment* (Cahyani et al., 2024).

4. Respon Mahasiswa Terhadap Kepraktisan Penggunaan Aplikasi *Games* Kahoot

Respon mahasiswa dilakukan setelah mahasiswa melakukan pengujian menggunakan aplikasi *games* Kahoot. Lembar respon mahasiswa diberikan peneliti melalui *google form* yang mana hasil uji kepraktisan ditampilkan pada Tabel 8. Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa hasil dari respon mahasiswa terkait tingkat kepraktisan setelah menggunakan aplikasi *games* Kahoot yaitu rata-rata 89,5% yang berarti aplikasi sangat praktis untuk digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar

mahasiswa. Diharapkan dengan kepraktisan ini dosen dapat memanfaatkan dan mengemas lebih baik lagi aplikasi Kahoot menjadi media evaluasi hasil belajar mahasiswa yang dapat digunakan kapan saja.

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Mahasiswa

No	Kategori	Indikator	Persentase	
1	Komprehensif	Indikator 1	92%	89%
		Indikator 2	86%	
2	Akurat	Indikator 3	87%	87%
		Indikator 4	87%	
3	Mudah digunakan	Indikator 5	91%	90%
		Indikator 6	89%	
4	Bermanfaat bagi Pengguna	Indikator 7	94%	92%
		Indikator 8	90%	
Rata-rata			89,5%	

5. Uji Kelayakan Aplikasi *Games* Kahoot

Uji kelayakan dilakukan untuk menguji seberapa layak aplikasi *games* Kahoot ini digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar mahasiswa. Uji kelayakan ini dilakukan oleh empat orang ahli yang memberikan penilaian terhadap produk aplikasi *games* Kahoot yang telah digunakan peneliti. Hasil dari uji kelayakan aplikasi *games* Kahoot disajikan dalam Tabel 9.

Tabel 9. Pembagian data untuk Training dan Testing

No	Aspek	Indikator	Persentase	Kategori	
1	Kualitas Produk	Indikator 1	100%	97%	Sangat Layak
		Indikator 2	95%		
		Indikator 3	90%		
		Indikator 4	95%		
		Indikator 5	100%		
		Indikator 6	100%		
		Indikator 7	90%		
		Indikator 8	95%		
2	Desain	Indikator 9	90%	92%	Sangat Layak
		Indikator 10	95%		
		Indikator 11	90%		
		Indikator 12	90%		
		Indikator 13	95%		
3	<i>Usability/ Kemanfaatan</i>	Indikator 14	85%	90%	Sangat Layak
		Indikator 15	95%		
		Indikator 16	85%		
Rata-rata			93%	Sangat Layak	

Berdasarkan Tabel 9 diketahui bahwa rata-rata nilai hasil dari uji kelayakan aplikasi *games* Kahoot ini adalah 93% yang berarti sangat layak untuk digunakan. Uji ini meliputi aspek kualitas produk yang menyatakan bahwa aplikasi *games* Kahoot yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dengan tingkat kelayakan 97%. Dilihat dari aspek desain, aplikasi *games* Kahoot ini memiliki kelayakan sebesar 92%. Kebermanfaatan/usabilitas yang ditimbulkan dari adanya aplikasi *games* Kahoot ini sebesar 90% atau sangat layak. Uji kelayakan ini menjadi penting dilakukan untuk menjamin bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk disebarluarkan, atau dapat digunakan oleh orang lain (Nurrahman et al., 2023; Wulandari et al., 2023).

Hasil temuan penelitian ini, yaitu terkait fakta mengenai aplikasi *games* Kahoot yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian pembelajaran menggunakan Kahoot dapat terlaksana dengan hasil yang baik. Selain itu, mahasiswa juga merespon bahwa penggunaan media aplikasi *games* Kahoot ini lebih praktis digunakan dalam evaluasi pembelajaran, dari pada guru atau dosen menggunakan dengan cara konvensional/*paper based*. Penggunaan media *games* memang berdampak positif pada peningkatan hasil dan motivasi belajar di kelas (Saputri et al., 2024). Hasil penelitian dari Nugraha et al. (2023) mengenai efektivitas Kahoot yang digunakan sebagai media pembelajaran kuis interaktif di SMA Negeri 2 Pontianak menghasilkan bukti bahwa pelaksanaan penilaian kuis menggunakan Kahoot sangat efektif, memberi kesan semangat tersendiri, serta dapat membawa suasana yang menyenangkan. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian dari Santoso and Widiyanti (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi *games* Kahoot memberi kebermanfaatan dalam meningkatkan kinerja mahasiswa sehingga memberi dampak positif untuk bersemangat mengerjakan tugas atau soal latihan. *Games* Kahoot ini juga dinilai layak oleh para ahli karena berdasarkan penilaian kualitas produk, desain, dan *usability*/kebermanfaatannya memang sudah sangat baik jika akan digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran di era digital seperti saat ini. Konsep yang elegan, dengan perpaduan bentuk *games*, dan mudah juga digunakan oleh peserta dan pembuat maka aplikasi *games* Kahoot ini mampu menjadi alternatif terbaik untuk dijadikan salah satu pilihan bagi para pendidik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *games* Kahoot yang telah dikembangkan mampu digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar mahasiswa karena telah terbukti valid, praktis, dan layak untuk digunakan berdasarkan dari respon pengguna dan ahli. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa materi dan instrumen memperoleh nilai 0,81-0,94 yang berarti valid. Hasil validasi ahli terhadap media aplikasi *games* Kahoot sebesar 0,88-1,00 yang berarti valid. Hasil pengujian menggunakan aplikasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa 81,53 dengan kategori baik. Penilaian respon mahasiswa terhadap pengujian kepraktisan menggunakan aplikasi *games* Kahoot ini memperoleh persentase skor 89,5% yang berarti sangat baik.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak untuk digunakan sebagai media evaluasi belajar dengan persentase 93%. Penelitian ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi dapat digunakan secara bijak dalam kegiatan pembelajaran salah satunya untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. Perkembangan teknologi yang semakin maju kedepannya seharusnya dapat memberikan banyak ide yang mampu memunculkan sistem media evaluasi pembelajaran mahasiswa secara lebih variatif. Hal ini juga mencakup pada pengembangan fitur yang ada di aplikasi Kahoot supaya dapat lebih menarik dan mampu mengikuti perkembangan *trend* di kalangan mahasiswa. Dengan itu, saran untuk penelitian selanjutnya yaitu adanya pengembangan fitur dan menu aplikasi *games* Kahoot yang mengikuti perkembangan *trend* mahasiswa sehingga tidak monoton dan tertinggal zaman. Selain itu penelitian selanjutnya dapat membandingkan keefektifan antara penggunaan aplikasi *games* Kahoot dengan aplikasi *games* lainnya untuk mengetahui media evaluasi pembelajaran yang terbaik untuk mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini hingga penyusunan artikel dapat terselesaikan. Dukungan dan masukan yang kami terima sangat berharga dalam menyempurnakan hasil penelitian ini. Kami berharap artikel ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *games* sebagai media evaluasi pembelajaran di masa depan.

DEKLARASI

Taksonomi Peran Kontributor

Semua penulis berkontribusi sama sebagai kontributor utama dari artikel ini. Semua penulis membaca dan menyetujui artikel akhir.

Pernyataan Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, atau nirlaba.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyid, M. S., Manggaberani, A. A., Nurrahman, A., Nugraheni, B. R., Metianing, D., Solikhin, F., Afri, L. E., Bahriani, M., Syafii, A., and Sari, N. (2024). *Pengukuran evaluasi pendidikan*. CV. Ruang Tentor.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2):241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>.
- Cadet, M. J. (2023). Application of game-based online learning platform: Kahoot a formative evaluation tool to assess learning. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(3):419–422. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2023.03.009>.
- Cahyani, M. D., Nurrahman, A., Hendrantya, E. A., and Owen, M. S. (2024). Apakah aplikasi games Kahoot dapat digunakan sebagai media assesment for learning? *Jurnal Edukasi Ekonomi*, 8(1):26–41. <https://doi.org/10.26418/jee.v8i1.77391>.
- Damayanti, N. A. and Dewi, R. M. (2021). Pengembangan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4):1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>.
- Daryanes, F. and Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2):172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Dethan, Y. D. (2023). Analisis pengembangan indikator dalam upaya mencapai capaian pembelajaran mata kuliah di IAKN Kupang. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(2):171. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i2.618.
- Fahrurrozi, M. and Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan model instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1):1–10. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13090>.
- Liandari, V. and Desyandri, D. (2022). Pengembangan multimedia interaktif Kahoot pada pembelajaran tematik terpadu bagi peserta didik kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1):76–93.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., and Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2).
- Muamar, A., Retnoningsih, A., and Anggraito, Y. U. (2021). Content validity test on moss plant e-book media with Aiken formula. *Journal of Science Education Research*, 5(1):6–13. <https://doi.org/10.21831/jser.v5i1.40359>.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., and Ramadhan, I. (2023). Efektivitas penilaian hasil belajar berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2):319–331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>.

- Nurrahman, A., Cahyani, M. D., Nurfatmawati, L., and Wibowo, H. (2023). Developing the instrument of e-learning evaluation: Study at vocational school. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 3(3):163–174. <https://doi.org/10.26740/joaep.v3n3.p163-174>.
- Nurrahman, A., Sukirno, S., Pratiwi, D. S., Iskandar, J., Rahim, A., and Rahmaini, I. S. (2022). Developing student social attitude self-assessment instruments: A study in vocational high school. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 8(1):1–12. <https://doi.org/10.21831/reid.v8i1.45100>.
- Oztemel, E. and Gursev, S. (2020). Literature review of industry 4.0 and related technologies. *Journal of intelligent manufacturing*, 31(1):127–182. <https://doi.org/10.1007/s10845-018-1433-8>.
- Santoso, J. T. B. and Widiyanti, A. (2022). Kahoot! sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2):171–185. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>.
- Saputri, A., Nurrahman, A., Nugraha, R. A. Z., Juliani, D., and Achmadi, C. R. (2024). Development of accounting crossword puzzle learning media to improve vocational high school students' learning activities. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(1):59–72.
- Sari, A. R. P., Sidauruk, S., Meiliawati, R., and Anggraeni, M. E. (2021). Development of digital literacy assessment scale to measure student's digital literacy. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(02):137–143. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i02.128>.
- Setiawan, A. and Soeharto, S. (2020). Kahoot-based learning game to improve Mathematics learning motivation of elementary school students. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1):39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5833>.
- Setiawan, D. C. and Setiawan, D. (2020). Development of JINEMAM learning model. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(4):281–290. <https://doi.org/10.30998/formatif.v9i4.3489>.
- Susanty, S. (2020). Inovasi pembelajaran daring dalam merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2):157–166. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>.
- Tao, Y. and Zou, B. (2023). Students' perceptions of the use of Kahoot! in English as a foreign language classroom learning context. *Computer Assisted Language Learning*, 36(8):1668–1687. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2011323>.
- Wardana, S. and Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar jurnal penyesuaian siswa kelas X akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2):46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.
- Wulandari, T., Pamungkas, J., and Nurrahman, A. (2023). Pentas seni anak di Jogja tv sebagai ajang eksistensi dan promosi kelembagaan TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3):3279–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4545>.
- Zahwa, F. A. and Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01):61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.