

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN GAMIFIKASI
BERBASIS MEDIA KAHOOT PADA PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK UNTUK SISWA KELAS V DI MIN 1
BOJONEGORO**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

**Robiatul Adawiyah
NIM. 02041020013**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robiatul Adawiyah

NIM : 02041020013

Program : Magister PGMI S-2

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Bojonegoro, 1 Juni 2022

Saya yang menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular meter stamp. The stamp contains the text 'METERAL TEMPEL' and a serial number '00A.0036021179'. The signature is written in a cursive style.

Robiatul Adawiyah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bajonegoro" yang ditulis oleh Robiatul Adawiyah ini telah disetujui pada tanggal 15 Juni 2022

Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Husbullah Huda, M. Ag
NIP. 197001072001121001



H. Mokhamad Saifudin, M. Ed, Ph. D
NIP. 197310131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro" yang ditulis oleh Robiatul Adawiyah ini telah disetujui pada tanggal 3 Juli 2022

Tim penguji:

1. Dr. Hisbullah Huda, M. Ag (Ketua)

:

2. H. Mokhammad Saifudin, M. Ed, Ph. D (Sekretaris)

:

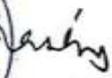
3. Dr. Mukhlisah AM, M.Pd.

:

4. Dr. Sutini, M.Si

:

Surabaya, 3 Juli 2022


Prof. H. 
NIP. 196004121994031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Robiatul Adawiyah
NIM : 02041020013
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana / Magister PGMI
E-mail address : robiatul.adawiyah19@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Gamifikasi Instrumen Penilaian Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Juni 2022

Penulis

(Robiatul Adawiyah)

ABSTRAK

Robiatul Adawiyah, 2022. Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro. Tesis. Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Hisbullah Huda, M. Ag, H. Mokhammad Saifudin, M. Ed, Ph. D.

Kata Kunci: Pengembangan, Instrumen Penilaian, Gamifikasi, Kahoot, Pembelajaran Akidah Akhlak.

Instrumen penilaian yang digunakan di MIN 1 Bojonegoro ini masih menggunakan cara lama yakni metode *konvensional*, sehingga hasilnya kurang maksimal. Selain itu, keterbatasan media evaluasi yang digunakan serta kurangnya penguasaan digital pada setiap guru menjadi alasan untuk dikembangkannya instrumen penilaian, khususnya pada pembelajaran akidah akhlak kelas V. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *kahoot* dalam pengembangan instrumen penilaian gamifikasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada pembelajaran akidah akhlak dan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas media penilaian berbasis media *kahoot* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi, wawancara dan tes. Teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan deskriptif. Sedangkan, teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus *product moment* dari *karl pearson* untuk mencari validitas dan rumus *cronbach alpha* untuk mencari reliabilitas.

Hasil dari penelitian ini; 1) Pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro. Produk pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan dari model ADDIE yang diantaranya; a) *analysis*, b) *design*, c) *development*, d) *implementation*, e) *evaluation*. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi para ahli produk ini masuk dalam kategori sangat layak. 2) Untuk validitas dan reliabilitas dari produk pengembangan ini dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Secara keseluruhan, validitas dari item butir soal pada uji coba tahap 1 dan 2 ini masuk pada kategori valid. Sedangkan, untuk reliabilitas butir soal pada uji coba tahap 1 dan 2 ini mendapat nilai *cronbach alpha* dikisaran angka mulai dari 0.702 - 0.714. Sehingga, untuk reliabilitas pada uji coba tahap 1 dan 2 ini dapat dikatakan *reliabel* karena lebih besar dari 0.70.

ABSTRACT

Robiatul Adawiyah, 2022. *Development of Gamification Assessment Instruments Based on Kahoot Media on Akidah Akhlak Learning for Class V Students at MIN 1 Bojonegoro. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya. Supervisor: Dr. Hizbullah Huda, M. Ag, H. Mokhammad Saifudin, M. Ed, Ph. D.*

Keywords: *Development, Gamification, Assessment Instruments, Kahoot, Akidah Akhlak Learning.*

The assessment instrument used at MIN 1 Bojonegoro is still using the old method, namely the conventional method, so the results are not optimal. In addition, the limitations of the evaluation media used and the lack of digital mastery of each teacher are the reasons for the development of assessment instruments, especially in learning aqidah morals for class V. In this study, researchers used kahoot media in developing gamification assessment instruments to measure the achievement of learning objectives for class students. V at MIN 1 Bojonegoro. The purpose of this study was to produce a gamification assessment instrument based on kahoot media in learning aqidah morals and to determine the validity and reliability of the kahoot media-based assessment media to measure the achievement of the learning objectives of Akidah Akhlak for fifth grade students at MIN 1 Bojonegoro.

This study uses research and development research using the ADDIE development model. Data collection techniques used in this study were observation, questionnaires, documentation, interviews and tests. The data analysis technique uses qualitative analysis techniques and quantitative data analysis. Quantitative data analysis technique using descriptive. Meanwhile, the quantitative analysis technique uses the product moment formula from Karl Pearson to find validity and the Cronbach alpha formula to find reliability.

The results of this study; 1) Development of the gamification assessment instrument based on the kahoot media to measure the achievement of the learning objectives of the fifth grade students' moral aqidah at MIN 1 Bojonegoro. This development product was developed using the stages of the ADDIE model which include; a) analysis, b) design, c) development, d) implementation, e) evaluation. Overall, based on the results of expert validation, this product is in the very feasible category. 2) For the validity and reliability of this development product, it was analyzed using the SPSS 16.0 application. Overall, the validity of the items in the test stages 1 and 2 is in the valid category. Meanwhile, for the reliability of the items in the trials in stages 1 and 2, the Cronbach alpha value is in the range of numbers ranging from 0.702 - 0.714. So, for the reliability in the trials of stages 1 and 2, it can be said to be reliable because it is greater than 0.70.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	15
C. Rumusan Masalah	16
D. Tujuan Penelitian.....	17
E. Kegunaan Penelitian	17
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	18
G. Penelitian Terdahulu	19

H. Sistematika Pembahasan	29
BAB II KAJIAN TEORI	32
A. Gamifikasi Dalam Penilaian (Gamification In Assessment)	32
B. Instrument Penilaian.....	48
C. Butir Soal	55
D. Media Kahoot.....	61
E. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	86
F. Ketercapaian tujuan pembelajaran	79
BAB III METODE PENELITIAN	95
A. Jenis Penelitian.....	95
B. Prosedur Pengembangan	97
C. Uji coba produk.....	106
1. Desain Uji Coba.....	94
2. Subyek Uji Coba.....	95
3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	96
4. Jenis Data.....	96
5. Teknik Pengumpulan Data	110
6. Teknik Analisis Data	121
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	114
A. Profil Obyek Penelitian	114

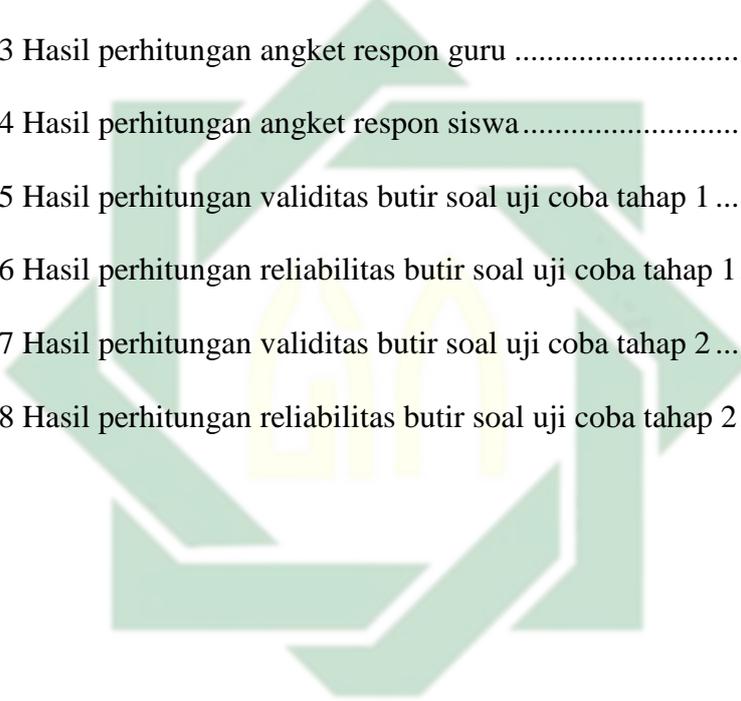
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	117
1. Gamifikasi Instrumen Penilaian Sebaiknya Dikembangkan Dengan Media Kahoot Untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro	117
2. Validitas Dan Reliabilitas Media Penilaian Berbasis Media Kahoot Tersebut Untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro.....	181
BAB V PENUTUP	187
A. Kesimpulan	187
B. Saran.....	188
DAFTAR PUSTAKA	190
RIWAYAT HIDUP	196
LAMPIRAN-LAMPIRAN	197

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi mata pelajaran akidah akhlak semester genap kelas V “Indahnya Akhlak Terpuji (Disiplin Dan Mandiri)”	78
Tabel 2.3 Parameter ketercapaian tujuan pembelajaran.....	81
Tabel 3.1 Aspek penilaian gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot digunakan saat wawancara kepala sekolah.....	99
Tabel 3.2 Aspek penilaian gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot digunakan saat wawancara guru mata pelajaran akidah akhlak	100
Tabel 3.3 Aspek media pada gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot untuk ahli media	101
Tabel 3.4 Aspek penilaian materi pada gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot untuk ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak.....	102
Tabel 3.5 Aspek kevalidan pada gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot untuk guru dan siswa	102
Tabel 3.6 Skala tingkat koefisien.....	105
Tabel 3.7 Skala kriteria kesukaran	106
Tabel 3.8 Skala kriteria daya pembeda	107
Tabel 3.9 Skala tingkat koefisien	112
Tabel 3.10 Kriteria kelayakan untuk para ahli	113
Tabel 3.11 Skala kelayakan.....	113
Tabel 4.1 Kondisi sarana dan prasarana di MIN 1 Bojonegoro.....	116

Tabel 4.9 Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal uji coba tahap 1	162
Tabel 4.10 Hasil perhitungan daya beda butir soal uji coba tahap 1	164
Tabel 4.11 Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal uji coba tahap 2	165
Tabel 4.12 Hasil perhitungan daya beda butir soal uji coba tahap 2	166
Tabel 4.13 Hasil perhitungan angket respon guru	169
Tabel 4.14 Hasil perhitungan angket respon siswa	170
Tabel 4.15 Hasil perhitungan validitas butir soal uji coba tahap 1	181
Tabel 4.16 Hasil perhitungan reliabilitas butir soal uji coba tahap 1	183
Tabel 4.17 Hasil perhitungan validitas butir soal uji coba tahap 2	184
Tabel 4.18 Hasil perhitungan reliabilitas butir soal uji coba tahap 2	185



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Proses Pelaksanaan Gamifikasi Dalam Pendidikan.....	32
Bagan 2.2 Faktor-faktor Yang Perlu Diperhatikan Dalam Membuat Media Pembelajaran.....	62
Bagan 3.1 Konsep ADDIE.....	84
Bagan 3.2 Proses Tahap Pengembangan ADDIE.....	88
Bagan 3.3 Skema Langkah-Langkah Penelitian.....	93
Bagan 3.4 Desain uji coba produk.....	94
Bagan 4.1 Analisis Kebutuhan.....	120
Bagan 4.2 Analisis Kurikulum.....	121
Bagan 4.3 Analisis Karakteristik Siswa.....	123

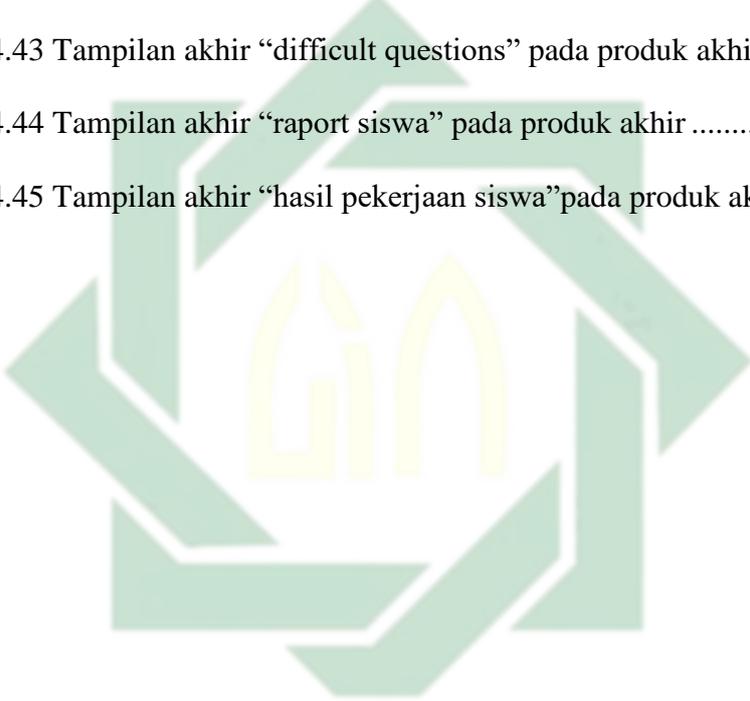
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan awal pembuatan akun kahoot “create an account” pada produk awal	127
Gambar 4.2 Tampilan awal “choose your account type” pada produk awal	127
Gambar 4.3 Tampilan awal “describe your workplace” pada produk awal.....	128
Gambar 4.4 Tampilan awal “home Kahoot” pada produk awal	129
Gambar 4.5 Tampilan awal “kahoot summary” pada produk awal	130
Gambar 4.6 Tampilan awal “cover image” pada produk awal	130
Gambar 4.7 Tampilan awal “halaman membuat soal” pada produk awal	131
Gambar 4.8 Tampilan awal soal yang sudah jadi pada produk awal	132
Gambar 4.9 Tampilan awal pengisian “game pin” pada produk awal.....	133
Gambar 4.10 Tampilan awal pengisian “nickname” pada produk awal	133
Gambar 4.11 Tampilan jika siswa sudah berhasil masuk pada produk awal	134
Gambar 4.12 Tampilan layar peserta didik yang sudah berhasil masuk pada produk awal	134
Gambar 4.13 Tampilan contoh soal pada produk awal.....	135
Gambar 4.14 Tampilan contoh soal pada produk awal.....	136
Gambar 4.15 Tampilan fitur awal “jawaban siswa benar” pada produk awal	137
Gambar 4.16 Tampilan fitur awal “jawaban siswa salah” pada produk	

awal	138
Gambar 4.17 Tampilan fitur awal “skor nilai” pada produk awal	139
Gambar 4.18 Tampilan fitur awal “peringkat siswa” pada produk awal	140
Gambar 4.19 Tampilan fitur awal “difficult questions” pada produk awal	140
Gambar 4.20 Tampilan fitur awal “raport siswa” pada produk awal.....	141
Gambar 4.21 Tampilan fitur awal “hasil pekerjaan siswa” pada produk awal	141
Gambar 4.22 Tampilan cover sebelum direvisi	156
Gambar 4.23 Tampilan cover setelah direvisi.....	156
Gambar 4.24 Tampilan kahoot summary sebelum direvisi	157
Gambar 4.25 Tampilan Kahoot summary setelah direvisi.....	157
Gambar 4.26 Tampilan soal nomor 2 sebelum direvisi	158
Gambar 4.27 Tampilan soal nomor 2 setelah direvisi.....	159
Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 sebelum direvisi	159
Gambar 4.29 Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 setelah direvisi.....	160
Gambar 4.30 Tampilan soal nomor 10 sebelum direvisi	160
Gambar 4.31 Tampilan soal nomor 10 setelah direvisi.....	161
Gambar 4.32 Tampilan awal “log in” pada produk akhir	172
Gambar 4.33 Gambar 4.32 Tampilan awal “home” pada produk akhir.....	172
Gambar 4.34 Tampilan awal “my kahoot” pada produk akhir	173
Gambar 4.35 Tampilan awal “cover” pada produk akhir	173
Gambar 4.36 Tampilan awal “kahoot summary” pada produk akhir	174
Gambar 4.37 Tampilan contoh soal nomor 1 pada produk akhir.....	174

Gambar 4.38 Tampilan contoh soal nomor 2 pada produk akhir.....	175
Gambar 4.39 Tampilan fitur “jawaban siswa benar”pada produk akhir	176
Gambar 4.40 Tampilan fitur “jawaban siswa salah”pada produk akhir.....	177
Gambar 4.41 Tampilan akhir “skor nilai”pada produk akhir.....	178
Gambar 4.42 Tampilan akhir “peringkat siswa” pada produk akhir.....	179
Gambar 4.43 Tampilan akhir “difficult questions” pada produk akhir.....	179
Gambar 4.44 Tampilan akhir “raport siswa” pada produk akhir	180
Gambar 4.45 Tampilan akhir “hasil pekerjaan siswa”pada produk akhir.....	180



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar mempunyai arti yang sangat luas. Dalam bahasa Arab, belajar biasa disebut dengan kata *ta'allum*. Menurut Baqir, sebagaimana yang telah dikutip Mahmud, *ta'allum* merupakan suatu proses penyerapan informasi-informasi tanpa ada batas.¹ Sedangkan, *American Heritage Dictionary* juga mendefinisikan bahwasanya belajar merupakan salah satu upaya untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman atau penguasaan melalui suatu pengalaman.² Belajar sangatlah penting untuk generasi anak-anak di era generasi alfa. Generasi alfa sendiri adalah anak-anak yang dilahirkan oleh para generasi milenial. Generasi alfa ini merupakan generasi yang sangat dekat dengan teknologi digital dan sangat cerdas dalam hal teknologi dibandingkan generasi sebelumnya. Hal ini bertujuan agar anak-anak generasi alfa ini dapat menghadapi berbagai macam tantangan dalam dunia pendidikan.³

Pada saat ini, dunia pendidikan semakin lama semakin mengalami suatu perkembangan yang sangat pesat dikarenakan adanya berbagai faktor, seperti halnya teknologi. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi ini tidak bisa dihindari. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka

¹ H. Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010), 62.

² Muhammad Fathurrohman, *Belajar Dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi Dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 7.

³ Ishak Fadlurrohman et al., "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0," *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, Vol. 2, No. 2 (Desember, 2019), 178.

akan mendukung proses pembelajaran, sehingga nantinya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menarik. Menurut Jayanti dengan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi ini bisa merangsang siswa untuk lebih giat dalam belajar serta meningkatkan potensi yang dimiliki siswa.⁴ Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi mempunyai beberapa macam bentuk animasi, penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata.⁵ Sehingga dalam hal ini bisa ditarik suatu kesimpulan bahwasanya pembelajaran bisa disuguhkan secara modern dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang nantinya bisa mengembangkan potensi peserta didik. Terlebih lagi dengan munculnya virus corona atau pada pertengahan tahun 2020 ini, sehingga dunia pendidikan mengalami permasalahan yang cukup genting dengan adanya wabah virus corona atau *Covid-19 (Corona Virus Disease)*.⁶ Menurut peneliti, dengan adanya *covid-19* ini akan menambah permasalahan yang cukup genting bagi pendidikan. Sehingga dunia pendidikan harus selalu meningkatkan kualitasnya agar dapat mengatasi setiap permasalahan yang ada.

Virus corona atau *Covid-19* sendiri adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *Coronavirus* yang baru ditemukan. Virus ini menyerang siapa saja, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Virus ini dapat

⁴ Jayanti Apri Emarawati, Penggunaan Teknologi Oleh Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Selama Pandemi Di Smp Mizan Depok, Fakultas Teknik Universitas Persada Indonesia Y.A.I 2020, 6

⁵ Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi 2013*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 45

⁶ Sri Harnani, *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*, Artikel, Cilegon : BDK Jakarta Kementerian Agama RI, (7 Juli 2020), 1

menyebabkan gangguan pernapasan hingga kematian.⁷ Dengan adanya wabah corona ini, beberapa negara di dunia termasuk Indonesia menetapkan kebijakan untuk memberlakukan sistem *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona ini. Sistem *lockdown* di sini dapat diartikan sebagai situasi yang melarang setiap warga masuk ke suatu tempat sebab kondisi yang darurat. Disamping adanya system *lockdown* tersebut, pemerintah juga mengeluarkan kebijakan baru terkait kegiatan belajar mengajar atau pendidikan harus dilakukan di rumah masing-masing dengan menerapkan metode pembelajaran secara daring (*online*). Hal ini sesuai dengan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat akibat penyebaran virus corona.⁸

Diberlakukannya kebijakan sistem *lockdown* pada masa pandemi ini mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online*. Sehingga mengharuskan dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi informasi khususnya *handphone* dan laptop yang menjadi komponen penunjang utama berjalannya proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Menurut Jauhari Maknuni, penggunaan *smartphone* di kalangan para pelajar juga memberikan dampak positif dan juga dampak negatif.⁹ Dampak positif dari penggunaan *smartphone* sebagai media belajar di kalangan pelajar ini menjadikan anak semangat dalam belajar serta membantu anak dalam memahami materi yang

⁷ Ibid, 1

⁸ Ibid, 1

⁹ Jauhari Maknuni, "Pengaruh Media Belajar *Smartphone* Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (*The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19*)," *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, Vol. 02, No. 02 (September, 2020), 94–106.

diajarkan oleh guru. Sedangkan, dampak negatif adanya penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran adalah membuat anak kecanduan menggunakan smartphone untuk bermain game-game yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, sehingga menjadikan anak asyik bermain dan malas dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengarahan pada anak dalam menggunakan media digital.¹⁰

Pengaruh pendidikan yang besar terhadap suatu individu maupun bangsa ini mengharuskan pendidikan agar bisa tetap ditingkatkan kualitasnya. Salah satu hal yang bisa dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan yakni dengan cara membuat media evaluasi hasil belajar peserta didik. Penilaian adalah suatu kegiatan agar menghasilkan suatu informasi terkait hasil belajar siswa secara menyeluruh. Hal ini bertujuan untuk merefleksi dan mengetahui berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.¹¹

Lislie J. Brigg menyatakan bahwa untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang telah dicapai saat proses pembelajaran. Lislie J. Brigg menjelaskan bahwasanya hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasilnya yang dicapai melewati proses pembelajaran di sekolah yang ditetapkan dengan angka-angka yang diukur berdasarkan tes (penilaian) keberhasilan belajar.¹² Selaras dengan pendapat di atas, Tirta juga mengatakan bahwa guna mengetahui sejauh mana peserta didik telah berhasil

¹⁰ Ibid, 94–106.

¹¹ Nunung Nuriyah, *Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori*, Jurnal Edueksos, Vol. III, No. 1, (Januari-Juni 2014), 73.

¹² Lislie J. Brigg, *Instructional Design and Applications*, (Englewood, NJ: Educational Technology Publication, Inc, 1979), 150

dalam belajar, maka perlu terlebih dahulu dilakukan suatu penilaian.¹³ Dalam hal ini, penilaian dari hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memperhatikan tiga penilaian yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Dewi Amaliah Nafiati yang mengatakan dalam artikelnya, bahwa selama ini yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menentukan hasil belajar peserta didik dalam belajar adalah kategori dari *Bloom*, yakni:(1) kognitif, (2) afektif, dan (3) psikomotorik.¹⁴

Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran, kehadiran dari suatu media ini sangat penting. Apabila dalam suatu kegiatan belajar mengajar tersebut terdapat ketidakjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik, maka akan dengan mudah dibantu dengan penggunaan media sebagai perantara. Oleh karena itu, media dapat dijadikan alat untuk menutupi kekurangan dari kemampuan seorang pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan tidak memanfaatkan media pembelajaran.

Begitu juga dengan peranan media pembelajaran, suatu pembelajaran tidak akan efektif jika pembelajaran tersebut tidak sesuai dengan materi (tema) dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukannya. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran. Dan apabila hal ini diabaikan, maka media tersebut tidak bisa

¹³ Ibid, 69

¹⁴ Dewi Amaliah Nafiati, *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorikhumanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 2. (2021), 151-172

dikatakan lagi sebagai alat bantu (perantara) pembelajaran, karena menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.¹⁵

Dalam mencapai tujuan pembelajaran di masa pandemi seperti saat ini, maka para pendidik dapat melaksanakan evaluasi dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis teknologi. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti mendapatkan suatu fakta bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran di MIN 1 Bojonegoro masih terbilang belum sepenuhnya maksimal. Hal ini dikarenakan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh para guru di lembaga tersebut masih tetap menggunakan cara konvensional yang bisa dikatakan kurang efisien. Seperti halnya, pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan tes tulis dan pengumpulan hasil kerja siswa dikirim secara online. Kegiatan evaluasi pembelajaran di MIN 1 Bojonegoro ini diawali dengan pendidik membuat soal, pendidik membagikan soal berupa kertas, kemudian peserta didik mengerjakan soal tersebut di rumah, selanjutnya pendidik mengoreksi jawaban yang dikirim peserta didik, dan yang terakhir pendidik membagikan nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Sehingga pelaksanaan evaluasi yang seperti itu membutuhkan waktu yang lama, serta akan memberikan dampak pada saat evaluasi pembelajaran yang nantinya menjadi kurang efektif ketika dilaksanakan.

Begitu juga, dengan dilaksanakannya sistem daring dalam dunia pendidikan ini akan memudahkan siswa untuk melakukan sebuah kecurangan saat menjawab soal yang diberikan guru, sebab guru tidak bisa melakukan pemantauan secara

¹⁵ M. Miftah, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan Vol. 1, No. 2, (Desember 2013)

langsung. Salah satu bentuk kecurangan yang bisa dilakukan siswa yakni saling berbagi jawaban antarpeserta didik melalui aplikasi whatsapp atau alat komunikasi lainnya. Sehingga tidak sedikit nilai dan kesalahan antar siswa banyak yang sama. Melihat hal tersebut, dengan adanya pembelajaran secara daring seperti ini maka seharusnya seorang pendidik tidak lagi memakai sistem evaluasi secara konvensional. Sebab, hal ini akan memberikan peluang kecurangan yang dilakukan peserta didik tersebut dan menjadikan hasil evaluasi yang diperoleh guru kurang valid lagi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Muhammad Taufik, salah satu guru yang mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak, ia menyatakan bahwa saat melaksanakan evaluasi pembelajaran, lembaga MIN 1 Bojonegoro ini menggunakan instrumen penilaian dalam bentuk tes tulis dan tes lisan saja. Menurut Muhammad Taufik, di lembaga MIN 1 Bojonegoro ini belum tersedia instrumen penilaian berbasis digital serta belum tersedia instrumen penilaian yang praktis dan dapat menarik siswa untuk belajar serta memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Selama kegiatan pembelajaran daring maupun luring, para guru hanya menggunakan media-media itu saja dalam proses pembelajarannya. Seperti halnya, e-learning dan powerpoint.¹⁶ Sejalan dengan Muhammad Taufik, Murni juga menyatakan hal yang sama. Ia menyatakan bahwasanya instrumen penilaian yang digunakan oleh pendidik masih menggunakan cara konvensional. Hal ini disebabkan karena masih banyak ditemukan siswa yang kurang ahli dalam mengoperasikan teknologi. Selain itu,

¹⁶ Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.

di MIN 1 Bojonegoro ini juga kurang dalam memanfaatkan media digital dalam pelaksanaan penilaian. Hal ini disebabkan karena tidak tersedia instrumen penilaian berbasis digital dan juga tidak menarik.¹⁷

Melihat kondisi dari suatu persoalan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan instrumen penilaian yang berbasis digital dan menggunakan elemen-elemen game di dalamnya atau biasa disebut dengan gamifikasi. Seperti halnya, *game-game* edukasi yang dilengkapi berbagai fitur, mudah digunakan, praktis, dan menarik. Sehingga, dengan adanya instrumen penilaian yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa ini maka dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Muhammad Taufik bahwa agar dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, maka siswa membutuhkan instrumen penilaian yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi permainan, mudah digunakan, dan dapat menarik siswa.¹⁸

Sejalan dengan pendapat di atas, Farhatin juga menyatakan hal yang sama. Pada saat melakukan pembelajaran secara daring maupun tatap muka, tidak terdapat perbedaannya. Menurutnya, selama ini siswa terlihat tidak tertarik saat ujian sekolah dilaksanakan. Hal ini karena siswa merasa bosan dengan instrumen penilaian yang selama ini telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga, saat melaksanakan ulangan harian dan soal latihan, siswa terlihat tidak berminat dalam mengerjakan soal ulangan. Pada kenyataannya, pelaksanaan evaluasi pembelajaran di MIN 1 Bojonegoro pada saat pembelajaran daring maupun tatap muka ini hanya dilakukan dengan mengisi soal secara manual di

¹⁷ Masiti Harimurni, S.Pd., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.

¹⁸ Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021

kertas seperti pada umumnya, kemudian siswa dapat mengirimkan menggunakan *e-learning* atau menyerahkan secara langsung. Hal ini disebabkan karena para pendidik kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak sebab masih sering menggunakan metode *konvensional*. Sehingga, menjadikan siswa bosan, tidak tertarik dan bahkan tidak semangat dalam kegiatan pembelajaran serta mengerjakan soal-soal ujian.¹⁹

Melihat permasalahan di atas tersebut, maka membutuhkan sebuah solusi dengan adanya instrumen penilaian yang baru dengan mengikuti sebuah perkembangan teknologi yang semakin pesat ini. Instrumen penilaian ialah sebuah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi yang nantinya dipakai sebagai landasan analisis dan interpretasi untuk pengambilan keputusan. Selain itu, instrumen penilaian juga bisa diartikan sebagai alat yang digunakan untuk melakukan penilaian.²⁰

Berbicara terkait instrumen penilaian, pada saat ini banyak instrumen penilaian yang menggunakan elemen-elemen game di dalamnya atau biasa disebut dengan istilah gamifikasi. Gamifikasi merupakan sebuah proses game yang bertujuan meningkatkan motivasi kinerja melalui peningkatan keterlibatan pengguna yang didasari pada rasa antusias saat menjalankan tantangan tersebut, selain itu, hasil dari proses ini bisa berupa pengalaman dari si pengguna juga

¹⁹ Siti Aisyah Farhatin, S.Si Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.

²⁰ Haryati, Mimin. Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), 120

hasil dari keterlibatan pengguna yang berbentuk nilai atau capaian selama proses.²¹

Dewasa ini marak sebuah aplikasi-aplikasi *game online* yang digunakan oleh lembaga pendidikan untuk melaksanakan penilaian. Apalagi di tengah pandemi covid-19 yang sedang dihadapi pada saat ini, banyak aplikasi berbasis gamifikasi seperti halnya, media *kahoot*, *edmodoo*, *quizziz* dan masih banyak lagi. Aplikasi *kahoot*, *edmodoo*, *quizziz* ini merupakan contoh dari gamifikasi. Dengan menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut maka dapat memberikan efek yang positif, melakukan sebuah penilaian dan membuat siswa termotivasi serta enjoy saat melaksanakan evaluasi pembelajaran. Penelitian Muhammad Dafit Pitoyo, dkk., membuktikan penerapan gamifikasi berupa *quizziz* memberikan efek positif pada pembelajaran siswa. Hal ini disebabkan karena *quizziz* menyediakan banyak fitur atau elemen permainan.²²

Begitu juga dengan media *kahoot*, *kahoot* merupakan salah satu aplikasi *game education based online* yang dapat dipakai saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aplikasi *kahoot* ini merupakan media yang sudah sering digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Menurut Po Abas Suryana, ia menyatakan bahwa dengan memanfaatkan gamifikasi menggunakan *kahoot* sebagai instrumen penilaian ini akan dinilai efektif serta menyenangkan. Selain itu, guru juga bisa menggunakannya dengan mudah untuk melakukan penilaian terhadap siswanya perihal penguasaan materi pembelajaran. Selain itu, hal

²¹ Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining gamification: a service marketing perspective*. Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference, MindTrek, (2012), 1-22

²² Supriatini, Refson, and Mustofa, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII," *Jurnal Bindo Sastra* 4, no. 1 (2020): 48–62, <https://jurnal.um-palembang.ac.id/bisastra/article/view/2206>.

tersebut juga bisa dimanfaatkan oleh para pendidik dalam pelaksanaan penilaian guna menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.²³

Dalam hal ini, instrumen penilaian berbasis media *kahoot* merupakan sebuah alat penilaian yang memanfaatkan aplikasi *kahoot* saat melaksanakan evaluasi pembelajaran. Instrumen evaluasi berbasis media *kahoot* ini dilengkapi oleh fitur-fitur yang menarik didalamnya. Sehingga, alasan peneliti menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media yang digunakan sebagai instrumen penilaian, karena *kahoot* ini merupakan salah satu contoh media dari penerapan gamifikasi berupa aplikasi game online yang sudah sering diterapkan dalam dunia pendidikan. Selain itu, aplikasi *kahoot* ini merupakan aplikasi yang efektif untuk digunakan pada masa pandemi seperti ini. Sebab, pada masa seperti ini, membutuhkan sebuah instrumen penilaian yang efektif digunakan guna mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah secara cepat dan valid. Tidak seperti sistem konvensional yang digunakan sekarang ini membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selaras dengan pendapat Serly Wardana, dkk., bahwa penerapan gamifikasi ini bisa dilakukan dengan menggunakan suatu media, salah satunya adalah aplikasi *kahoot* ini. Media *kahoot* ini sudah sesuai untuk digunakan dengan model pembelajaran gamifikasi, sebab media *kahoot* ini memiliki beberapa unsur game di dalamnya.

²³ Po Abas Sunarya et al., "Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran," *Edutech* 18, no. 1 (2019): 79.

Selain itu, media *kahoot* juga sudah sesuai dengan karakteristik yang ada pada gamifikasi.²⁴

Dalam penelitiannya, Harlina juga menambahkan bahwasanya aplikasi kahoot ini berisikan soal-soal dengan tampilan *game-show* yang bisa dipakai secara gratis atau tidak berbayar. Tampilan soal pada aplikasi ini juga bisa dilengkapi dengan gambar ataupun video yang nantinya untuk memperjelas soal. Selain itu, pengoperasian aplikasi *kahoot* juga sangat mudah dilakukan, *kahoot* bisa diakses dengan menggunakan sebuah aplikasi maupun situs web secara langsung. Sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan. Herlina juga menyatakan bahwa dengan menggunakan sistem evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* memungkinkan guru untuk dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam aplikasi *Kahoot*, point yang didapatkan siswa akan ditampilkan secara langsung setelah siswa menjawab soal-soal tersebut. Hal ini berbeda halnya dengan sistem evaluasi *konvensional* yang seperti saat ini masih dilakukan di sekolah-sekolah. Sistem evaluasi konvensional membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa, karena dalam sistem evaluasi *konvensional* pendidik harus mengoreksi hasil kerja siswa terlebih dahulu. Apalagi dalam masa pandemi seperti saat ini, evaluasi dengan cara *konvensional* sudah kurang efektif lagi jika tetap digunakan. Selain itu, aplikasi *Kahoot* ini juga mengutamakan adanya keterlibatan aktif siswa dengan

²⁴ Serly Wardana & Endra Murti Sagoro, “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar”, Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akutansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019, Vol. XII, No. 2, (2019), 49

dengan temannya secara kompetitif terkait materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari.²⁵

Selaras dengan pendapat di atas, Fitri Rofiarti, dkk., juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa *kahoot* ini juga bisa mempengaruhi perubahan perkembangan sosial emosional peserta didik dalam keahliannya berkolaborasi dan berkompetisi. Kelebihan lain dari *kahoot* yakni hasil perolehan poin peserta didik saat menjawab soal dapat ditampilkan dilayar secara langsung, sehingga *kahoot* ini bisa menjadi media pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran siswa. Apalagi pada masa pandemi seperti saat ini, *Kahoot* juga bisa dijadikan sebagai alternatif media evaluasi bagi para pendidik yang diharuskan untuk melakukan pembelajaran secara daring.²⁶

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka alasan peneliti ingin mengembangkan instrumen penilaian gamifikasi berbasis *kahoot* pada mata pelajaran Akidah Akhlak ini disebabkan beberapa hal, diantaranya peneliti ingin mengurangi dan menghindari adanya kecurangan saat pelaksanaan evaluasi, belum tersedia instrumen penilaian gamifikasi yang praktis berbasis digital khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak, pelaksanaan evaluasi penilaian yang ada selalu monoton, dan rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, serta belum tersedia media yang digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak. Tidak hanya itu, tetapi peneliti juga ingin menciptakan suasana yang menyenangkan serta

²⁵ Harlina binti Ishak, Z. M. N. & A. A. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Prosiding Seminar Serantau Ke-8 (2017). 627–635.

²⁶ Fitri Rofiarti, & Anisa Yunita Sari, “TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak”, PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini. (2017).

memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia di MIN 1 Bojonegoro. Sehingga, hal ini dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Begitu juga, dengan alasan peneliti mengambil mata pelajaran akidah akhlak sebagai fokus materi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Alasannya, karena mata pelajaran akidah akhlak ini salah satu mata pelajaran agama yang menurut peserta didik membosankan. Selain itu, mata pelajaran akidah akhlak ini minim media pelajarannya serta kebanyakan peneliti hanya meneliti mata pelajaran umum. Harapannya, dengan adanya media evaluasi ini, pembelajaran akidah akhlak ini lebih menarik dan tidak membosankan.

Dengan adanya pemaparan di atas, maka pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis *kahoot* ini sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan, dengan menggunakan instrumen penilaian gamifikasi berbasis aplikasi *kahoot* ini akan membuat siswa lebih aktif, *enjoy*, termotivasi dan membangun minat siswa dalam belajar. Hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan Daryanes dan Ririen dalam artikelnya bahwa aplikasi *kahoot* ini merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai instrumen penilaian gamifikasi ini maka siswa akan termotivasi sebab game edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.²⁷

²⁷ Febblina Daryanes and Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah yang terkandung di dalamnya sebagai berikut:

- a. Di era kemajuan teknologi, guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V-B masih menggunakan metode konvensional, guru hanya menjelaskan materi dan memberikan soal kemudian siswa menjawab.
- b. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tidak terkontrol dengan baik sebab masih banyak siswa kelas V-B yang melakukan kecurangan dengan mencocokkan saat evaluasi pembelajaran.
- c. Belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara maksimal
- d. Belum diterapkannya instrumen penilaian gamifikasi menggunakan media *kahoot* untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar peserta didik dapat berpikir luas dan merasa menyenangkan.
- e. Bentuk tes berupa soal yang diberikan kurang bervariasi.
- f. Belum ada instrumen penilaian gamifikasi yang praktis berbasis digital yang dapat digunakan pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas V-B, hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang dilakukan selama ini menggunakan metode konvensional.
- g. Kurangnya ketertarikan siswa kelas V-B dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat peserta didik pasif. Hal ini dibuktikan dengan sebab pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Dengan adanya keterbatasan terkait beberapa hal, penulis membatasi masalah yang akan ditelitinya, diantaranya:

- a. Produk yang dikembangkan adalah instrumen penilaian dalam bentuk game interaktif atau gamifikasi dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot* guna mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran siswa kelas V-B.
- b. Materi pelajaran yang digunakan dalam instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang akan dikembangkan adalah materi indahnya akhlak terpuji yang ada pada mata pelajaran akidah akhlak pada semester genap kelas V MI.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, serta batasan masalah yang telah ditentukan maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana instrumen penilaian gamifikasi sebaiknya dikembangkan dengan media *kahoot* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro?
2. Bagaimana validitas dan reliabilitas media penilaian berbasis media *kahoot* tersebut untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan instrumen penilaian gamifikasi sebaiknya dikembangkan dengan media *kahoot* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas media penilaian berbasis media *kahoot* tersebut untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus permasalahan di atas tersebut, kegunaan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritik, hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan teori pengembangan gamifikasi penilaian dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini nantinya akan sangat membantu serta mempermudah dalam melakukan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menentukan instrumen penilaian gamifikasi pembelajaran yang cocok untuk digunakan, serta nantinya dapat mendukung proses

pembelajaran siswa kelas V, sehingga guru akan lebih mudah dalam melakukan penilaian.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menentukan kebijakan terkait penggunaan instrumen penilaian gamifikasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran guna mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini maka harapannya bisa memberikan hal baru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, membuat siswa termotivasi dan enjoy dalam belajar serta tidak membuat siswa merasa tegang saat melaksanakan penilaian dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti bisa menambah berbagai wawasan, pengetahuan, serta pengalaman tentang instrumen evaluasi pembelajaran yang cocok digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah gamifikasi instrumen penilaian berbasis media *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V, dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Nama Akun : Gamifikasi_Kahoot x PAS_AkidahAkhlak
- Deskripsi : Media *kahoot* ini merupakan media online yang berisi soal-soal dan digunakan sebagai instrumen penilaian pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V SD/MI. Materi soal yang ada pada di media *kahoot* ini tentang "Indahnya Berakhlak Terpuji". Instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V SD/MI.
- Alamat URL : <https://kahoot.com/schools-u/>
- Fitur : Gambar, Soal *single choice* dan *multi choice*, skor, dan *raport*.
- Kompatibilitas : Kompatibel dengan perangkat *Android*, *iphone*, laptop.
- Ukuran : Bervariasi berdasarkan perangkat
- Jumlah Soal : 20 soal yang terdiri dari 10 soal *single choice* (penilaian kognitif) dan 10 soal *multi choice* (penilaian sikap).
- Bentuk Soal : *Single choice* dan *multi choice*

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bukan merupakan penelitian dasar atau awal. Sebelum penelitian ini dilaksanakan, sudah banyak penelitian serupa yang telah

dilaksanakan. Untuk membuktikan originalitas dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro²⁸ dengan judul “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”.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan aktivitas, motivasi, hasil belajar jurnal penyesuaian siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK koperasi Yogyakarta melalui penerapan gamifikasi berbantu media *kahoot*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan gamifikasi berbantu media *kahoot*. hanya saja penelitian terdahulu ini hanya meninjau dari segi aktivitas, motivasi, hasil belajar. Sedangkan, penelitian ini meninjau dari segi ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, yang membedakannya lagi yakni terkait subyek dan mata pelajaran yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Selatan dan berfokus pada mata pelajaran umum yakni akutansi. Sedangkan,

²⁸ Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro, “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, Vol. XVII, No. 2, (2019), 46 – 57

penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni akidah akhlak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Andarusni Alfansyur dan Mariyani²⁹ dengan judul “*Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*”.

Penelitian kualitatif studi kepustakaan ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 3 Palembang. Hasil penelitian ini yakni (1) Pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dengan cara memilih media yang tepat guna dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan pembelajaran, 2) media *Kahoot* merupakan salah satu media berbasis ICT yang tepat digunakan guru dalam pembelajran di kelas. Hal ini dikarenakan *Kahoot* sangat mudah di akses dan menjadi platform yang kekinian sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa ialah pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif dengan cara memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan multimedia.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah media digital yang digunakan yakni aplikasi *kahoot*, hanya saja yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada focus yang ditinjau. Penelitian terdahulu hanya meninjau dari segi motivasi saja, akan tetapi penelitian ini meninjau dari segi ketercapaian tujuan

²⁹ Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, “*Pemanfaatan Media Berbasis Ict ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*,” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 2 (2019): 208–216.

pembelajaran. Selain itu, terdapat perbedaan lagi terkait subjek dan mata pelajaran yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa MAN 3 Palembang dan berfokus pada mata kuliah umum yakni PPkn. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni akidah akhlak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Supriatini, Refson dan Mustofa³⁰ dengan judul *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII.*

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memanfaatkan alat evaluasi berbasis kemajuan teknologi informasi dengan aplikasi *Kahoot*. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Dengan sistematika langkah 5 tahapan yang terdiri dari (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal (Research And Information Collecting), (2) Perencanaan (Planning), (3) Pengembangan Format Produk Awal (Develop Preliminary Form Of Product), (4) Uji Coba Lapangan Awal (Preliminary Field Testing), (5) Revisi Produk Utama (Main Product Revision).

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam evaluasi pembelajaran”. Hasil uji coba aplikasi *Kahoot* pada 11 peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang (kelompok kecil) menunjukkan

³⁰ Op. Cit, Supriatini, Refson, and Mustofa, *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII.”* 48-62.

tanggapan positif peserta didik. Peserta didik terlihat aktif saat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Kahoot.³¹

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi, hanya saja penelitian terdahulu ini hanya meninjau dari segi motivasi dan atensi. Sedangkan, penelitian ini mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, yang membedakannya lagi yakni terkait subyek dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Riau dan berfokus pada mata kuliah umum yakni Biologi. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni akidah akhlak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Febblina Daryanes dan Deci Ririen³² dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*”.

Penelitian kuantitatif ini mempunyai tujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pada mahasiswa ditinjau dari motivasi dan atensi mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keefektifan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi mahasiswa yaitu sebesar 82,6% dengan kategori sangat efektif dan untuk atensi mahasiswa yaitu sebesar 80,6% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat

³¹ Ibid. 48-62.

³² Op. Cit, Daryanes and Ririen, “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa.*”, 172.

disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi.³³

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi, hanya saja yang membedakan dengan penelitian ini adalah subyek dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang dan berfokus pada mata pelajaran umum yakni Bahasa Indonesia. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni akidah akhlak.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, Edith Allanas³⁴ dengan judul “*Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid*”.

Tujuan dari penelitian kualitatif ini untuk menganalisis literasi digital peserta didik melalui pemanfaatan *web Kahoot* dalam pembelajaran koloid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, peserta didik memiliki katagori baik pada dimensi *information, communication, content-creation, dan problem solving* sedangkan pada dimensi *safety* dikatagorikan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan pemanfaatan *web Kahoot* dalam pembelajaran koloid dapat menumbuhkan literasi digital peserta didik.³⁵

³³ Ibid, 172.

³⁴ Jumila Jumila et al., “*Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid*,” JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia 8, no. 2 (2018): 36–41.

³⁵ Ibid, 36-41.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran. Sedangkan, yang membedakannya yakni terkait subyek. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa SMA negeri di Jakarta. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Nurul Setiani dan Dani Firmansyah³⁶ dengan judul “*Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19*”.

Penelitian kombinasi (*mixed method*) ini bertujuan untuk mengidentifikasi aplikasi *Math: AritGeo* serta *kahoot!* yang dapat dijadikan pilihan untuk memudahkan dan tidak membuat siswa bosan selama kegiatan pembelajaran di rumah khususnya juga membantu usaha pemerintah memutus rantai covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Math:AritGeo* mendapat respon sangat baik dengan presentase 95% serta *kahoot!* juga mendapatkan respon positif dengan rata-rata hasil nilai evaluasi siswa 90. Peneliti berharap penggunaan *kahoot!* serta adanya aplikasi *Math: AritGeo* mampu membuat siswa semakin tertarik untuk belajar matematika dan dapat terbawa dalam suasana menyenangkan serta tidak kesulitan mempelajari materi yang diberikan serta siswa dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan bahasa inggrisnya sambil belajar matematika dengan menggunakan *kahoot!* karena *kahoot!* sendiri menggunakan tampilan

³⁶ Rizky Nurul Setiani and Dani Firmansyah, “*Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math : Aritgeo Saat Pandemi Covid-19,*” *Pythagoras* 10, no. 1 (2021): 13–28.

menu dalam bahasa inggris dan juga membantu guru untuk memberikan lebih banyak pilihan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.³⁷

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi. Hanya saja yang membedakannya, penelitian terdahulu ini tidak menggunakan satu aplikasi, tetapi juga mengkolaborasikan dengan aplikasi lain yakni aplikasi *Math: AritGeo*. subyek dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas XI SMA di kecamatan Bekasi Selatan tahun ajaran 2019/2020 dan berfokus pada mata pelajaran umum yakni Matematika. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni akidah akhlak.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Afiyah Al Fajriyyah, Meida Nugrahalia³⁸ dengan judul “*Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*”.

Penelitian kuantitatif ini mempunyai tujuan guna mengetahui efektivitas aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi kognitif pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI di SMA Negeri 6 Medan T.A 2020/2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi kognitif efektif digunakan pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI di SMA Negeri 6 Medan T.A 2020/2021.³⁹

³⁷ Ibid. 13–28.

³⁸ Op. Cit, Meida Nugrahalia Afiyah Al Fajriyyah, “*Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*” 4, no. 4 (2021).

³⁹ Ibid., 224-229.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi. Hanya saja, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu subyek dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas kelas XI di SMA Negeri 6 Medan T.A 2020/2021 dan berfokus pada mata pelajaran umum yakni IPA. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro dan berfokus pada mata pelajaran agama yakni akidah akhlak.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Kunuzil Jannah⁴⁰ dengan judul *“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”*.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah guna mengembangkan instrumen penilaian berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi berbantuan *Kahoot!* pada kompetensi dasar penerapan penanganan surat masuk dan surat keluar, menganalisis kelayakan instrumen penilaian berdasarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dikembangkan, menganalisis keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot!*, dan mengetahui kekuatan dan kelemahan dari aplikasi *Kahoot!*. Dalam penelitian ini

⁴⁰ Op. Cit, Kunuzil Kunuzil Jannah and Triesninda Pahlevi, *“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, no. 1 (2020): 108–121., 108-121.

menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan sistematika langkah 7 tahapan, yang diantaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk 1.

Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: 1) instrumen penilaian dikembangkan pada KD 3.4 dan 3.5 dalam ranah kognitif C4, C5, dan C6 sejumlah 20 soal pilihan ganda terbaik dengan berbantuan aplikasi *Kahoot!*, 2) 20 butir soal terbaik telah memenuhi kelayakan instrumen penilaian 3) kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas X jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran rata-rata dalam kriteria “baik”, 4) penggunaan aplikasi *Kahoot!* mendapatkan respon “sangat positif” dengan persentase sebesar 96%, 5) *Kahoot!* mempunyai kelebihan yakni kemudahan akses, tampilan, latar suara yang menarik dan kuis yang bervariasi, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta hasil jawaban siswa dapat diunduh pada menu *get result*. Adapun kekurangan *Kahoot!* yakni adanya keterbatasan karakter dalam pengisian soal, jawaban, dan waktu dalam menjawab, serta membutuhkan koneksi internet, listrik, dan LCD proyektor.⁴¹

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai instrumen penilaian. Hanya saja, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu subyek yang diteliti. Penelitian terdahulu tersebut menggunakan subyek siswa kelas SMK Negeri

⁴¹ Ibid., 108-121.

2 Buduran. Sedangkan, penelitian ini subyeknya adalah siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro.

Dengan melihat penjabaran dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Dengan melihat berbagai perbedaan dan persamaan di atas, maka peneliti akan mengembangkan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro serta mempertimbangkan validitas dan realibilitas dari media penilaian berbasis *kahoot* tersebut. Alasan dasar peneliti mengembangkan gamifikasi instrument penilaian berbasis media *kahoot* ini karena sarana prasarana yang ada cukup memadai, akan tetapi lembaga MIN Bojonegoro jarang menggunakan media digital saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Lembaga MIN 1 Bojonegoro juga masih menggunakan instrument penilaian secara konvensional. Belum terdapat instrument penilaian yang efektif dan menarik untuk digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak. Selain itu, guna mengurangi kecurangan yang ada pada peserta didik, seperti halnya mencontek, sehingga dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan valid serta mengikuti perkembangan zaman.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi lima bab. Pada setiap bab memiliki sub bab yang tujuannya guna mendapatkan

pengetahuan yang runtut dan sistematis. Kelima bab tersebut diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang terdiri latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, kegunaan penelitian, originalitas penelitian, kerangka teoritik dan sistematika pembahasan.

BAB II KERANGKA TEORITIK, yang terdiri dari gamifikasi dalam penilaian, instrumen penilaian, butir soal, media *kahoot*, mata pembelajaran Akidah Akhlak, dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN, menyajikan tentang jenis penelitian, prosedur pengembangan, waktu dan lokasi penelitian, subyek penelitian, desain uji coba, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, penelitian diuraikan mengenai profil lembaga yang diteliti, hasil dan pembahasan mengenai analisis instrumen penilaian gamifikasi (kognitif dan afektif) sebaiknya dikembangkan dengan media *kahoot* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro dan validitas dan realibilitas media penilaian berbasis media *kahoot* tersebut untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro.

BAB V PENUTUP. Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran. Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan peneliti serta saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan penelitian.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Gamifikasi Dalam Penilaian (Gamification In Assessment)

1. Gamifikasi

1) Pengertian Gamifikasi

Istilah gamifikasi ini pertama kali dikenalkan pada tahun 2002 oleh Nick Pelling, tepatnya saat membawakan acara *Technology, Entertainment, Design* (TED). Gamifikasi merupakan sebuah proses pembelajaran yang mempergunakan berbagai elemen *game* atau video *game* didalamnya yang bertujuan guna memberikan motivasi kepada peserta didik saat kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan perasaan senang serta tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Tidak hanya itu, gamifikasi juga bisa dipakai guna menangkap berbagai hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasinya agar selalu melaksanakan pembelajaran. *Gamification* merupakan sebuah konsep yang memakai unsur mekanik *game* guna memberikan sebuah solusi praktikal dengan cara menumbuhkan ketertarikan (*engagement*) kelompok-kelompok tertentu.⁴²

Gamifikasi juga diartikan sebagai teori yang memakai mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir guna mengikat semua orang, perlakuan memotivasi, menawarkan pembelajaran dan

⁴² Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, (2016), 2

menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada. Begitu juga dengan tanggapan Glover, bahwa *gamification* ini merupakan sebuah media yang memberi motivasi guna menanggung siswa yang mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan penuh. Ketertarikan ini bisa ditarik kesimpulan sebagai kemauan dalam berpartisipasi. Tidak hanya Glover, Frederik juga memberikan tanggapan terkait ketertarikan siswa sebagai perlakuan metakonstruksi yang terdiri dari kontribusi perilaku, kognitif, emosi siswa saat kegiatan belajar. Misalnya seperti, game memberikan izin kepada para pemain yang menggunakannya guna melaksanakan pengulangan kembali dalam permainan, melakukan berbagai kesalahan yang bisa diperbaiki, sehingga pemain tidak akan merasa gagal dan bisa menumbuhkan ketertarikan pada pemain untuk memainkan kembali game tersebut.⁴³

Gamifikasi juga bertindak agar teknologi bisa menarik dan mendorong para penggunanya agar berkontribusi sesuai perilaku yang diinginkannya, menuntun jalan guna otonomi dan penguasaan, tidak menjadi gangguan dan mengambil berbagai keuntungan dari kecondongan psikologis pengguna saat menggunakan game serta membantu dalam memecahkan sebuah masalah yang ada. Zicherman juga menyatakan bahwasanya gamifikasi ialah sebuah cara berfikir permainan dan mekanika permainan guna mengajak pengguna agar berkontribusi dan dapat memecahkan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi. Secara

⁴³ Ibid, 2

umum, gamifikasi juga bisa didefinisikan sebagai pemakaian elemen-elemen desain yang dibentuk seperti sebuah games, tetapi didalamnya *konteks non-games*.⁴⁴

2) Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi

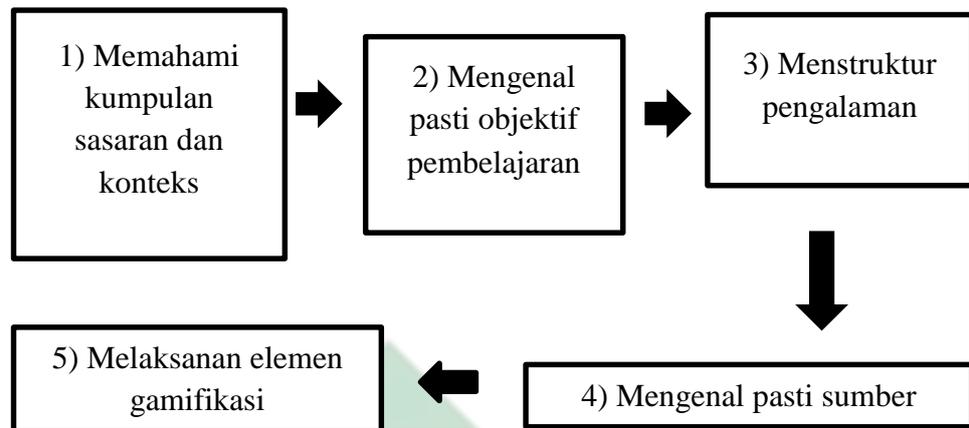
Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran: kenali tujuan pembelajaran, tentukan ide besarnya, buat skenario permainan, buat desain aktivitas pembelajaran, bangun kelompok-kelompok, dan yang terakhir terapkan dinamika permainan.⁴⁵

Menurut Hsin-Yuan Huang dan Soman, meskipun penerapan gamifikasi terlihat mudah untuk dilakukan, akan tetapi setiap pendidik harus melakukan pembinaan gamifikasi saat memberikannya kepada peserta didik. Oleh karena itu, Hsin-Yuan Huang dan Soman telah membuat kerangka tentang langkah-langkah dalam mengaplikasikan gamifikasi di dalam dunia pendidikan. Berikut ini merupakan langkah yang dapat dilakukan pada saat melaksanakan gamifikasi dalam Pendidikan, diantaranya:⁴⁶

⁴⁴ Ibid, 2

⁴⁵ Ibid, 2

⁴⁶ Mohamed Rosly Rohaila and Khalid Fariza, "*Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*," *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan* (2017): 144–154.



Bagan 2.1 Proses Pelaksanaan Gamifikasi Dalam Pendidikan

(Sumber: Hsin-Yuan Huang dan Soman 2013)

3) Kelebihan Dan Kekurangan Gamifikasi

Setiap pendekatan pasti memiliki suatu kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan pendekatan gamifikasi. Menurut Jusuf, gamifikasi ini memiliki beberapa kelebihan, yang diantaranya meliputi; belajar menjadi menyenangkan, mendorong peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajarannya, membantu peserta didik jauh lebih fokus saat memahami materi-materi yang dipelajari dan memberikan peserta didik kesempatan saat di dalam kelas untuk berprestasi, bereksplorasi, dan berkompetisi dengan peserta didik lainnya⁴⁷.

Namun, gamifikasi juga mempunyai kelemahan-kelemahan jika penerapan yang tidak matang, diantaranya yakni; Pembelajaran akan membosankan dan mudah diprediksi, ketika tujuan dari suatu pembelajaran tidak tergambar dengan baik atau tidak tercapai

⁴⁷ Daystera Jeskris Lawalata et al., "Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa," *Seminar nasional pendidikan matematika* 1, no. 1 (2020): 255–266.

Pembelajaran tidak memiliki makna dan secara psikologis, dapat merusak peserta didik.⁴⁸

2. Penilaian

1) Pengertian Penilaian

Wahyudi menyatakan bahwasanya penilaian adalah suatu proses pengambilan kebijakan berpatokan pada pengukuran dari hasil belajar dengan menggunakan suatu instrumen yang bentuknya berupa tes dan non tes.⁴⁹ Sedangkan, menurut Anas Sudjino, penilaian merupakan memberikan keputusan terhadap segala sesuatu yang berpatokan pada ukuran baik maupun buruk, pandai maupun bodoh sehat maupun sakit, dan sebagainya.⁵⁰

Menurut Permendikbud no. 23 tahun 2016, penilaian adalah suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar dari peserta didik.⁵¹ Penilaian (*asesmen*) adalah proses penentuan kualitas suatu objek dengan cara membandingkan hasil ukur dengan standart penilaian tertentu. Hal ini selaras dengan Harlen bahwa “*asesmen is used to refer to judgments on individual student performance and achievement of learning goals*”.⁵² Berdasarkan, garis besarnya, penilaian ini ada dua macam yaitu penilaian formatif dan

⁴⁸ “Gamification Untuk Pembelajaran - GuraruGuraru,” accessed April 16, 2021, <https://guraru.org/info/gamification-untuk-pembelajaran/>.

⁴⁹ Op. Cit, Kunuzil Jannah and Pahlevi, “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.”, 108-121.

⁵⁰ Prof. Drs. Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Raja Grafindo Per, 2009).

⁵¹ Astrini Eka Putri, *Model Penilaian Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Sejarah*, (Klaten: Lakeisha, 2021), 28.

⁵² Kadek Ayu Astiti, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2017), 6.

penilaian sumatif. Penilaian formatif adalah sebuah penilaian yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan pada setiap proses pembelajaran. Penilaian formatif ini dilaksanakan pada setiap tatap muka atau beberapa kali tatap muka. Sedangkan penilaian sumatif adalah penilaian yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan dalam periode waktu tertentu sehingga peserta didik bisa melanjutkan atau pindah ke materi selanjutnya.⁵³

2) Tujuan Penilaian

Tujuan dari adanya penilaian, diantaranya untuk menilai proses pembelajaran, penilaian untuk mengetahui prestasi individu, penilaian untuk mengevaluasi program dan refleksi tujuan penilaian⁵⁴

3) Bentuk-bentuk Penilaian

Penilaian mempunyai berbagai macam bentuk penilaian. Berikut ini merupakan berbagai bentuk penilaian yang dapat digunakan, diantaranya yakni: tes kinerja/ unjuk kerja (*performance test*), observasi, tes tertulis, tes lisan, penugasan, portofolio, wawancara, tes inventori, jurnal, penilaian diri, dan penilaian antar teman.⁵⁵

Berikut ini merupakan bentuk-bentuk penilaian menurut kurikulum 2013, diantaranya sebagai berikut:

⁵³ Tauada Silalahi, *Evaluasi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9.

⁵⁴ Ibid, 6.

⁵⁵ Ibid, 11.

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dari penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda. Dalam hal ini, penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku dalam rangka pembentukan karakter peserta didik. Penilaian sikap disini meliputi 3 hal, diantaranya:

a) Sikap Spiritual

Kompetensi sikap spiritual (KI-1) yang akan diamati adalah menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

b) Sikap Sosial

Kompetensi sikap sosial (KI-2) yang akan diamati mencakup perilaku antara lain: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara. Penilaian sikap terdiri atas penilaian utama dan penilaian penunjang. Penilaian utama diperoleh dari hasil observasi harian yang ditulis di dalam jurnal harian. Penilaian penunjang diperoleh dari penilaian diri dan penilaian antarteman, hasilnya dapat dijadikan sebagai alat konfirmasi dari hasil penilaian sikap oleh pendidik.

Teknik penilaian yang digunakan adalah observasi melalui wawancara, catatan anekdot (*anecdotal record*), dan catatan kejadian tertentu (*incidental record*) sebagai unsur penilaian utama.

b. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan (KD dari KI-3) bisa dilaksanakan dengan cara mengukur penguasaan siswa yang mencakup ukuran pengetahuan konseptual, procedural, metakognisi dan faktual, dalam beberapa jenjang proses berpikir. Tata cara penilaian pengetahuan ini diawali dari menyusun rancangan, mengembangkan instrumen penilaian, melaksanakan sebuah penilaian, melakukan pengolahan, dan pelaporan, serta memanfaatkan hasil penilaian.

Hasil dari penilaian pencapaian pengetahuan ini dilaporkan dalam bentuk angka, predikat, dan deskripsi. Angka menggunakan rentang nilai 0 sampai dengan 100. Predikat disediakan menggunakan huruf A, B, C, dan D. Rentang predikat (interval) ini ditentukan oleh Satuan Pendidikan dengan mempertimbangkan KKM. Deskripsi dibuat dengan memakai kalimat yang sifatnya memotivasi dengan pilihan kata/frasa yang bernada positif.

Teknik penilaian pengetahuan ini dapat memakai tes tertulis, lisan, dan penugasan.

a) Tes Tertulis

Tes tertulis ialah sebuah tes yang soal dan jawabannya dilakukan secara tertulis, yakni berupa pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan uraian. Instrumen tes tertulis ini juga dikembangkan dengan mengikuti beberapa langkah berikut ini:

- Menganalisis KD.
- Melakukan penyusunan kisi-kisi soal berdasarkan KD.
- Menulis soal sesuai kisi-kisi serta berpatokan pada kaidah-kaidah penulisan soal.
- Melakukan penyusunan pedoman penskoran.
- Melaksanakan penskoran sesuai pedoman penskoran.

b) Tes Lisan

Tes lisan ialah sebuah tes berupa pertanyaan-pertanyaan, kuis, perintah yang diberikan oleh guru secara lisan serta siswa merespon pertanyaan dengan secara lisan juga. Tes lisan ini mempunyai tujuan guna membuat siswa memiliki sikap berani berpendapat, mengecek penguasaan pengetahuan guna perbaikan pembelajaran, percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Berikut ini merupakan beberapa langkah dari pelaksanaan tes lisan:

- Menganalisis KD.

- Melakukan penyusunan kisi-kisi soal berdasarkan KD.
- Membuat pertanyaan atau perintah
- Melakukan penyusunan pedoman penilaian
- Memberikan tindak lanjut hasil tes lisan

c) Penugasan

Penugasan adalah sebuah tes dengan cara memberikan tugas kepada siswa guna mengukur pengetahuan dan memberikan fasilitas kepada siswa agar mendapatkan atau meningkatkan pengetahuannya. Tugas bisa dikerjakan dengan cara individu maupun kelompok berdasarkan karakteristik tugas. Tugas juga bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, maupun di luar sekolah.

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan (KD dari KI-4) ini bisa dilaksanakan dengan menggunakan berbagai teknik yakni teknik penilaian proyek, penilain kinerja, dan portofolio. Penilaian keterampilan ini memakai angka dengan rentang skor 0 sampai dengan 100, predikat, dan deskripsi.

a) Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja (performance assessment) ialah sebuah penilaian yang mewajibkan siswa guna mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam beberapa macam konteks berdasarkan kriteria yang diinginkan. Pada penilaian kinerja, penekanannya bisa dilaksanakan pada

proses atau produk. Penilaian kinerja yang didalamnya menekankan kepada produk ini disebut dengan penilaian produk, misalnya puisi, poster, dan kerajinan. Penilaian kinerja yang didalamnya menekankan kepada proses disebut penilaian praktik, misalnya memainkan alat musik, melakukan pengamatan menggunakan mikroskop, bermain sepak bola, menari, bermain peran, menyanyi, dan membaca puisi.

b) Penilaian Proyek

Penilaian proyek ialah sebuah kegiatan penilaian terhadap tugas yang wajib diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas itu dapat berupa rangkaian kegiatan yang diawali dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, dan pelaporan. Dalam penilaian proyek ini terdapat 4 hal yang harus dipertimbangkan terlebih dahulu, yakni:

a) Kemampuan pengelolaan

Kemampuan siswa saat memilih sebuah topik, mencari informasi, mengatur waktu saat mengumpulkan data, dan menuliskan laporan yang dilakukan dengan cara kelompok.

b) Relevansi

Kesesuaian tugas proyek dengan muatan pelajaran.

c) Keaslian

Proyek yang dilaksanakan siswa wajib dari hasil karyanya sendiri di bawah bimbingan guru.

d) Inovasi dan kreativitas

Proyek yang dilaksanakan siswa ini mengandung beberapa unsur kebaruan atau sesuatu yang berbeda dari sebelumnya.

c) Penilaian Portofolio

Portofolio ialah sekumpulan dokumen dari hasil penilaian, penghargaan, dan karya siswa pada bidang tertentu yang mencerminkan perkembangan (reflektif-integratif) dalam kurun waktu tertentu. Diakhir periode, portofolio ini dinilai oleh guru secara bersama-sama dengan siswa dan selanjutnya diberikan kepada pendidik pada kelas berikutnya dan dilaporkan kepada orangtua sebagai bukti autentik perkembangan siswa.

Hal-hal yang harus diperhatikan dan dijadikan patokan dalam menggunakan sebuah penilaian portofolio di sekolah diantaranya: (1) Karya asli siswa, (2) Saling percaya antara guru dan siswa, (3) Kerahasiaan bersama antara guru dan siswa, (3) Milik bersama antara siswa dan guru, (4) Kepuasan pada diri siswa, (5) Kesesuaian dengan kompetensi dalam kurikulum, (6) Penilaian proses dan hasil, (7) Penilaian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Begitu juga dengan beberapa bentuk dari portofolio, diantaranya (1) File folder yang dapat dipakai untuk menyimpan hasil karya berkaitan dengan produk seni (gambar, kerajinan tangan, dan sebagainya), (2) Album berisi foto, video, audio, (3)

Stopmap berisi tugas-tugas imla/dikte dan tulisan (karangan, catatan) dan sebagainya.

4) Langkah-langkah Penting Dalam Merencanakan Penilaian

Salah satu langkah yang paling penting dalam melaksanakan penilaian adalah perencanaan. Perencanaan penilaian harus dilaksanakan secara sistematis agar suatu tujuan yang ingin dicapai tersebut dapat tercapai. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam merencanakan penilaian, diantaranya: menetapkan tujuan penilaian, menentukan bentuk penilaian, memilih teknik penilaian, menyusun kisi-kisi butir soal, menyusun butir soal, dan menyusun pedoman penskoran.⁵⁶

5) Prinsip Penilaian

Dalam melaksanakan suatu penilaian, maka harus memperhatikan beberapa prinsip penilaian sebagai berikut ini.⁵⁷

1) Objektif

Sebuah penilaian harus sesuai berdasarkan kriteria dan ketentuan yang telah ditetapkan serta tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai atau pertimbangan-pertimbangan lainnya yang tidak ada kaitannya dengan penilaian.

2) Terpadu

Dalam sebuah penilaian harus memadukan dan memperhatikan kegiatan belajar yang dilakukan siswa, baik dari segi ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.

⁵⁶ Op. Cit. Astrini Eka Putri, *Model Penilaian Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Sejarah*, 30-32

⁵⁷ Op. Cit. Taulada Silalahi, *Evaluasi Pembelajaran*, 10-11

3) Sistematis

Penilaian harus dilakukan secara terencana serta mengikuti tahapan-tahapan yang baku.

4) Terbuka

Penilaian harus terbuka bagi siapa saja sehingga tidak ada hal-hal yang dirahasiakan dalam memutuskan hasil penilaian.

5) Akuntabel

Penilaian yang telah direncanakan dan dilakukan harus bisa dipertanggungjawabkan berdasarkan ketentuan yang telah disepakati.

6) Menyeluruh dan berkesinambungan

Setiap kegiatan penilaian harus memperhatikan semua aspek kompetensi dan bentuk penilaian yang tepat sehingga bisa menilai perkembangan kompetensi siswa

7) Adil

Dalam sebuah penilaian harus mengutamakan keadilan, sehingga tidak ada siswa yang merasa diuntungkan atau dirugikan

8) Valid

Penilaian harus mampu mengukur kompetensi hasil belajar berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sehingga penilaian tersebut tepat sasaran

9) Andal

Penilaian harus bisa dipercaya dan memberikan hasil yang stabil pada pengukuran berulang

10) Manfaat

Penilaian harus memberikan nilai tambah, memberi kebermaknaan dan kebermanfaatan khususnya bagi siswa.

Sedangkan menurut John Gardner, dkk., prinsip penilaian terdiri dari 10 prinsip, yang diantaranya; 1) Penilaian dalam bentuk apapun harus mempunyai tujuan untuk meningkatkan pembelajaran, 2) Metode penilaian harus bisa meningkatkan tujuan penting pembelajaran untuk difasilitasi dan dilaporkan, 3) Prosedur penilaian harus mencakup prose eksplisit guna memastikan informasi yang valid dan bisa diandalkan seperti tujuan yang diperlukan, 4) Penilaian harus memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait tujuan pembelajaran yang relevan dengan siswa saat ini dan masa depannya, 5) Penilaian hasil belajar harus diperlakukan sebagai perkiraan, 6) Penilaian harus menjadi bagian dari proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memahami tujuan belajar mereka dan bagaimana kualitas atau prestasi yang sudah diraih, 7) Metode penilaian harus menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar mereka dan penilaiannya, 8) Penilaian harus dapat mengaktifkan serta memotivasi siswa untuk menunjukkan apa yang bisa mereka lakukan, 9) Penilaian harus menggabungkan berbagai jenis informasi yang mencakup penilaian diri siswa untuk memutuskan tentang pembelajaran siswa dan prestasinya, dan 10) Metode penilaian harus

memenuhi standart yang mencerminkan semua tingkat standar dari praktik sampai kebijakan nasional.⁵⁸

3. Gamifikasi Penilaian

Wahyudi menyatakan bahwasanya penilaian adalah suatu proses pengambilan kebijakan berpatokan pada pengukuran dari hasil belajar dengan menggunakan suatu instrumen yang bentuknya berupa tes dan non tes.⁵⁹ Gamification sendiri adalah strategi pembelajaran yang memakai beberapa elemen didalam permainan atau video permainan dengan tujuan memberikan motivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dan mengoptimalkan perasaan senang dan tertarik terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut, selain itu media ini bisa dipakai guna mengambil berbagai hal yang menarik minat peserta didik dan memberikan inspirasi guna tetap melaksanakan suatu pembelajaran. *Gamification* ialah melaksanakan unsur mekanik game guna memberikan sebuah penyelesaian praktikal dengan cara menumbuhkan ketertarikan dari kelompok-kelompok tertentu.⁶⁰

Dari adanya penjabaran teori mengenai gamifikasi dan penilaian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwasanya gamifikasi dalam penilaian ini merupakan dua prinsip desain yang digabungkan, yakni desain game yang memberikan keterlibatan dan kesenangan dan desain item penilaian yang memberikan bukti untuk pembelajaran. Selain itu, desain penilaian yang harus

⁵⁸ Op. Cit, Kadek Ayu Astiti, *Evaluasi Pembelajaran*, 6.

⁵⁹ Op. Cit, Kunuzil Jannah and Pahlevi, “*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.*”, 108-121.

⁶⁰ Heni Jusuf, “*Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*”, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, (2016), 2

valid ini menjadi tantangan untuk menyeimbangkan pertimbangan desain ini untuk memaksimalkan efektivitas penilaian tanpa kehilangan karakteristik seperti permainan yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan gamifikasi dalam penilaian ini masih relative baru, sehingga efek dan validitasnya pun masih belum diketahui.

Gamifikasi dalam konteks penilaian ini melibatkan penambahan elemen permainan selama proses evaluasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan. Sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi seseorang dalam menyelesaikan penilaian. Hal ini bisa dibuktikan dengan menunjukkan bahwa gamifikasi ini dapat meningkatkan kinerja pada tugas dan diyakini melaksanakannya dengan menyediakan motivator eksternal dalam bentuk elemen permainan yang meningkatkan keterlibatan seperti poin, lencana, papan peringkat, level, tantangan, penghargaan, dll.

B. Instrumen Penilaian

1. Pengertian Instrumen Penilaian

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) instrumen ialah alat yang digunakan dalam mengerjakan sesuatu.⁶¹ Sedangkan menurut arikunto, instrumen adalah media bantu yang ditunjuk dan dipakai oleh peneliti pada tahap pengumpulan sebuah informasi agar aktivitas itu menjadi efisien, terstruktur dan efektif.⁶²

⁶¹ “Arti Kata Instrumen - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” accessed December 7, 2021, <https://kbbi.web.id/instrumen>.

⁶² Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*,” Jakarta : Rineka Cipta, last modified 2010, accessed May 29, 2021, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=217760>.

Wahyudi menyatakan bahwasanya penilaian adalah suatu proses pengambilan kebijakan berpatokan pada pengukuran dari hasil belajar dengan menggunakan suatu instrumen yang bentuknya berupa tes dan non tes.⁶³ Sedangkan, menurut Anas Sudjino, penilaian adalah pengambilan kebijakan terhadap segala sesuatu dengan berpatokan kepada suatu parameter sehat maupun sakit, baik maupun buruk, pandai maupun bodoh dan sebagainya.⁶⁴ Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian ialah media yang dipakai guna mengumpulkan sebuah informasi yang bisa dipakai sebagai dasar analisis dan tafsiran guna pengambilan kebijakan.

Instrumen penilaian juga diartikan sebagai bagian integral dari suatu penilaian dalam pembelajaran. Penilaian berperan sebagai program penilaian proses, kemajuan belajar dan hasil belajar siswa. Instrumen penilaian ini meliputi tes maupun non tes. instrumen penilaian dirancang guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mempelajari suatu kompetensi.⁶⁵

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian terdiri dari dua bentuk penilaian, diantaranya sebagai berikut:

1) Instrumen Penilaian Tes

Tes sebagai instrument pengambilan data ialah sekumpulan latihan yang memiliki fungsi guna memperkirakan keterampilan,

⁶³ Jannah and Pahlevi, “*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.*”

⁶⁴ Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan.*

⁶⁵ Nunung Fika Amalia and Endang Susilaningsih, “*Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Asam Basa,*” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2014): 1380–1389.

pemahaman, intelegensi, dan talen yang dipunya setiap individu maupun golongan.⁶⁶ Instrumen penilaian bentuk tes ialah sebuah instrument yang dipakai dalam mengumpulkan informasi berbentuk sekumpulan pertanyaan yang dipakai guna memperkirakan kemampuan yang dimiliki siswa baik individu ataupun kelompok secara sistematis.

Jenis instrumen penilaian tes ini dibagi menjadi 2, diantaranya:⁶⁷

a) Tes verbal

Tes verbal adalah sebuah tes yang menginginkan tanggapan jawaban dari responden berupa kalimat-kalimat, baik dengan cara lisan atau tulis.

b) Tes non verbal

Tes non verbal adalah tes yang menginginkan adanya jawaban dari responden tidak berupa kalimat, akan tetapi dalam bentuk perbuatan-perbuatan tertentu.⁶⁸

Dalam menyusun instrumen penilaian tes ini terdapat beberapa langkah, diantaranya sebagai berikut; pemilihan artibut indikator yang diukur, menetapkan artibut yang berdasarkan apa yang ingin dinilai, memastikan reliabilitas dan memastikan jadwal pengukuran yang tepat, mengukur validitas dari tiap-tiap ukuran.⁶⁹

⁶⁶ Akdon Dan Ridwan, *Aplikasi Statistika Dan Metode Penelitian Untuk Administrasi Dan Manajemen*, (Bandung: Dewa Ruci, 2011): 37.

⁶⁷ Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*.

⁶⁸ Safrit, M.J And Wood, T.M, *Measurement Concepts In Physical Education And Exercise Science*, (Campaign: Human Kinectics, 1989), Hlm. 289

⁶⁹ Ibid, 289

2) Instrumen Penilaian Non Tes

Teknik penilaian non tes ialah penilaian pengamatan terkait perubahan sikap yang berkaitan dengan tindakan setiap orang tidak terkait persoalan seseorang. Secara umum, penilaian non tes mempunyai peran yang sangat penting dalam rencana menilai hasil belajar peserta didik dari ranah afektif dan psikomotorik. Instrument non tes ini biasanya digunakan dengan menggunakan beberapa teknik, diantaranya penilaian proyek, penilaian unjuk kerja, penilaian portofolio, penilaian produk, dan skala sikap.⁷⁰

Instrumen penilaian non tes dipakai guna menilai perubahan perilaku mengenai aspek afektif maupun psikomotor, utamanya yang berkaitan dengan apa yang sedang dilakukan siswa. Selain itu, instrumen penilaian non tes juga digunakan guna menilai sesuatu yang bisa diperhatikan dengan panca indera.

Instrumen penilaian non tes ini terdapat beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut; observasi, skala sikap dan rentang, wawancara, angket, cek list, dan riwayat hidup.⁷¹ Sedangkan, langkah-langkah penyusunan instrumen non tes, diantaranya; mengenali berbagai variabel yang diamati, menjelaskan variabel menjadi dimensi-dimensi, mencari indikator dari setiap dimensi, menjelaskan kisi-kisi instrument,

⁷⁰ Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*.

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), H. 189

menyusun beberapa pertanyaan instrument, dan petunjuk pengisian instrument.⁷²

3. Langkah-langkah Penyusunan Instrumen Penilaian

Berikut ini merupakan langkah-langkah penyusunan instrument penilaian berupa tes dan non tes secara umum menurut Suke Silverius, diantaranya sebagai berikut:⁷³

1) Menetapkan tujuan tes

Instrumen penilaian dari hasil belajar ini bisa dipakai guna berbagai bentuk tujuan. Karena itu, diperlukan sebuah penetapan arahan untuk apa tes ini dibuat. Tujuan dari tes pencapaian hasil belajar ialah guna menghasilkan sebuah informasi terkait seberapa jauh peserta didik sudah memahami materi yang telah disampaikan seorang pendidik saat kegiatan pembelajaran.

2) Analisis kurikulum

Materi pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah ini pastinya harus mengikuti kurikulum yang sedang dipakai. Dengan demikian, sebuah penilaian sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan tersebut harus berdasarkan pengalaman yang dilaksanakan oleh kurikulum yang digunakan. Maka dari itu, analisis kurikulum ini dibutuhkan guna melakukan penetapan materi yang akan digunakan saat melaksanakan tes.

⁷² Iskandar, "Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial : (Kuantitatif Dan Kualitatif)," (Jakarta : GP Press, 2008), <https://opac.perpusnas.go.id/detailopac.aspx?id=376227>.

⁷³ Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar Dan Umpan Balik*, (Jakarta: Pt. Grasindo, 1991) H.

3) Analisis berbagai sumber materi pembelajaran

Dalam menyusun tes, sebaiknya harus mencakup terkait semua materi pembelajaran dari pokok yang paling penting yang telah ditentukan. Sub pokok yang dibahas tersebut secara rinci ada pada buku pelajaran. Prosedur tersebut dilaksanakan guna memperkecil suatu kesalahan saat menentukan contoh materi yang akan digunakan pada soal tes, sebab ketelitian saat menelaah materi serta sumber pembelajarannya ini diperlukan saat menyusun tes.

4) Membuat susunan blue-print

Setiap kisi-kisi mempunyai beberapa istilah penyebutan, yakni *table of test specification, blue print, plan, lay out, dan frame work. Blue-print* ini diatur dengan matrik yang didalamnya berisi berbagai komponen. Dalam hal ini, keseluruhan isi dari *blue-print* itu ditetapkan berdasarkan target penulisan soal. Misalnya, terdapat sebuah tes yang keseluruhan isinya lugas dan ada juga yang komponennya kompleks.

5) Menulis indikator

Dalam menyusun suatu indikator ini harus berdasarkan ketetapan-ketetapan yang sudah ditentukan pada *blue-print*.

6) Menyusun soal

Dalam menulis berbagai soal, tidak diperbolehkan menyimpang dari indikator yang sudah dirumuskan dalam kisi-kisi. Soal-soal ini bisa dibuat atau ditulis setelah adanya indikator, bukan sebaliknya. Pada

penyusunan soal, bisa dituangkan berbagai kegiatan lainnya, diantaranya:

- a. Mereview soal
- b. Menyeleksi soal
- c. Merakit soal menjadi tes

7) Reproduksi tes terbatas

Reproduksi tes terbatas ini dengan cara memperbanyak soal tes dengan jumlah yang cukup guna diujicobakan.

8) Uji coba

Tes yang telah digandakan dapat diimplementasikan kepada subyek yang sudah ditetapkan. Cara penetapan subjek yang digunakan ini bergantung kepada target implementasi tersebut.

9) Analisis soal

Setelah soal tes diuji cobakan maka diperlukan sebuah analisis butir-butir soal. Berdasarkan analisis soal tersebut bisa diketahui bahwa baik buruknya kualitas dari soal tes tersebut. Dimana, baik buruknya soal tes ini bisa dilihat dari tingkat kesulitannya, fungsi system, pengecoh, dan penyebaran jawaban pada fungsi distractor didalam total kelompok.

10) Revisi soal

Jika hasil ulasan ini membuktikan terdapat soal dalam kategori jelek, maka soal tes tersebut harus dilakukan suatu perbaikan. Selanjutnya, dilakukan perbaikan atau revisi, maka soal tes tersebut diperlukan untuk uji coba kembali guna melihat apakah sudah benar-benar baik.

11) Menetapkan soal yang bagus

Setiap soal yang sudah diimplementasikan tersebut harus dilakukan analisis guna melihat gambaran terkait tingkat kesukaran, fungsi system (pokok soal), fungsi distractor, dan pengedaran jawaban. Berdasarkan data yang ada bisa ditentukan mana butir soal yang baik dan jelek.

12) Merakit soal menjadi tes

Jika memang keseluruhan soal telah terkumpul dan mencakup seluruh materi yang dibahas dan aspek yang akan dinilai, bisa dirakit menjadi tes standar. Maksud tes standar ialah tes yang berasal dari hasil perakitan seluruh butir soal yang sudah ditentukan dengan cara analisis soal. Selanjutnya, soal-soal tersebut bisa digunakan untuk mengumpulkan hasil belajar.

C. Butir Soal

1. Pengertian Butir Soal

Butir soal adalah penjabaran atau dapat juga wujud dari indikator, Dengan demikian setiap pernyataan atau butir soal perlu dibuat sedemikian rupa sehingga jelas apa yang ditanyakan dan jelas pula jawaban yang diminta. Mutu setiap butir soal akan menentukan mutu soal tes secara keseluruhan.⁷⁴ Dalam menentukan jumlah butir soal yang tepat ini tergantung pada beberapa hal, diantaranya; tujuan pembelajaran yang akan dicapai,

⁷⁴ Badrun Kartowagiran, *Penulisan Butir Soal*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 5

ragam soal yang akan digunakan, proses berpikir yang akan diukur, sebaran tingkat dalam tes tersebut dan lama waktu pengerjaannya.⁷⁵

2. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal ialah suatu aktivitas penelaahan guna menetapkan susunan kebaikan dari berbagai butir soal pada setiap tes, sehingga segala bentuk informasi yang didapatkan bisa dipakai guna melakukan perbaikan butir soal atau tes. Analisis butir soal ini pada umumnya bisa dilakukan dengan dua teknik yakni analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.⁷⁶

1) Analisis butir soal kualitatif

Pada dasarnya, analisis butir soal secara kualitatif dilakukan berdasarkan kaidah penulisan soal (tes tertulis, perbuatan, dan sikap). Penelaahan ini dilaksanakan sebelum soal digunakan atau diujikan. Aspek yang perlu diperhatikan dalam penelaahan secara kualitatif mencakup aspek materi, konstruksi, bahasa atau budaya dan kunci jawaban. Dalam hal ini, ada beberapa teknik yang bisa dipakai guna menganalisis butir soal secara kualitatif yakni teknik moderator dan teknik panel. Teknik moderator adalah teknik berdiskusi yang didalamnya terdapat satu orang sebagai penengah. Sedangkan teknik panel ialah prosedur penelaahan butir soal berpatokan dengan norma penulisan butir soal.⁷⁷

⁷⁵ Ayu Faradillah, *Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Diskusi Dan Simulasi*, (Jakarta: Uhamka press, 2020), 51

⁷⁶ Ina Magdalena, *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 51

⁷⁷ Ibid, 51

2) Analisis butir soal kuantitatif

Penelaahan soal secara kuantitatif adalah penelaahan butir soal didasarkan pada bukti empirik. Salah satu tujuan utama pengujian soal secara empirik adalah untuk mengetahui sejauh mana masing-masing butir soal bisa dibedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi mengenai sesuatu yang didefinisikan oleh parameter dari siswa yang mempunyai kemampuan yang rendah. Secara klasik, kelebihan dari analisis butir soal dengan adalah sederhana, murah, familiar, bisa dipakai setiap hari secara cepat dengan memakai computer serta bisa digunakan berbagai data dari setiap siswa yang tes. Sedangkan, secara modern kelebihan analisis butir soal adalah pemeriksaan butir soal dapat memakai teori respons butir.⁷⁸

3. Parameter Butir Soal/Item Tes Yang Baik

Butir soal yang bagus ialah butir soal yang mencukupi parameter butir soal yang bagus. Dalam hal ini parameter butir soal bisa diukur dari segi tingkat kesukaran, daya pembeda, efektivitas pengecoh.⁷⁹

1) Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran soal ialah sebuah peluang dalam menjawab benar setiap soal berdasarkan tingkat keahlian tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Tingkat kesukaran dikatakan dalam indeks kesukaran yaitu angka yang memperlihatkan proporsi siswa yang menjawab soal dengan benar. Semakin besar indeks tingkat

⁷⁸ Ibid, 52

⁷⁹ Ibid, 52

kesukaran soal yang didapatkan dan hasil hitungan maka semakin mudah soal tersebut.⁸⁰

Berikut ini adalah rumus menghitung tingkat kesukaran soal dari tes:⁸¹

$$TK = \frac{U + L}{T}$$

Keterangan:

U = Jumlah peserta didik yang termasuk golongan pandai (upper group) yang menjawab benar untuk butir soalnya

L = Jumlah peserta didik yang termasuk golongan kurang (lower group) yang menjawab benar untuk butir soalnya

T = Jumlah peserta didik yang termasuk golongan pintar dan Kelompok kurang (jumlah upper group dan lower group)

Selain itu, Daryanto juga merumuskan tingkat kesukaran atau indeks kesukaran sebagai berikut ini.⁸²

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

⁸⁰ Ibid, 52-53

⁸¹ Ibid, 53

⁸² Ibid, 53

2) Daya pembeda

Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi.⁸³

Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi. Daya pembeda suatu soal tes bisa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut ini:⁸⁴

$$DP = \frac{U - L}{\frac{1}{2}T}$$

Keterangan :

DP = Indeks DP atau daya pembeda yang dicari

U = Jumlah siswa yang termasuk dalam kelompok pandai yang mampu menjawab benar untuk tiap soal

L = Jumlah siswa yang termasuk dalam kelompok kurang yang mampu menjawab benar untuk tiap soal

T = Jumlah siswa keseluruhan

⁸³ Ibid, 54

⁸⁴ Ibid, 54

3) Efektivitas pengecoh

Instrumen evaluasi dalam bentuk tes dan objektif ini wajib melengkapi beberapa syarat yang sudah ditentukan serta wajib memiliki distractor yang baik. Distractor ialah beberapa pilihan jawaban yang tidak dimaksudkan sebagai kunci jawaban yang benar.⁸⁵

Butir soal yang bagus distraktornya, nantinya akan menjadi pilihan para peserta didik yang menjawab soal dengan salah. Meskipun, butir soal yang tidak bagus distraktornya, nantinya menjadi pilihan secara tidak merata. Distractor dianggap bagus jika jumlah siswa yang memilih distraktor itu sama atau mendekati jumlah ideal. Berikut ini ialah rumus untuk mencari indeks distraktor:⁸⁶

$$IP = \frac{P}{(N - B)(n - 1)} \times 100\%$$

Keterangan :

IP = Indeks pengecoh

P = Jumlah siswa yang memilih pengecoh

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

B = Jumlah siswa yang menjawab benar pada setiap soal

n = Jumlah alternatif jawaban

1 : Bilangan tetap

⁸⁵ Ibid, 54

⁸⁶ Ibid, 54-55

Catatan : Jika semua peserta didik menjawab benar pada butir soal tertentu (sesuai kunci jawaban), maka IP = 0 yang berarti soal tersebut jelek. Dengan demikian pengecoh tersebut tidak berfungsi.

D. Media Kahoot

1) Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin adalah jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai makna pengantar atau perantara. NEA menyatakan bahwa media merupakan sebuah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Sedangkan, menurut Briggs, media adalah alat yang digunakan untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar. Begitu juga dengan Miarso yang menyatakan bahwasanya media ialah segala sesuatu yang bisa dipakai guna melahirkan sebuah pesan yang dapat mendatangkan perhatian, perasaan dan pikiran serta kemauan siswa untuk belajar.⁸⁷

Heinich, dkk., juga menyatakan bahwa media secara istilah sebagai “*the term refer to anything that carries information between asource and a receiver*”. Sedangkan, menurut Hamka media adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang secara sengaja digunakan sebagai alat perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik guna memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga,

⁸⁷ Cepu Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kemenag RI, 2012), 10.

materi yang telah disampaikan bisa diterima secara cepat serta dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih giat lagi.⁸⁸

Dari berbagai pengertian di atas, media adalah alat perantara yang digunakan seseorang untuk menyampaikan sebuah informasi dan juga menerima informasi. Misalnya, televisi, handphone, computer, video, dan sebagainya. Alat-alat tersebut bisa dikatakan sebagai media sebab alat-alat tersebut bisa digunakan seseorang dalam menerima dan menyampaikan suatu informasi. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat yang pertama kali digunakan sebagai alat bantu penyalur pesan saat proses pembelajaran.⁸⁹ Penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan guna menarik peserta didik dan membuat pembelajaran menarik dan efektif. Penggunaan media dalam dunia pendidikan juga bukan suatu hal yang baru. Akan tetapi banyak juga pendidik yang tidak menggunakan media saat proses pembelajaran. Selain itu, juga tidak sedikit dari pendidik yang tidak mengetahui bagaimana cara mengimplementasikannya dengan benar, sehingga malah menyebabkan suatu permasalahan. Oleh karena itulah, penggunaan media harus benar-benar diperhatikan.⁹⁰

Selain memperhatikan penggunaan media dengan benar, hal yang paling penting untuk diperhatikan lainnya yakni terkait tujuan pembelajaran, sasaran, segmentasi pengguna dan relevansinya dengan

⁸⁸ Septy Nur Fadhilah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Tangerang: CV Jejak, 2021), 9-13.

⁸⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), 57.

⁹⁰ Muhammad Hasan, Dkk., *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), 3

materi.⁹¹ Begitu juga dengan aspek pemilihan media, diantaranya kesesuaian dengan tujuan/kompetensi pembelajaran, kesesuaian dengan proses pembelajaran, kesesuaian dalam menyampaikan materi pembelajaran, kemudahan media untuk diakses dan digunakan, efektivitas dan efisiensi media, kesesuaian media dengan kemampuan berfikir peserta didik, kesesuaian dengan kondisi dan situasi peserta didik dan kesesuaian dengan kemampuan pengajar.⁹²

2) Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Arsyad menyatakan bahwa terdapat beberapa fungsi media, diantaranya pertama, fungsi atensi, ialah menarik dan mengarahkan perhatian siswa guna berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang dikemukakan. Sehingga, peluang siswa guna mendapat dan mengingat isi pelajaran yang semakin besar. Kedua, fungsi afektif, ialah bisa menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya seperti sebuah materi yang menyangkut permasalahan sosial. Ketiga, fungsi kognitif, ialah bisa mempercepat pencapaian tujuan guna memahami dan mengingat kembali materi yang sudah dipelajari. Dan keempat, fungsi kompensatoris, yaitu bisa membantu siswa yang lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disediakan dalam bentuk teks ataupun secara verbal.

⁹¹ Ramen A Purba, *Teknologi Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 98

⁹² Ibid, 100

3) Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai banyak manfaat bagi para penggunanya. Berikut ini merupakan manfaat-manfaat media, diantaranya memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditori dan kinestetiknya dan memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.⁹³

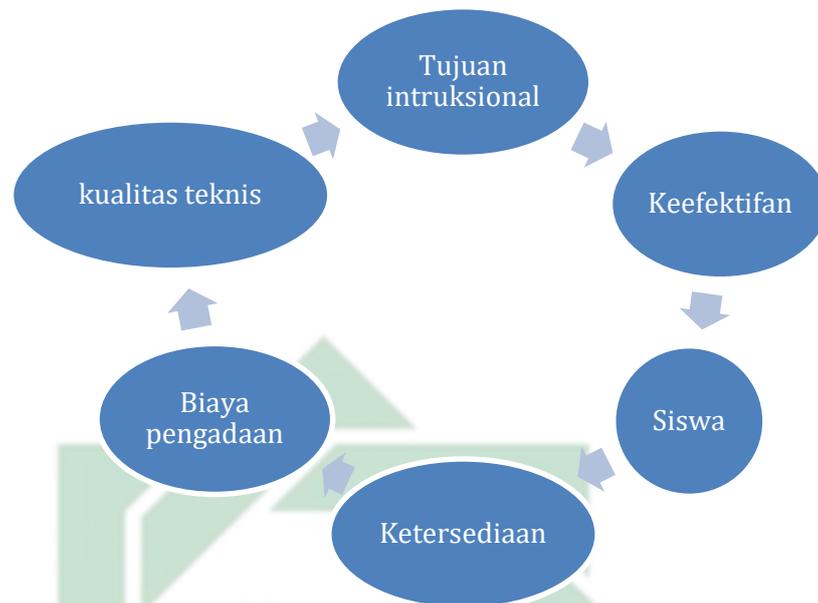
4) Faktor Yang Perlu Diperhatikan Dalam Membuat Media Pembelajaran

I Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat media, diantaranya yakni:⁹⁴

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁹³ Ibid, 13.

⁹⁴ Op. Cit, Septy Nur Fadhilah, dkk., *Media Pembelajaran*, 14-15



Gambar 2.1 Faktor-faktor Yang Harus Diperhatikan Dalam Membuat Media Pembelajaran

5) Klasifikasi Media Pembelajaran

Para ahli mengelompokkan beberapa macam media dari sudut pandang yang berbeda. Sanjaya menyebutkan tiga klasifikasi media menurut sifatnya, yakni:⁹⁵

Pertama, media auditif, ialah media yang hanya mempunyai unsur suara yang bisa didengar, seperti tape recorder, radio, piringan hitam, kaset dan rekaman suara. Kedua, media visual, ialah media yang hanya mempunyai unsur gambar yang bisa dilihat, seperti lukisan, film slide, gambar, foto transparansi dan seluruh bentuk media yang dicetak. Dan ketiga, media audio visual, ialah jenis media yang memuat unsur gambar

⁹⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), 118.

dan unsur suara yang bisa dilihat dan didengar, seperti film, slide suara, rekaman video, dan sebagainya.

Begitu juga dengan klasifikasi berbagai jenis media, apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.⁹⁶

Pilihan media tradisional terdiri dari beberapa macam diantaranya, visual diam yang diprekdisikan, misalnya: prediksi tak tembus pandang (opaque), slide, prediksi overhead, flimstrips. Visual yang tidak terprekdisikan, misalnya: diagram, papan info, poster, gambar, grafik, foto, charts, pameran. Audio: rekaman piringan dan pita kaset. Penyajian multimedia: slide plus suara dan multi image. Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi dan video. Cetak: buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan *hand out*. Permainan: teka-teki, simulasi, dan permainan papan. Realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (seperti peta globe, dan miniatur)

Sedangkan, Pilihan media mutakhir ini ada dua yakni media berasaskan telekomunikasi, seperti halnya *teleconference* dan *telelecture*. Dan media berasaskan mikroprosesor, seperti halnya sistem tutor *intelligen*, *computer assisted instruction* (pembelajaran menggunakan komputer), pembelajaran interaktif, permainan komputer, *hypermedia*, dan *compact video disk*.

⁹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 35-36.

6) Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan prinsip-prinsip pemilihan media menurut Sudjana, diantaranya; a) menetapkan jenis media dengan baik, yakni menetapkan media yang cocok berdasarkan tujuan dan isi pelajaran yang akan diajarkan, b) memperhitungkan subjek dengan baik, yakni harus memperhitungkan apakah penggunaan media atau alat tersebut cocok dengan tingkat kematangan atau keahlian siswa, c) menyediakan media dengan tepat, yakni menyamakan teknik dan metode penggunaan alat tersebut dengan bahan, tujuan, waktu, metode, dan sarana-prasarana yang ada, dan d) memperhatikan media tersebut sesuai dengan tempat, waktu, situasi yang tepat, yaitu kapan dan dalam keadaan dimana alat peraga itu digunakan.⁹⁷

2. Aplikasi Kahoot

1) Konsep Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah sebuah aplikasi atau *platform* yang disediakan oleh penyedia aplikasi yaitu yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and science* pada Maret 2013. Yang kemudian pada bulan September 2013 kahoot dibuka secara *public*.⁹⁸ Aplikasi *kahoot* adalah salah satu aplikasi game education berbasis *online* yang dapat dipakai saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aplikasi

⁹⁷ Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), 104

⁹⁸ Zera Ilhami, "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2019): 128–148.

kahoot ini merupakan media yang sudah sering digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.⁹⁹

Hayyu, dkk, menyatakan bahwa aplikasi *Kahoot* ini dapat diakses secara gratis, serta mudah dalam mengoperasionalkannya. Dimana, game education jenis ini terdapat beberapa pilihan fitur yaitu *quiz*, *jumble*, *discussion* dan *survey*, sehingga dapat menjadi pilihan pendidik untuk membuat belajar menjadi lebih menarik sehingga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pengevaluasian ranah kognitif *Kahoot* merupakan *Game Education* yang tepat.¹⁰⁰ Aplikasi *kahoot* ini dirancang untuk peserta didik agar dapat berfikir cepat, karena ada batasan waktu untuk menjawab pertanyaan yang sudah dibuat. Dan aplikasi *kahoot* ini juga bisa kita isi dengan berbagai gambar dan warna yang bervariasi, dengan diakhiri dengan gambar bintang, yang menandakan peserta didik mendapat nilai dari permainan *kahoot* tersebut. Dalam aplikasi *kahoot* terdapat dua cara bermain yaitu *classic* dan *team mode*. Dimana, bermain secara *classic* ini siswa bermain secara sendiri atau individu, sedangkan *team mode* ini siswa dapat bermain bersama dengan satu kelompok.¹⁰¹

⁹⁹ Op. Cit, Supriatini, Refson, and Mustofa, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII.," 48-62.

¹⁰⁰ Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, and Eka Pramono Adi, "Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar," Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 1, no. 4 (2019): 273–278, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816>.

¹⁰¹ Op. Cit, Ilhami, "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019.," 128–148.

Menurut Widi Harawi Rizqi Nasution, aplikasi kahoot ini mempunyai beberapa fitur yang dapat dipakai sebagai media evaluasi pembelajaran, diantaranya:¹⁰²

a. Fitur quiz

Fitur ini bisa dipakai guna memperkirakan tingkat pengetahuan peserta didik terkait materi yang sudah disampaikan pendidik. Dengan menggunakan fitur ini, pendidik bisa memberikan siswa soal multiple choice, menetapkan jawaban mana yang paling tepat, serta menetapkan berapa lama waktu yang dialokasikan guna menjawab setiap pertanyaan.

b. Fitur *jumble*

Fitur ini bisa dipakai guna mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi dengan cara menjodohkan.

c. Fitur diskusi

Fitur ini bisa dipakai guna berdiskusi secara online.

d. Fitur *survey*

Dengan menggunakan fitur ini, orang/lembaga/organisasi bisa melaksanakan *survey* terhadap sesuatu.

2) Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Kahoot*

Menurut Widi Harawi Rizqi Nasution, langkah-langkah penggunaan aplikasi *kahoot*, diantaranya:¹⁰³

¹⁰² Widi Harawi Rizqi Nasution, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0," Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 3 (2019): 894–898, <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>.

¹⁰³ Ibid, 894-898.

a. Sebagai pengajar/instruktur.

- Dimulai dengan mengetik <https://kahoot.com/> dan mengklik tanda “*Sign up*” di sudut kanan atas layar dan memilih opsi “*as a teacher*”. Proses “*sign up*” bisa dilaksanakan melalui *Google*, *Microsoft* atau email.
- Kemudian, form ini diisi guna bergabung dengan Kahoot. Ketika pada layar Google terlihat “*find me a kahoot about*”, ketiklah materi apapun yang ingin dipakai sebagai latihan dan selanjutnya tekan tombol “enter”.
- Kemudian tekanlah tombol “*choose*” and “*play*”.
- Ketika dilayar sudah muncul beberapa pilihan antara “*classic*” dan “*team mode*”, tekanlah kotak “*team mode*” jika game ini dimainkan secara tim, tekanlah kotak “*classic*” jika game ini dimainkan secara masing-masing, kemudian tekan “*start*”.
- Kemudian kotak “*start*” di tekan, akan muncul “*Game Pin*” yang harus di masukkan oleh siswa di telepon genggam atau laptop mereka.
- Selanjutnya, saat siswa telah siap untuk memulai game ini, tekanlah kotak “*start*”.

b. Sebagai siswa/peserta

- Siswa bisa memakai telepon genggam, tablet atau laptop saat mengerjakan soal latihan yang ada pada Kahoot.

- Siswa membuka laman <https://kahoot.it> dan mengklik laman tersebut dan terlihat di layar telepon genggam mereka “Kahoot! Game Pin” dan “*enter*”.
- Selanjutnya, masukkan “Game Pin” yang tertera dilayar. Lalu masukkan “Team Name’ diikuti dengan “*Nick Name*” dari tiap-tiap anggota kelompok dan memeriksa layar guna memastikan bahwasanya ia telah terdaftar sebagai tim atau masukkan “*nickname*” saja jika sebelumnya mode yang dibuat adalah “*classic*” dan bersiap-siap untuk memulai mengikuti game ini.
- Setelah pengajar dan tim siswa siap untuk memulai game ini, pengajar menekan tombol “*start*”.
- Pada layar nantinya akan muncul sebuah pertanyaan di bagian atas layar dan dibagian bawah terdapat empat atau tiga kotak berwarna-warni yang berisikan pilihan jawaban.
- Pada sebelah kiri layar tampil “*a countdown timer*” dimana tim dapat berdiskusi terlebih dahulu sebelum menekan kotak yang berisikan pilihan jawaban mereka. Timer ini juga muncul pada layar pertanyaan.
- Pada layar telepon genggam mereka hanya akan muncul tiga atau empat kotak yang warnanya berdasarkan warna pilihan jawaban pada layar sehingga mereka hanya menekan kotak yang sesuai dengan pilihan mereka.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan produk gamifikasi instrumen penilaian berbasis media *kahoot* pada pembelajaran akidah akhlak kelas V:

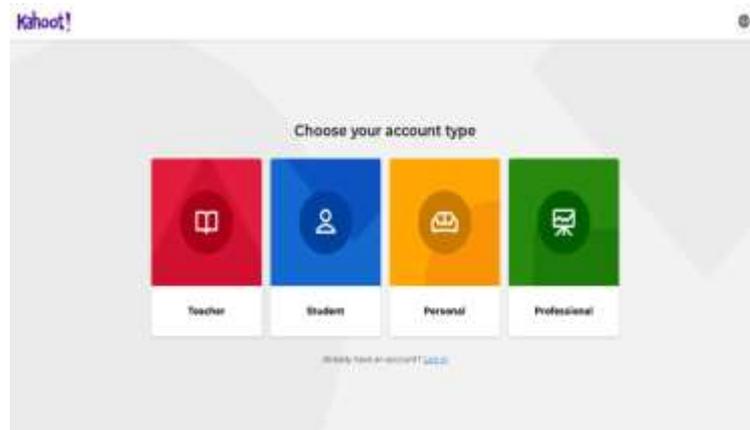
1. Bagi admin, akses ke alamat <https://getkahoot.com/>



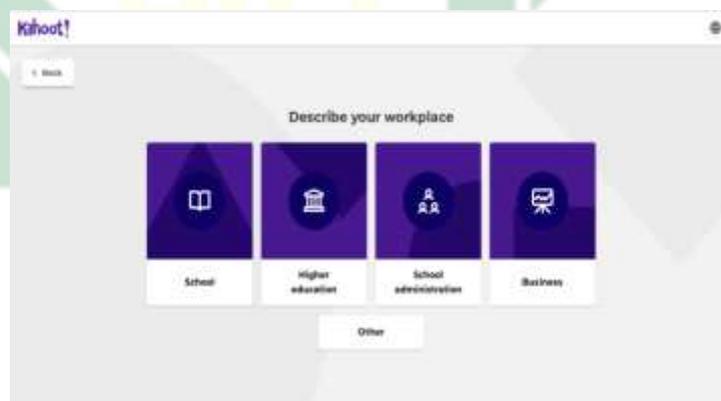
2. Setelah guru masuk ke *web kahoot.com*, maka akan tampil seperti gambar di bawah ini. Yang merupakan tampilan awal *Kahoot*. Bagi pemula maka harus klik "*sign up*".



Setelah diklik "*sign up*", akan tampil seperti gambar. Pilih opsi yang tersedia "anda sebagai apa? Gurukah? atau yg lain", kemudian lengkapi *form* yang tersedia di bawahnya.



3. Setelah klik *teacher* atau pilihan yang lainnya pasti akan tampil gambar dengan pilihan seperti dibawah. Pengguna harus memilih salah satu dari pilihan di bawah yakni *school*, *higher education*, *school administration*, dan *business*.



4. Kemudian registrasi terlebih dulu, dengan klik “*sign up for free*”.

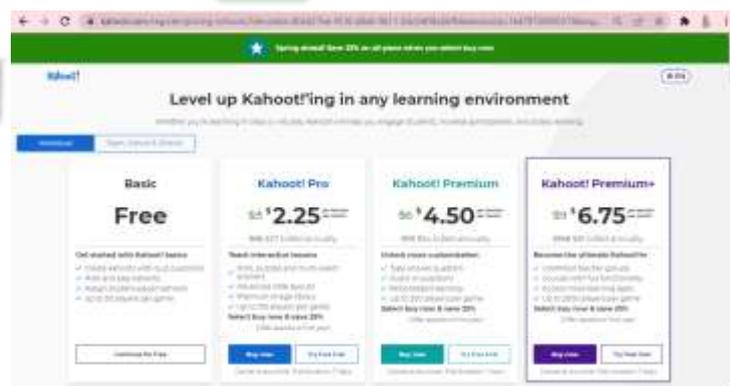


Saat melakukan registrasi/pendaftaran akun kahoot, yang harus dipersiapkan oleh pengguna yakni email dan password. Selanjutnya, mengisi kolom email dan password, pengguna dapat klik “*sign up*”.

- Setelah registrasi, klik “*sign in*” untuk masuk dalam akun kahoot anda. Untuk “*sign in*” ke dalam akun kahoot hanya diperlukan mengisi username atau email dan password saja, kemudian klik “*log in*”.



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



Setiap pengguna kahoot dapat memilih beberapa pilihan di atas, jika ingin menggunakan kahoot dengan gratis tanpa membayar bisa klik “*continue*”

for free”. Akan tetapi, jika ingin menggunakan kahoot yang berbayar bisa klik “kahoot pro, kahoot premium, kahoot premium+”.

- Setelah masuk dalam akun anda, terdapat beberapa pilihan pada halaman tersebut. Jika anda ingin membuat sebuah kuis, maka anda dapat klik tulisan “Create” pada pojok kanan atas untuk membuat kuis baru.



- Ketikkan judul kuisnya, deskripsinya, dst.

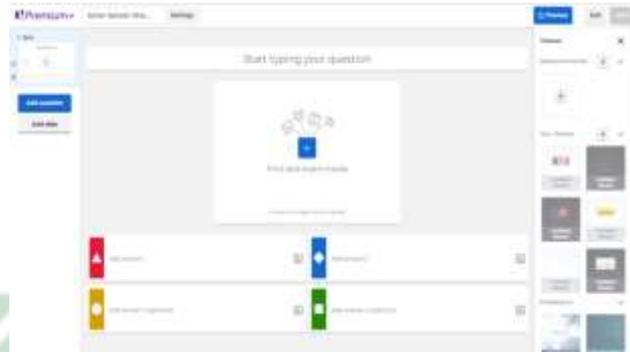
 A screenshot of the 'Kahoot! summary' form. It contains several input fields and options:

- Title:** A text input field with the placeholder 'Enter kahoot title...'.
- Description (Optional):** A larger text area with a 500-character limit.
- Cover image:** A preview area showing a default Kahoot! logo with a 'Change' button.
- Save to:** A dropdown menu currently set to 'My kahoots' with a 'Change' button.
- Branding:** A section with a blue button that says 'Waiting for Kahoots that moved to the new Kahoots feature. Tap to upgrade'.
- Language:** A dropdown menu currently set to 'English'.
- Visibility:** Radio buttons for 'Private' and 'Public', with 'Public' selected.
- Lobby music:** A dropdown menu currently set to 'Kahoot! jingle'.

 At the bottom, there are 'Cancel' and 'Done' buttons.

Pada *kahoot summary*, anda dapat memberikan *cover image* untuk kuis yang telah anda buat serta menyesuaikan *lobby video*, *language*, *visibility*, *lobby music* dengan kebutuhan. Setelah mengisi di atas, anda dapat klik kata “DONE”.

9. Langkah selanjutnya adalah membuat pertanyaan – pertanyaan. Pertanyaan di sini bisa berupa teks, gambar, maupun video.



Setelah muncul halaman seperti gambar di atas, anda dapat mengisi pertanyaan pada kolom *"start typing your question"*. Dan jika anda ingin menambah jumlah soal bisa dengan klik *"add question"*.

10. Selanjutnya, anda bisa mengisi kolom di bawah ini dengan pilihan jawaban dari soal yang sudah anda buat.



11. Setelah mengisi pertanyaan dan pilihan jawaban pada kolom di atas, anda dapat menentukan themes, dll seperti yang ada pada kolom di bawah ini sesuai dengan kebutuhan.

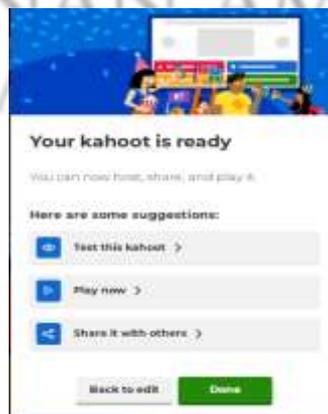


Kolom *question* model, gunanya untuk memilih model soal dari quiz yang diinginkan. Time limit, gunanya untuk mengatur waktu yang telah ditentukan untuk mengerjakan setiap butir soal, sehingga setiap soal dapat dibedakan waktu pengerjaannya. Point, gunanya untuk mengatur point per item yang akan diperoleh siswa. Dan answer options, gunanya untuk menentukan pilihan jawaban tiap soal, apakah *multi choice* atau *single choice*.

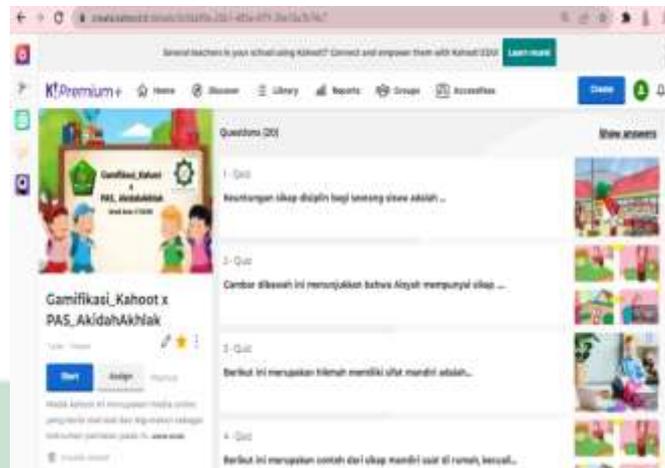
12. Setelah mengisi semuanya, dapat melanjutkan dengan klik “save” yang ada pada pojok kanan atas.



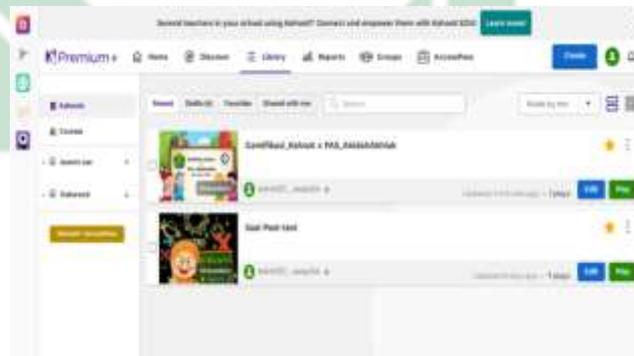
13. Selanjutnya, akan muncul seperti gambar di bawah ini dan klik “Done”.



14. Kuis siap digunakan. Jika ingin mau memainkan dapat klik “*Start*”.

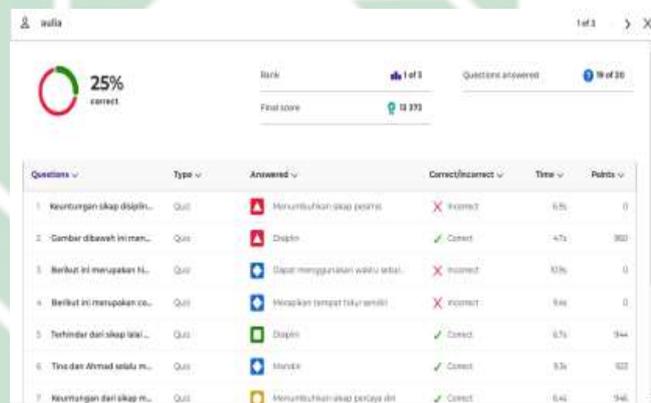
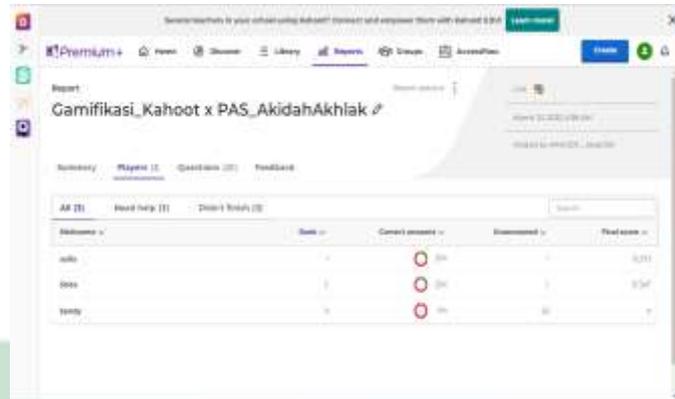


Kuis yang sudah selesai dibuat, dapat dikirim ke siswa dengan cara klik “*Play*”. Sehingga nantinya muncul link dan pin yang nantinya digunakan siswa untuk membuka soal.



15. Untuk melihat hasil dari siswa mengerjakan kuis, dapat klik “*Report*”.



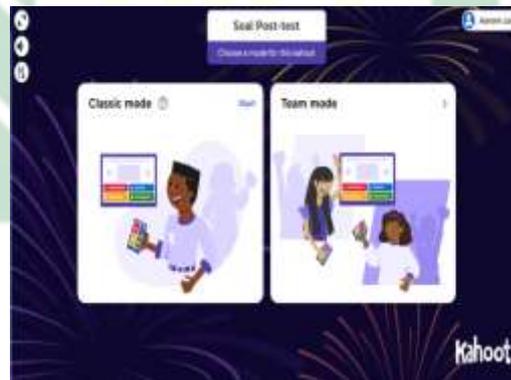


Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan produk gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot pada pembelajaran akidah akhlak kelas V:

- 1) Siswa dapat menggunakan telepon genggam, tablet atau laptop untuk mengerjakan latihan-latihan dari Kahoot ini.
- 2) Bagi siswa, akses ke alamat <https://kahoot.it> dan mengklik laman tersebut dan terlihat di layar telepon genggam mereka “Kahoot! Game Pin” dan “enter”. Pin diberikan oleh seorang guru.

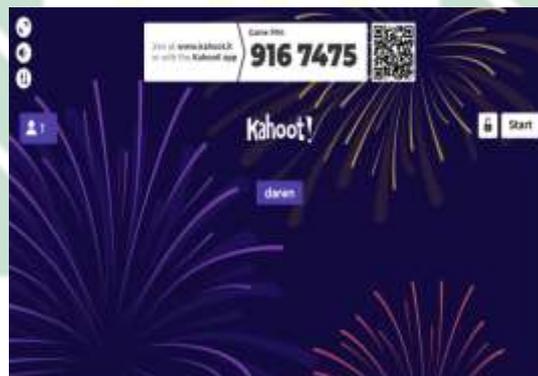


- 3) Kemudian masukkan “Game Pin” yang tertera dilayar. Lalu masukkan “Team Name’ diikuti dengan “*Nick Name*” dari masing-masing anggota kelompok dan memeriksa layar untuk memastikan bahwa mereka sudah terdaftar sebagai tim atau masukkan “*nickname*” saja jika sebelumnya mode yang dibuat adalah “*classic*” dan bersiap-siap untuk memulai mengikuti game ini.

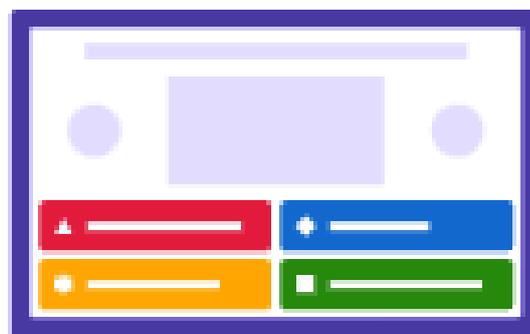




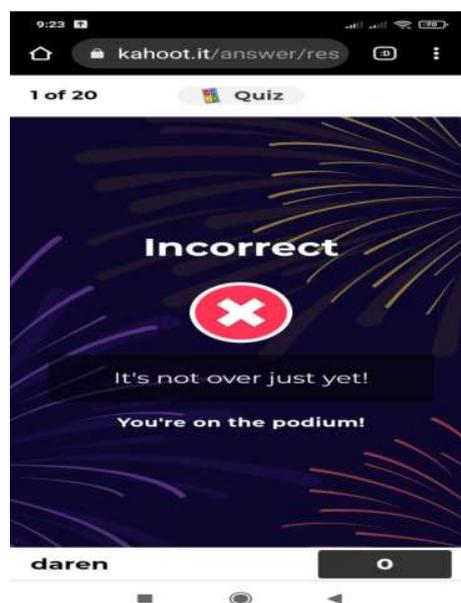
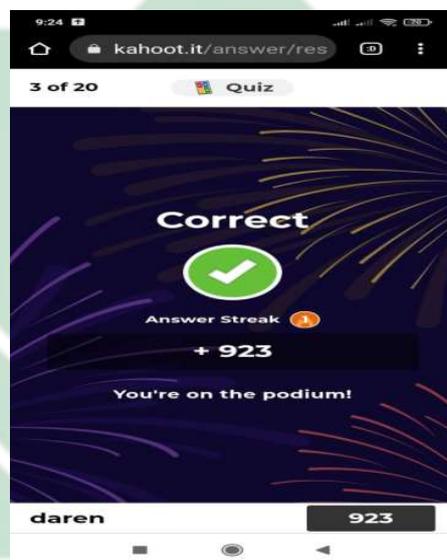
- 4) Setelah pengajar dan tim siswa siap untuk memulai game ini, pengajar menekan tombol “start”. Untuk melihat siswa sudah siap, pengajar bisa mengecek terlebih dahulu nama-nama yang sudah terdaftar pada layar, seperti gambar di bawah ini.



- 5) Pada layar akan tampil sebuah pertanyaan di bagian atas layar dan dibagian bawah terdapat empat atau tiga kotak berwarna-warni yang berisikan pilihan jawaban.



Jika sudah muncul layar seperti di atas, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan klik salah satu pilihan jawaban yang disediakan di layar. Jika jawaban siswa benar dan salah akan diberikan sebuah tanda. Jika terdapat tanda dengan kata “*Correct*” berarti menunjukkan bahwa jawaban benar. Sedangkan jika terdapat tanda dengan kata “*Incorrect*” maka menunjukkan bahwa jawaban salah.



3) Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

Menurut Lisyani, aplikasi kahoot mempunyai berbagai kelebihan, diantaranya sebagai berikut:¹⁰⁴

- a. Mempunyai tampilan yang menarik yakni terdapat fitur-fitur yang bagus yang menampilkan warna, bentuk dan suara
- b. Mudah diakses dan tidak perlu mendownload aplikasinya
- c. Melatih siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran
- d. Membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan
- e. Melatih siswa dalam kemampuan motoriknya dalam mengoperasikan aplikasi *kahoot*.

Sedangkan menurut Widi Harawi Rizqi Nasution, sebagai media pembelajaran maka aplikasi *kahoot* mempunyai kelebihan sebagai berikut:¹⁰⁵

- a. Bisa membantu dalam mengulas kembali materi yang sudah diajarkan
- b. Menumbuhkan semangat siswa dalam belajar
- c. Meningkatkan motivasi saat belajar
- d. Menambah minat saat belajar

¹⁰⁴ Lisnani Lisnani* and Gunadi Emmanuel, "Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT Dalam Pembelajaran IPA," Jurnal IPA & Pembelajaran IPA 4, no. 2 (2020): 155–167.

¹⁰⁵ Op. Cit, Nasution, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0.," 894–898.

- e. Bisa meningkatkan pemahaman mengenai materi yang sudah diajarkan.

Menurut Lisyani, aplikasi *kahoot* mempunyai berbagai kekurangan, diantaranya sebagai berikut:¹⁰⁶

- a. Setiap soal dibatasi oleh waktu
- b. Setiap soal yang tampil pada layar aplikasi *kahoot* tidak dapat di skip atau dilompati. Sehingga pengerjaannya harus runtut berdasarkan soal yang ditampilkan pada layar aplikasi *kahoot*.
- c. Membutuhkan sinyal internet
- d. Tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang memadai
- e. Tidak semua guru update dengan kemampuan teknologi

Sedangkan menurut Widi Harawi Rizqi Nasution, sebagai media pembelajaran maka aplikasi *kahoot* mempunyai kekurangan sebagai berikut:¹⁰⁷

- a. Koneksi jaringan internet yang sering terputus-putus
- b. Telepon genggam tidak bisa mengakses jaringan internet
- c. Siswa tidak bisa terhubung kembali ke permainan saat koneksi internet terputus.

2) Media *Kahoot*

Miarso yang menyatakan bahwasanya media ialah sebuah alat yang bisa dipakai guna menyampaikan sebuah pesan yang bisa

¹⁰⁶ Op. Cit, Lisnani* and Emmanuel, “Analisis Penggunaan Aplikasi *KAHOOT* Dalam Pembelajaran *IPA*.”, 155–167

¹⁰⁷ Op. Cit, Nasution, “Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran *IPA* Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0.” 894–898.

merangsang perhatian, perasaan dan pikiran serta kemauan siswa untuk belajar.¹⁰⁸ Aplikasi *kahoot* sendiri adalah salah satu aplikasi game education berbasis online yang dapat dipakai saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aplikasi *kahoot* ini merupakan media yang sudah sering digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.¹⁰⁹

Dari hasil penjabaran mengenai media dan aplikasi *kahoot*, maka dapat disimpulkan bahwa sebaiknya media penilaian ini dikembangkan dengan mengikuti perkembangan zaman, seperti halnya perkembangan teknologi yang semakin lama semakin pesat. Apalagi pada masa pandemic ini, semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara online dan serba memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media untuk berkomunikasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, seperti halnya smartphone, laptop, computer dan sebagainya. Oleh karena itu, para pendidik dapat mengembangkan media penilaian dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi berbasis game atau biasa disebut dengan istilah gamifikasi untuk dijadikan sebagai instrument penilaian saat mengevaluasi hasil belajar siswa disetiap kegiatan pembelajaran.

Saat ini sudah marak media penilaian yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital dan menggunakan system game di dalamnya dan dijadikan sebagai instrument evaluasi. Seperti halnya, aplikasi *kahoot*, *quizziz*, *edmodo* dan masih banyak lagi. Aplikasi *kahoot* ini merupakan salah satu media penilaian yang sudah marak untuk dijadikan sebagai

¹⁰⁸ Cepu Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kemenag RI, 2012), 10.

¹⁰⁹ Op. Cit, Supriatini, Refson, and Mustofa, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII.", 48-62.

instrument penilaian. Dengan menggunakan media kahoot sebagai instrument penilaian maka akan menjadikan evaluasi pembelajaran menjadi efektif dan memotivasi anak untuk giat dalam belajar.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih ini, sudah seharusnya sebuah penilaian juga mengalami perubahan. Tidak lagi menggunakan system evaluasi dengan menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Sebab, hal ini akan memberikan sebuah peluang ketidakjujuran yang dilaksanakan peserta didik dan menjadikan hasil evaluasi yang didapatkan pengajar menjadi tidak akurat.

E. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Secara bahasa, Akidah berasal dari bentuk masdar *aqada*, *ya'qidu*, *aqdan*, *aqidatan* yang memiliki arti ikatan, simpulan, kokoh, perjanjian dan sangkutan. Secara teknis, Akidah bermakna iman, keyakinan dan kepercayaan. Sedangkan Akhlak secara bahasa berasal dari bahasa Arab yakni *khuluq* yang artinya moral, etika maupun budi pekerti. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak ini adalah usaha sadar dalam proses terencana guna menanamkan suatu keyakinan yang kokoh berlandaskan ajaran dari agama Islam serta bisa dibuktikan dengan adanya pengamalan sikap yang baik dalam suatu kehidupan baik kepada Allah maupun kepada manusia dan alam.¹¹⁰

¹¹⁰ Kutsiyah, "*Pembelajaran Akidah Akhlak*, (Pamekasan: Duta Media Publishing), 2-5.

2. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah ini meliputi:¹¹¹

- a. Aspek akidah (keimanan) ini meliputi kalimat thayyibah, al- Asma' al-Husna, iman kepada Allah, dan menyakini rukun iman.
- b. Aspek akhlak ini meliputi pembiasaan akhlakul karimah (mahmudah), dan menghindari akhlak tercela (madzmumah)
- c. Aspek adab islami ini meliputi adab terhadap diri sendiri, adab terhadap Allah, adab kepada sesama dan adab terhadap lingkungan.
- d. Aspek cerita teladan, diantaranya cerita Nabi Ibrahim saat mencari tuhan, masa kecil Nabi Muhammad SAW, Nabi Sulaiman bersama pasukan tentara semut, Nabi Isma'il, Kan'an, kecerdikan saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Mashitoh, Ulul Azmi, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub.

3. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Adapun karakteristik mata pelajaran akidah akhlak, diantaranya sebagai berikut.¹¹²

- a. Pendidikan aqidah akhlak adalah salah satu mata pelajaran yang dibentangkan dari berbagai ajaran dasar yang ada pada agama Islam yang sumbernya dari al-qur'an dan al-hadist. Untuk kepentingan pendidikan, maka dikembangkan materi yang lebih rinci sesuai tingkat dan jenjang pendidikan.

¹¹¹ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

¹¹² Op, Cit, Kutsayyiri, Pembelajaran Akidah Akhlak, 6

- b. Prinsip-prinsip dasar Akidah Akhlak adalah keimanan atau keyakinan yang tertanam kuat di dalam hati manusia yang diperkuat dengan dalil-dalil naqli, aqli, dan mewujudkan rukun iman, perbuatan sikap dan kepribadian seseorang agar berakhlak mulia.
- c. Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran agama pendidikan agama di madrasah (Al-Qur'an Hadist, Akidah Akhlak, Fiqih, dan sejarah kebudayaan islam) yang secara integrasi menjadi asal usul nilai dan tujuan dasar moral

4. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Berikut ini merupakan tujuan dari pembelajaran Akidah Akhlak, diantaranya sebagai berikut:¹¹³

- a. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa terkait akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individual maupun social, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Akidah Islam.

¹¹³ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

5. Pendekatan Akidah Akhlak

Agar bisa melakukan mata pelajaran akidah akhlak bisa menggunakan berbagai pendekatan, yakni:¹¹⁴

- Pendekatan pengamalan, adalah memberikan pengamalan keagamaan kepada siswa dalam maksud investasi berbagai nilai-nilai agama
- Pendekatan pembiasaan, adalah membagikan pembiasaan pada siswa agar selalu menunaikan ajaran agamanya
- Pendekatan emosional, adalah cara membangun perasaan dan emosi siswa dalam menyakini, memahami, dan menghayati ajaran agamanya
- Pendekatan rasional, adalah cara untuk membagikan perasaan pada rasio dalam memahami dan mengambil kebenaran ajaran agama

6. Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak

Berikut ini merupakan fungsi dari pembelajaran akidah akhlak, diantaranya:¹¹⁵

- a. Peningkatan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia siswa semaksimal mungkin, apa yang sudah ditanamkan lebih awal pada lingkungan keluarga
- b. Penanaman nilai ajaran Islam sebagai kaidah menggapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat
- c. Pembiasaan psikis siswa pada bidang fisik dan social dengan Akidah Akhlak

¹¹⁴ Permenag No 2 Tahun 2008 Bab IV Tentang Standar Kompetensi (SK) Dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

¹¹⁵ Ibid

- d. Memperbaiki berbagai kesalahan, kelemahan siswa pada keyakinan, pengalaman ajaran agama Islam didalam kehidupan sehari-hari
- e. Mencegah siswa dari berbagai hal negatif dari lingkungannya maupun budaya asing yang nantinya akan ditemuinya pada kehidupan sehari-hari
- f. Mengajarkan terkait informasi dan pemahaman keimanan dan akhlak serta sistem dan fungsionalnya
- g. Penyaluran siswa untuk mendalami Akidah Akhlak pada tingkat yang lebih tinggi.

7. Kajian Materi Akidah Akhlak

Materi akidah akhlak pada kurikulum PAI dan bahasa arab pada madrasah nomor 183 tahun 2019 ini diberikan pada 2 semester yakni semester ganjil dan genap. Akan tetapi, disini peneliti mengambil sampel materi untuk pengujian gamifikasi instrument penilaian berbasis media kahoot pada materi semester genap yakni bab “Indahnya Akhlak Terpuji (Disiplin Dan Mandiri)”. Untuk melihat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dari materi indahnya berakhlak terpuji dapat melihat tabel 2.1 pada lampiran ke 17 halaman 203 dibawah ini:

Tabel 2.1 Materi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Semester Genap Kelas V “Indahnya Akhlak Terpuji (Disiplin Dan Mandiri)”

Materi	Kompetemansi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Indahnya Berakhlak Terpuji	1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang	1.9 mengamalkan sikap disiplin dan mandiri sebagai perintah Allah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sikap disiplin dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari

	dianutnya.	Swt	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan keuntungan dari sifat disiplin dalam kehidupan sehari-hari • Menyebutkan keuntungan dari sifat mandiri dalam kehidupan sehari-hari
	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.	2.9 menjalankan sifat-sifat disiplin dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan ciri-ciri sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari • Menyebutkan ciri-ciri sikap mandiri dalam kehidupan sehari-hari
	3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di	3.9 menerapkan sifat disiplin dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan hikmah sifat disiplin dalam kehidupan sehari-hari • Menyebutkan hikmah sifat mandiri dalam kehidupan sehari-hari

	sekolah dan tempat bermain.		
	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.9 menyajikan contoh cara menetapkan sifat disiplin dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan contoh-contoh sifat disiplin dalam kehidupan sehari-hari • Menyebutkan contoh-contoh sifat mandiri dalam kehidupan sehari-hari

F. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang dirumuskan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dari KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran merupakan orientasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga dapat diartikan sebagai ruhnya pembelajaran yang dijadikan sebagai target capaian pembelajaran, sehingga

pembelajaran tidak boleh menyimpang dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.¹¹⁶

Menurut standar proses pada permendiknas nomor 41 tahun 2007, tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar. Ketercapaian tujuan pembelajaran ini dapat diukur dari kecakapan yang akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar.¹¹⁷ Tujuan pembelajaran juga merupakan indikator pembelajaran yang dirumuskan dengan komponen tambahan *audience* atau peserta didik sebagai subyek belajar dan *degree* sebagai ukuran minimal capaian target hasil belajar.¹¹⁸

Secara umum tujuan pembelajaran itu ada dua yaitu *instructional effect* dan *nurturant effect*. *Instructional effect* yaitu tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran tertentu biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan *nurturant effect* yaitu tujuan pembelajaran yang dicapai dengan cara menghadapi sistem lingkungan belajar tertentu sehingga menghasilkan nilai dan sikap.¹¹⁹

Dalam penelitian ini, peneliti fokus terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran dari ranah kognitif (pengetahuan) dan ranah afektif (sikap).

Pengetahuan ini masuk ke dalam tujuan pembelajaran berdasarkan *instructional*

¹¹⁶ Ahmad Fanani, *proses dan kebermanfaatan analisis tujuan pembelajaran, seminar nasional hasil riset dan pengabdian ke – III*, 280

¹¹⁷ Azzah, R.A, Dkk., *Analisis Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Dalam Penyelesaian Soal Matematika*. Vol. 8, No. 02 (September, 2021), 571

¹¹⁸ Ibid, 281

¹¹⁹ Sutarto Hp, A. Jaedun, Dan Nuryadin E.R, *Dampak Pengiring Pembelajaran Pendekatan Saintifik Untuk Pengembangan Sikap Spiritual Dan Sosial Siswa*, Cakrawala Pendidikan, No. 1 (Februari, 2017), 45

effect, sedangkan sikap ini masuk ke dalam tujuan pembelajaran berdasarkan *nurturant effect*. Dengan mengacu indikator dari hasil belajar yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan indikator dari ranah kognitif dan afektif saja sebagai parameter dari ketercapaian tujuan pembelajaran, dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini:

Tabel 2.2 Parameter Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

No.	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif	1. Mengingat 2. Memahami 3. Menerapkan 4. Menganalisis 5. Mengevaluasi 6. Menciptakan
3.	Ranah Afektif	1. Menerima 2. Merespon 3. Menghargai 4. Mengorganisasikan 5. Karakterisasi

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* ialah serangkaian proses dalam rangka mengembangkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada agar bisa dipertanggungjawabkan.¹²⁰ Selain itu, Penelitian pengembangan ini bisa diartikan sebagai metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan produk serta membuktikan keefektifan produk tersebut.¹²¹ Produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* untuk siswa kelas V-B yang difokuskan pada pembelajaran PAI khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi indahny akhlak terpuji di semester genap. Harapannya, hasil dari pengembangan ini bisa membantu guru dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Model pengembangan dari penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini memerlukan 5 tahap didalam pengembangannya, yakni A) *analysys*, D) *design*, D) *development*, I) *implementation or delivery*, dan E) *evaluation*.¹²² Model ADDIE ialah model prosedural yang dikembangkan oleh

¹²⁰ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010), 206.

¹²¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), 297.

¹²² Pribadi, Benny A, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), 125

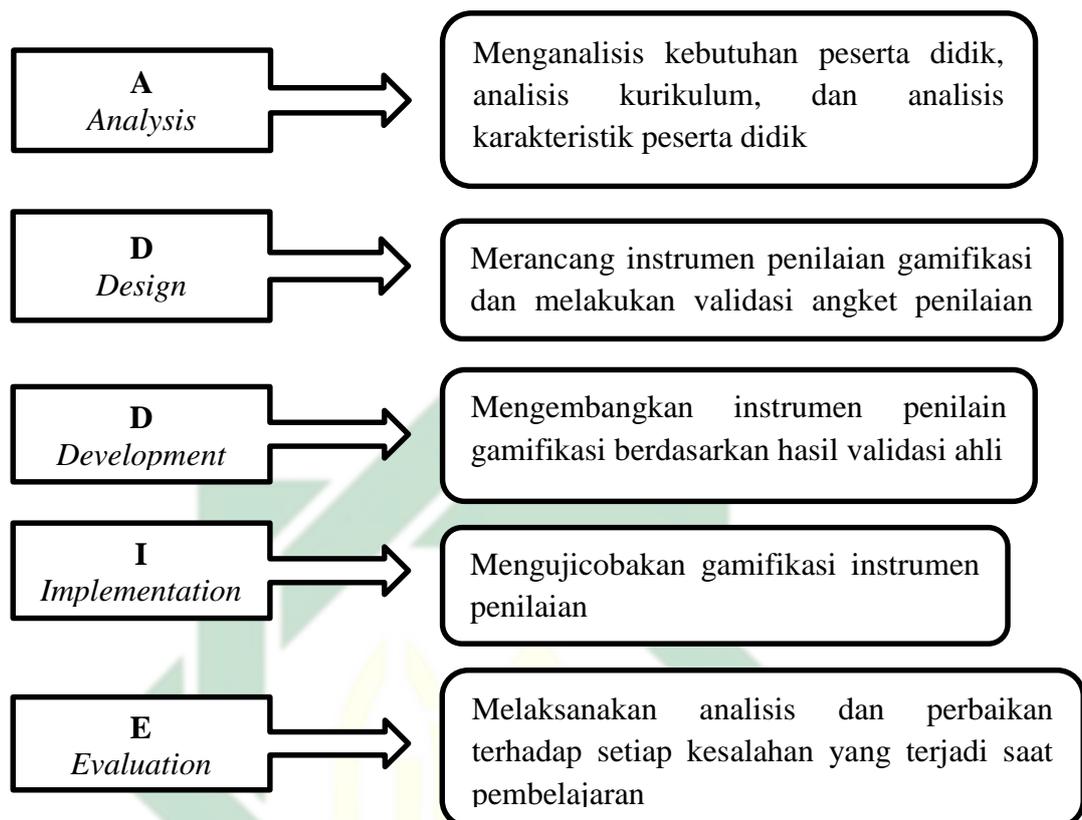
Dick and Carry pada tahun 1960. Model ini dipilih peneliti sebab dianggap memiliki keselarasan jika dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan produk pendidikan. Dalam pemilihan model pengembangan ADDIE ini berlandaskan pada perbaikan yang dilaksanakan secara terus menerus disetiap langkahnya sehingga memperoleh media penilaian yang lebih baik dan model pengembangan ini dinilai sangat sederhana dan logis.

Rahmat Arofah Hari Cahyadi menyatakan dalam artikelnya bahwa model pengembangan ADDIE ini selalu dipakai dalam penelitian guna mengembangkan suatu produk.¹²³ Pada penelitian ini, ADDIE dijadikan sebagai model pengembangan sebab memiliki berbagai alasan. Pertama, 5 langkah ADDIE dapat diimplementasikan untuk mengembangkan produk pembelajaran. Kedua, tahap ADDIE sederhana, akan tetapi implementasinya sistematis. Ketiga, ADDIE memberikan peluang dalam melaksanakan evaluasi dan revisi secara terus menerus disetiap langkah yang dilaksanakan sehingga produk yang diperoleh nantinya menjadi produk yang valid dan *reliabel*.¹²⁴ Salah satu fungsi dari model pengembangan ADDIE ini adalah menjadi dasar dalam menciptakan perangkat infrastruktur program pelatihan yang dinamis, efektif, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Konsep ADDIE bisa dilihat pada bagan 3.1 di bawah ini:¹²⁵

¹²³ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

¹²⁴ Roudloh Muna Lia, *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berorientasi Etnosains Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit Kelas X M.A.Salafiyah Simbang Kulon Pekalongan*, Skripsi, (Semarang : Program Studi Ilmu Pendidikan Kimia Fakultas Sains Dan Teknologi Univeritas Islam Negeri Walisongo, 2016), 25.

¹²⁵ *Ibid*, 26.



Bagan 3.1 Konsep ADDIE

Sumber:

(Roudloh Muna Lia, Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berorientasi Etnosains Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit Kelas X M.A.Salafiyah Simbang Kulon Pekalongan, 2016)

B. Prosedur Pengembangan

Ada berbagai prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh para ahli, salah satunya yaitu menurut ADDIE. Penelitian pengembangan ini mengacu kepada prosedur penelitian pengembangan ADDIE yang sudah diselaraskan dengan apa yang dibutuhkan peneliti. Penelitian ini menggunakan beberapa langkah dari model ADDIE, diantaranya:¹²⁶

¹²⁶ Op. Cit, Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, 125-132.

1) Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah pemeriksaan terhadap suatu peristiwa guna menghasilkan fakta yang tepat. Tahap analisis ialah tahap awal dimana peneliti melakukan analisis kebutuhan dalam mengembangkan instrumen penilaian gamifikasi, menganalisis validitas instrumen penilaian gamifikasi dan beberapa syarat pengembangan instrumen penilaian gamifikasi. Adanya pengembangan instrumen penilaian gamifikasi disebabkan karena terbatasnya instrumen penilaian yang dipakai saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Tahap analisis yang dilaksanakan peneliti ini meliputi tiga hal yakni menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, dan menganalisis karakter peserta didik. Berikut ini adalah tahapan analisis yang dilaksanakan oleh peneliti, diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan

Dalam menganalisis kebutuhan, hal yang terlebih dahulu dilaksanakan adalah menganalisis keadaan instrumen penilaian sebagai informasi awal saat pembelajaran dan ketersediaan instrumen penilaian yang membantu berjalannya kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini akan ditetapkan instrumen penilaian yang diperlukan siswa agar nantinya bisa dikembangkan peneliti. Sehingga bisa membantu siswa dalam belajar. Dalam menganalisis kebutuhan peserta didik ini, peneliti melakukannya dengan menggunakan teknik wawancara yakni wawancara kepada kepala sekolah dan beberapa guru mata pelajaran akidah akhlak untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam belajar. Dalam

hal ini, instrumen wawancara dapat dilihat pada lampiran 13 dan lampiran 15.

b. Analisis Kurikulum

Dalam menganalisis kurikulum, peneliti dapat melakukannya dengan cara mengamati kurikulum yang dipakai pada lembaga tersebut. Hal ini dilaksanakan agar pengembangan yang dilaksanakan peneliti selaras dengan ketentuan kurikulum yang berlaku dan digunakan pada lembaga yang sedang diteliti. Selanjutnya, peneliti bisa mengkaji ulang kompetensi dasar agar bisa merumuskan indikator pencapaian tujuan pembelajaran guna dituangkan dalam media penilaian yang nantinya akan dikembangkan. Adapun kurikulum yang digunakan di MIN 1 Bojonegoro ini menggunakan kurikulum 2013. Dalam menganalisis kurikulum yang dipakai ini peneliti menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Dalam hal ini, instrumen wawancara yang digunakan peneliti dapat dilihat pada lampiran 13 dan lampiran 15. Sedangkan, instrumen dokumentasi dapat dilihat pada lampiran 25, 26, 27, dan 28.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakteristik siswa dilaksanakan peneliti guna melihat tanggapan siswa mengenai pembelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dilaksanakan agar instrumen penilaian yang nantinya dikembangkan peneliti sesuai dengan karakter siswa. Dalam menganalisis karakter peserta didik ini, peneliti melakukannya dengan menggunakan teknik wawancara yakni wawancara kepada kepala sekolah dan beberapa guru

mata pelajaran akidah akhlak untuk mengetahui karakteristik siswa. Dalam hal ini, instrumen wawancara dapat dilihat pada lampiran 13 dan lampiran 15.

2) Tahap Design (Perancangan)

Tahapan kedua dari model ADDIE ialah tahap design atau perancangan (blue print). Pada tahap perancangan ini, peneliti mengawalinya dengan mengumpulkan data dengan tujuan memperoleh data yang kemudian digunakan untuk merancang instrumen penilaian yang akan dikembangkan sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam instrumen penilaian gamifikasi. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan soal dalam instrumen penilaian gamifikasi. Adapun data yang dikumpulkan tersebut berupa naskah soal dan buku. Dimana, soal-soal diperoleh dari naskah soal ujian terdahulu serta buku-buku yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini, dalam menyusun instrumen penilaian gamifikasi yang akan dipakai untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, peneliti harus membuat instrumen berupa angket untuk mengukur kelayakan instrumen penilaian gamifikasi. Akan tetapi, ia tetap memperhatikan aspek penilaian dari instrumen penilaian gamifikasi, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikaan. Selanjutnya, instrumen

angket yang sudah disusun ini akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian gamifikasi yang valid. Instrumen angket ini terdiri dari angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa. Dalam hal ini, instrumen angket validasi dapat dilihat pada tabel 3.3, 3.4, 3.5. Selain angket, peneliti juga menggunakan instrumen berupa tes yang terdiri dari uji coba tahap 1 dan uji coba tahap 2. Dalam hal ini, instrumen tes dapat dilihat pada lampiran 32.

Setelah itu, instrumen penilaian gamifikasi berbasis kahoot itu akan divalidasi oleh para ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran. Pada saat validasi, para validator memakai instrumen angket yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Validasi ini dilaksanakan guna mengukur validitas isi. Validator diminta memberikan sebuah penilaian terhadap instrumen penilaian gamifikasi yang telah dikembangkan berlandaskan aspek kelayakan/kevalidan instrumen penilaian gamifikasi serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan media dan soal dari instrumen penilaian gamifikasi berupa angket yang nanti akan dipakai sebagai pegangan oleh peneliti dalam melaksanakan perbaikan produk instrumen penilaian gamifikasi. Validasi ini dilaksanakan sampai instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot itu dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melaksanakan analisis data terhadap hasil penilaian instrumen penilaian gamifikasi yang diperoleh

dari validator. Hal ini dilaksanakan agar menghasilkan nilai kelayakan/kevalidan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot.

3) Development (Pengembangan)



Bagan 3.2 Proses Tahap Pengembangan ADDIE

Pengembangan ialah rangkaian proses guna mewujudkan desain yang telah dibuat menjadi desain yang nyata. Tahap pengembangan ialah tahap membuat produk menjadi produk siap pakai. Pada tahap pengembangan ini, instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot dikembangkan sesuai dengan hasil perancangan dan hasil validasi ahli yang dilakukan ditahap sebelumnya. Sehingga, pada tahap ini produk siap untuk diujicobakan.

4) *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat ialah implementasi. Implementasi ialah langkah nyata untuk melaksanakan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba lapangan pada model ADDIE ini dinamakan tahap implementasi.

Implementasi dilaksanakan dengan cara terbatas pada sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Peneliti mengujicobakan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot yang telah dikembangkan tersebut dengan cara melaksanakan pembelajaran dengan memakai instrumen penilaian gamifikasi yang telah dikembangkan. Pada tahap awal, implementasi dilakukan peneliti dengan cara memberikan soal uji coba tahap 1 (uji coba awal) kepada peserta didik dengan menggunakan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot. Selanjutnya, peneliti merevisi produk jika memang ada yang harus direvisi. Setelah tahap 1 selesai diujicobakan dan direvisi, peneliti melanjutkan memberikan soal uji coba tahap 2 (uji coba lapangan) kepada peserta didik dengan menggunakan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*. Sementara, guru mempunyai tugas untuk menilai dengan cara mencatat segala sesuatu dilembar penilaian, agar nantinya bisa dipakai melakukan untuk perbaikan instrumen penilaian gamifikasi berbasis aplikasi *kahoot* yang telah dikembangkan tersebut.

Selanjutnya, peneliti juga menyebarkan angket respon dan saran perbaikan kepada guru yang didalamnya berisi beberapa butir pernyataan dan kolom saran perbaikan tentang penggunaan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* berdasarkan angket respon dan saran perbaikan dari para guru. Setelah dilakukan penyebaran angket dan melakukan tes belajar siswa, peneliti melakukan analisis data. Analisis yang pertama adalah analisis berdasarkan

hasil angket respon dan saran perbaikan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki dari instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot yang telah dikembangkan. Analisis yang kedua adalah analisis hasil uji coba tahap 2 (uji lapangan). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang dikembangkan. Data dari validitas dan realibilitas ini didapatkan dari angket validasi para ahli, angket respon dan saran perbaikan dari guru serta nilai tes hasil uji coba tahap 2 (uji lapangan). Dalam hal ini, angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 29, sedangkan angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 30.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima ialah evaluasi. Evaluasi merupakan suatu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan perbaikan terakhir pada produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot yang dikembangkan tersebut benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian di sekolah.

Dalam penelitian pengembangan ini, dibutuhkan lima validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan 2 validator ahli praktisi pembelajaran.

a. Validator ahli materi

Validator materi dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen yang ahli dalam materi PAI, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berikut ini adalah kapasitas validator ahli materi, diantaranya:

- 1) Mengetahui karakteristik materi pada pembelajaran Akidah Akhlak di SD/MI dan mempunyai pendidikan minimal lulusan S2.
- 2) Mempunyai wawasan pemahaman yang sesuai dengan produk yang dikembangkan.
- 3) Bersedia menjadi validator dari produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MIN 1 Bojonegoro.

b. Validator ahli media

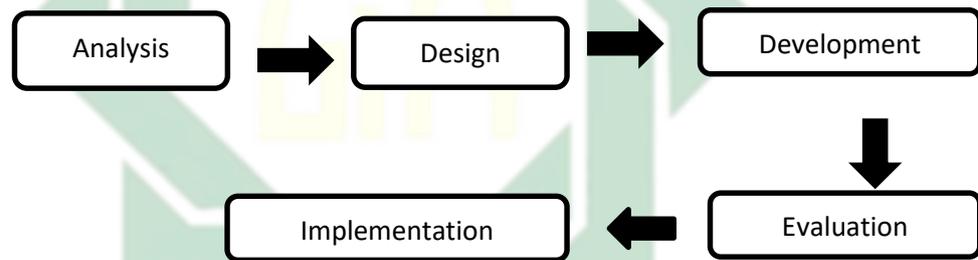
Validator ahli media dari produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*” dalam penelitian ini diputuskan oleh penguji media pembelajaran. Pemilihan validator media instrumen penilaian didasarkan pada pertimbangan bahwa orang tersebut mempunyai kualifikasi dibidang media pembelajaran dan minimal lulusan S2.

c. Validator ahli praktisi/guru mata pelajaran Akidah Akhlak

Validator ahli praktisi atau guru mata pelajaran akidah akhlak memberikan tanggapan dari penilaian terhadap pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan kriteria berikut ini:

- 1) Guru tersebut mengajar di lembaga SD/MI yang sedang diteliti
- 2) Mempunyai pengalaman mengajar Akidah Akhlak
- 3) Pendidikan minimal S1
- 3) Bersedia sebagai penguji dan pengguna produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada mata pembelajaran Akidah Akhlak untuk sumber pemerolehan dan hasil pengembangan.

Berdasarkan uraian dari langkah-langkah model penelitian dan pengembangan ADDIE, maka bisa digambarkan seperti bagan 3.3 dibawah ini:



Bagan 3.3 Skema Langkah-Langkah Penelitian

Sumber:

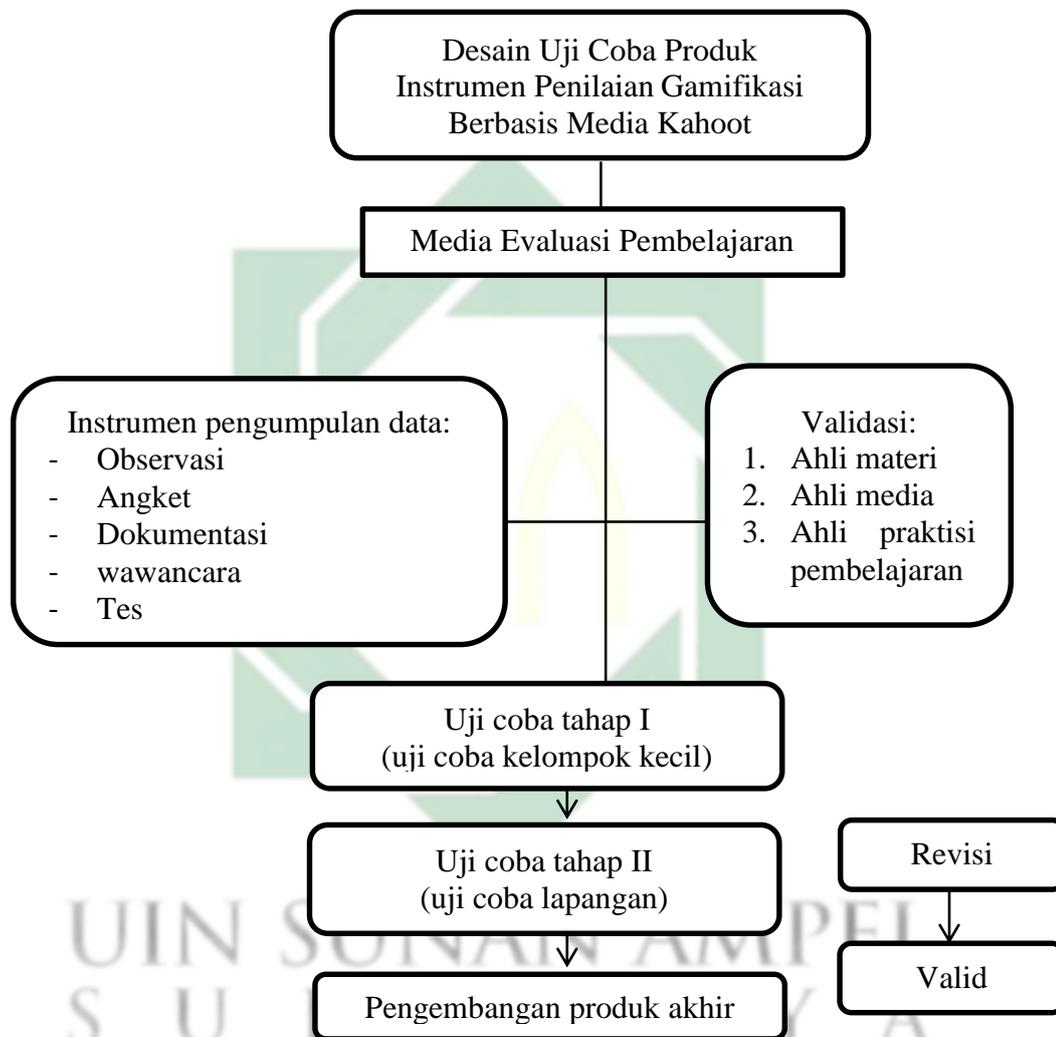
(Roudloh Muna Lia, Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berorientasi Etnosains Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit Kelas X M.A.Salafiyah Simbang Kulon Pekalongan, 2016)

C. Uji coba produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan desain uji coba deskriptif. Desain uji coba deskriptif ini memungkinkan pengembangan untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif yang sangat bermanfaat

dalam penyempurnaan produk pengembangan. Secara umum, desain uji coba tersebut dapat dijelaskan pada bagan 3.4 berikut ini



Bagan 3.4 Desain uji coba produk

Pelaksanaan dari uji coba produk ini dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah produk sudah layak digunakan atau belum serta sejauh mana produk yang telah dibuat bisa mencapai sasaran dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kategori produk yang baik ini minimal memenuhi dua kriteria, yakni kriteria

pembelajaran dan kriteria penampilan. Uji coba produk dilaksanakan dengan tiga tahap, diantaranya:

- a. Uji coba (validasi) oleh ahli media dan ahli materi/konten.

Validasi produk ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan ahli praktisi mata pelajaran akidah akhlak. Hal ini digunakan untuk memastikan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan.

- b. Uji coba skala kecil (terbatas) kepada kelompok kecil sebagai pengguna produk.
- c. Uji lapangan dilakukan kepada sasaran pengguna media yaitu siswa kelas V MIN 1 Bojonegoro, sehingga dapat mengetahui mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris.

2. Subyek Uji Coba

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V-B MIN 1 Bojonegoro. Alasan saya mengambil siswa kelas V-B sebagai subyek penelitian karena kebanyakan masalah yang diteliti oleh peneliti ada pada kelas ini, serta adanya rekomendasi oleh kepala sekolah. Jumlah subyek penelitian yaitu sebanyak 32 anak. Uji coba produk diterapkan pada skala kecil yaitu kelas V-B dengan teknik sampel jenuh berdasarkan implementasi instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang telah dikembangkan.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di MIN 1 Bojonegoro, yang berlokasi di daerah Kepatihan, Jl. Dr. Sutomo Gg. Wates No. 23, Bojonegoro Jawa Timur, Indonesia. Sehingga namanya pun berubah menjadi MIN 1 Bojonegoro dan berubah lagi menjadi MIN 1 Bojonegoro. Penelitian ini dilaksanakan mulai pada tanggal 09 Januari 2022 sampai selesai.¹²⁷

4. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada kebutuhan penelitian pengembangan ini, laporan kuantitatif dapat digabung dengan kualitatif.¹²⁸ Data yang diperoleh nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan produk yaitu instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *Kahoot*. Berikut penjabaran dari data kualitatif dan kuantitatif yang akan digunakan:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif ini akan diperoleh dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak mengenai aplikasi *kahoot* yang digunakan sebagai instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada saat kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu data juga diperoleh masukan, tanggapan dan saran dari validator ahli materi, ahli media, ahli praktisi pembelajaran dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari respon guru.

¹²⁷ Drs. Ali Mujahidin, M. Ag., Wawancara, Bojonegoro, 9 Januari 2022.

¹²⁸ Setiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), 86

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif akan diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi pembelajaran dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak mengenai tingkat kevalidan/kelayakan dari instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang telah dikembangkan peneliti. Selain itu, data kuantitatif juga didapatkan dari hasil penilaian uji coba tahap 1 dan uji coba tahap 2. Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui kelayakan/kevalidannya penerapan gamifikasi instrumen penilaian berbasis media *kahoot* untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran di MIN 1 Bojonegoro.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 5 cara yaitu: observasi, dokumentasi, wawancara, angket/kuesioner, dan tes.

1) Observasi

Teknik observasi adalah salah satu dari beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti¹²⁹.

Adapun tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk instrumen penilaian yang dipakai saat evaluasi pembelajaran, karakteristik siswa dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan sebelum peneliti menjadikan peserta didik sebagai sasaran

¹²⁹ Ibid, 32.

penggunaan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang akan dikembangkan.

Dalam penelitian ini pelaksanaan observasi dilakukan secara langsung, yaitu pengamatan secara langsung dengan cara peneliti masuk di dalam kelas pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam melakukan pengamatan ini, peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya menggunakan rambu-rambu pengamatan. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti bebas untuk mencatat apa saja yang diperlukannya dalam kegiatan observasi dengan melakukan pencatatan terhadap kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lainnya yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Data yang diambil dari teknik observasi yaitu data deskriptif sesuai yang diamati¹³⁰.

2) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari berbagai informasi terkait instrumen penilaian yang telah digunakan selama ini baik berupa dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan dokumen yang relevan dengan tujuan dan fokus masalah.

Data dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan angket. Salah satu cara yang dilakukan adalah menelaah dokumen-dokumen yang terkait dengan

¹³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), 205

proses belajar mengajar dan instrumen penilaian hasil belajar, seperti halnya prota, promes, rpp, silabus dan sebagainya. Pada teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi ini peneliti menggunakan instrumen dokumen berupa cek list.

3) Wawancara

Teknik wawancara adalah suatu percakapan dengan maksud tertentu.¹³¹ Wawancara dilaksanakan oleh peneliti yakni dengan maksud untuk mendapatkan gambaran secara mendalam terkait instrumen penilaian yang digunakan serta masalah yang ada pada saat kegiatan evaluasi pembelajaran selama ini. Wawancara yang dilaksanakan ini berupa tanya jawab berdasarkan pedoman wawancara yang telah dibuat, sedangkan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru mata pelajaran akidah akhlak. Instrumen pengumpulan data dari teknik wawancara ini berupa lembar wawancara dengan 5 pertanyaan. Untuk kisi-kisi instrumen wawancara yang dilaksanakan bersama kepala sekolah dapat dilihat pada tabel 3.1, sebagai berikut ini:

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Digunakan Saat Wawancara Kepala Sekolah

No	Indikator	Nomor Instrument	Jumlah Butir
1.	Sarana prasarana	4	1
2.	Sistem pembelajaran	3	1
3.	Visi misi lembaga	1	1
4.	Latar belakang	2	1
5.	Keadaan pendidik dan peserta didik	5	1

¹³¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 186.

Sedangkan, untuk kisi-kisi instrumen wawancara yang dilaksanakan bersama guru mata pelajaran akidah akhlak dapat dilihat pada tabel 3.2, sebagai berikut ini:

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media *Kahoot* Digunakan Saat Wawancara Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

No	Indikator	Nomor Instrument	Jumlah Butir
1.	Sarana prasarana	5	1
2.	Penilaian yang digunakan di sekolah	1	1
3.	Media yang dibutuhkan	3	1
4.	Konsep media penilaian yang diinginkan	4	1
5.	Keadaan peserta didik	1	1

4) Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹³² Angket tersebut digunakan agar mendapatkan keterangan dari sampel atau sumber yang beraneka ragam.

Angket pada umumnya meminta keterangan tentang fakta yang diketahui oleh responden atau juga mengenai pendapat atau sikap.¹³³ Oleh karena itu, angket diberikan kepada peserta didik untuk studi pendahuluan yakni guna menganalisis kebutuhan dan tanggapan peserta didik terhadap instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang telah dikembangkan serta kepada para validator sebagai uji kelayakan/kevalidan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media

¹³² Ibid, 199.

¹³³ Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 128.

kahoot tersebut. Disini, validasi diajukan ke 5 para ahli, diantaranya ahli materi, 2 ahli media dan 2 ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak. Instrumen yang digunakan dalam teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner ini yakni lembar angket validasi para ahli.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis angket tertutup. Dimana, instrumen angket ini akan melibatkan beberapa sumber data, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Dari hasil angket ini yang nantinya akan diperoleh informasi mengenai kelayakan/kevalidan dari penggunaan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*. Dibawah ini merupakan kisi-kisi instrumen angket yang akan digunakan validasi para ahli, dapat dilihat pada tabel 3.3, 3.4, 3.5 sebagai berikut ini:

Tabel 3.3 Aspek Media Pada Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media *Kahoot* Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	1
		Kelengkapan butir soal dengan materi	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah-istilah	4
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	5
		Kejelasan penyajian gambar	6
		Kesesuaian kategori soal	7
		Sebagai instrumen penilaian yang praktis dan efisien	8
		Komunikatif	9
3.	Desain	Penampilan tata letak	10
		Tampilan aplikasi menarik	11
		Memberi motivasi belajar	12
4.	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi	13
		Kepraktisan penggunaan instrumen penilaian	14

		Kebakuan istilah	15
		Menu kuis mudah dimengerti	16

Sumber : Kurnia Rahayu, Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Materi Pada Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media *Kahoot* Untuk Ahli Materi Dan ahli Praktisi Pembelajaran Akidah Akhlak

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	1
		Kelengkapan butir soal dengan materi pembelajaran	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah-istilah	4
2	Penyajian	Keruntutan konsep	5
		Kejelasan penyajian gambar	6
		Kesesuaian kategori soal	7
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	8
		Komunikatif	9
3	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	10
		Keefektifan kalimat	11
		Kebakuan istilah	12
		Ketepatan tata bahasa	13
		Ketepatan ejaan	14

Sumber : Kurnia Rahayu, Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

Tabel 3.5 Aspek Kevalidan Pada Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media *Kahoot* Untuk Guru Dan Siswa

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1	Kevalidan produk instrumen penilaian gamifikasi	Kemenarikan tampilan soal menggunakan media penilaian berbasis aplikasi kahoot	1
		Kemenarikan tampilan visual (foto, gambar) pada media penilaian	2

berbasis media kahoot	berbasis aplikasi kahoot	
	Tingkat ketertarikan siswa dalam menggunakan media penilaian berbasis aplikasi kahoot	3
	Menambah rasa semangat dalam mengerjakan soal	4
	Penyajian materi soal mudah dipahami	5
	Kesesuaian soal dengan materi	6
	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	7
	Kemudahan dalam mengerjakan soal menggunakan media penilaian berbasis aplikasi kahoot	8
	Kemudahan dalam mengakses media penilaian berbasis aplikasi kahoot	9
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	10

Sumber : Kurnia Rahayu, Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto, (Malang: Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

5) Tes

Teknik tes adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada subjek yang diteliti guna dijawab.¹³⁴ Dalam penelitian ini, tes dipakai agar peneliti dapat mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media penilaian yang dikembangkan peneliti. Instrument tes dapat dilihat pada lampiran 32.

Instrumen data tes ini berupa pemberian tugas atau soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Tes ini berupa tes formatif atau biasa

¹³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 209.

disebut juga ulangan harian. Tes ini dikerjakan dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang telah didesain sebagai media penilaian. Tes atau soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 soal, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dari segi kognitif dengan 4 pilihan jawaban dan 10 soal pilihan ganda dari segi sikap dengan 4 pilihan jawaban. Dalam hal ini instrumen soal tes ini digunakan pada uji coba tahap 1 (uji coba awal) dan hasil uji coba tahap 2 (uji coba lapangan).

Sebelum soal-soal digunakan dalam instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot, maka diperlukan untuk mengecek validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda. Pada tahap analisis butir soal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari item soal yang dibuat. Dalam analisis ini terbagi menjadi beberapa hal yaitu:

- 1) Validasi Item Soal

Dalam pembuatan tes, tes dapat dikatakan apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Akan tetapi, didalam soal ini terdiri dari dua penilaian yakni penilaian kognitif dan afektif. Sehingga, untuk validasi item soal ini, yang akan diuji validitasnya cukup butir soal penilaian kognitif saja. Validasi item soal ini akan dianalisis menggunakan teknik korelasi product moment yang sering digunakan yakni rumus uji validitas pearson dengan berbantuan aplikasi *microsoft excel*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas akan menggunakan perbandingan antara nilai r hitung dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item

soal dinyatakan valid, namun jika nilai r hitung $< r$ tabel, maka item soal dinyatakan tidak valid.

2) Reliabilitas Item Soal

Soal Tes dikatakan reliabel apabila tes yang dibuat dapat memberikan hasil yang tetap ketika digunakan secara berulang-ulang. Untuk mengetahui reliabilitas tes menggunakan aplikasi *microsoft excel* dengan konsistensi internal dari *Spearman Brown*. Berikut ini merupakan kriteria reliabilitas soal, yang dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6 Skala Tingkat Koefisien

Indeks	Tingkat Koefisien
0	Tidak Memiliki Reliabilitas
>70	Reliabilitas Dapat Diterima
>80	Reliabilitas Baik
90	Reliabilitas Sangat Baik
1	Reliabilitas Sempurna

3) Tingkat Kesukaran Butir Soal

Untuk melakukan analisis tingkat kesukaran butir soal menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Du Bois dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16.0*, yaitu:¹³⁵

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

¹³⁵ Laela Umi Fatimah Dan Khairudding Alfath, "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor". *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2, Th. 2019, 43.

JS = Jumlah seluruh siswa

Untuk menginterpretasi tingkat kesukaran dapat membandingkan nilai MEAN pada tabel *statistic output SPSS* dengan indeks tingkat kesukaran, dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini.¹³⁶

Tabel 3.7 Skala Kriteria Kesukaran

Indeks	Tingkat Kesukaran
0,00-0,15	Sangat Sukar
0,16-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-0,85	Mudah
0,86-1,00	Sangat Mudah

4) Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang sudah menguasai materi pelajaran dan siswa yang belum menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan oleh pengajar. Untuk melakukan analisis daya pembeda butir soal ini menggunakan aplikasi *SPSS 16.0* dengan menggunakan rumus di bawah ini.¹³⁷

$$DB = PA - PB$$

Keterangan:

DB = Daya beda

PA = Proporsi kelompok atas

¹³⁶ Nani Hanifah , *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi, Sosio E-Kons*, Vol.6 No.1 2014, 46

¹³⁷ Ibid, 47

PB = Proporsi kelompok bawah

Untuk memperoleh proporsi atas dan proporsi bawah dihitung dengan rumus:¹³⁸

$$PA = \frac{BA}{JA} \text{ dan } PB = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

Sedangkan untuk mengetahui sebesar manakah sebuah soal dapat dinyatakan memiliki daya pembeda yang baik, maka harus dilakukan pengecekan nilai *r* hitung setiap butir soal (dapat dilihat dari nilai *pearson correlation*), selanjutnya membandingkan dengan kriteria daya pembeda, dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut:¹³⁹

Tabel 3.8 Skala Kriteria Daya Pembeda

Indeks	Kriteria
0,00-0,19	Jelek (Tidak boleh digunakan/diganti)
0,20-0,39	Cukup (Boleh digunakan dengan perbaikan)
0,40-0,69	Baik (Digunakan)
0,70-1,00	Baik Sekali (Digunakan)

¹³⁸ Ibid, 47

¹³⁹ Ibid, 46

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan dimana peneliti mengelompokkan, menyajikan data, dan melaksanakan perhitungan serta analisa untuk menjawab rumusan masalah yang ada.¹⁴⁰ Adapun dalam penelitian ini, teknik analisis data ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berkaitan dengan model instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*, prosedur pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*, serta produk perangkat gamifikasi instrumen penilaian berbasis media *kahoot*. Data kualitatif ini diperoleh melalui hasil wawancara, tanggapan dan saran pada angket validasi para ahli, angket respon dari guru yang diberikan kepada guru mata pelajaran akidah akhlak setelah pelaksanaan tahap implementasi.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini berkaitan dengan validitas dan realibilitas. Data kuantitatif ini diperoleh melalui uji coba tahap 1 (uji coba awal) dan hasil uji coba tahap 2 (uji coba lapangan), hasil penyebaran angket validasi ke para ahli dan hasil penyebaran angket respon.

¹⁴⁰ Ibid, 47.

1) Validitas dan reliabilitas produk

Validitas dan reliabilitas produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* diperoleh dari uji coba tahap 1 (uji coba awal) dan hasil uji coba tahap 2 (uji coba lapangan). Dimana data validitas dan reliabilitas tersebut dihitung menggunakan perhitungan *statistic*. Validitas dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan aplikasi Komputer program *SPSS 16.0 for Windows*. Setelah diketahui nilai validitasnya maka selanjutnya menghitung reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha* dengan menggunakan Komputer program *SPSS 16.0 for Windows*, dengan Uji Reliabilitas (*Reliability Scale-Alpha*).

Validitas

Validitas berguna untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya. Jika instrumen pengukuran mempunyai validitas yang tinggi maka instrumen pengukuran tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran tersebut. Sehingga hasil ukur dari instrumen pengukuran tersebut merupakan besaran yang

menggambarkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.¹⁴¹

Instrumen pengukuran dari pengembangan ini diperoleh dari hasil uji coba tahap 1 (uji coba awal) dan hasil uji coba tahap 2 (uji coba lapangan). Produk ini diujicobakan pada sampel dari populasi yang diambil. Sampel dari penelitian ini sebanyak 32 responden. Dalam menganalisa data yang diperoleh dari hasil uji coba tahap 1 dan 2, peneliti menggunakan teknik analisis *statistic*, yakni teknik analisis *korelasi product moment*. Rumus *korelasi product moment* dapat dinyatakan sebagai berikut:¹⁴²

$$r_{xy} = \frac{n (\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

n = jumlah responden

X = skor setiap item

Y = skor total

Analisis validitas isi dari produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan Komputer program *SPSS 16.0 for Windows*.

¹⁴¹ Zulkifli Matondang, *Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrument Penilaian*, Jurnal Tabularasa PPS UNIMED. Vol. VI, No. 1, (Juni, 2009), 89

¹⁴² Febrianawati Yusup, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Tarbiyah, Vol. VII, No. 1, (Januari-Juni, 2018), 20

Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya.¹⁴³ Reliabilitas atau keajegan suatu skor adalah hal yang sangat penting dalam menentukan apakah sebuah instrumen telah menyajikan pengukuran yang baik. Hal yang paling penting dalam reliabilitas instrumen adalah adanya pengambilan keputusan tentang siapa yang dikenai instrumen tersebut. Pengukuran merupakan proses untuk memperoleh skor perorangan sehingga atribut yang diukur benar-benar menggambarkan kemampuan mereka.¹⁴⁴

Dalam mengukur reliabilitas dari produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini, peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha* menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows* dengan Uji Reliabilitas (*Reliability Scale-Alpha*). Reliabilitas suatu produk dikatakan *reliable* apabila *Cronbach Alpha* lebih besar dari *koefisien reliabilitas* yaitu 0,70 ($r_i > 0,70$). Berikut ini adalah rumus *Cronbach Alpha*:¹⁴⁵

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_i = Koefisien reliabilitas Cronbach Alpha

k = jumlah item soal

¹⁴³ Op. Cit, Zulkifli Matondang, *Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrument Penilaian*, 93-94

¹⁴⁴ Imam Azhar, *Metode Penelitian dan Analisis Data*, (Yogyakarta: Insyira, 2016), 69.

¹⁴⁵ Op. Cit, Febrianawati Yusup, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument Penelitian Kuantitatif*, 22

s_i^2 = jumlah varians skor tiap item

s_t^2 = varians total

Untuk melihat kriteria reliabilitas soal, maka dapat berpatokan pada skala tingkat koefisien, yang dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3.9 Skala Tingkat Koefisien

Indeks	Tingkat Koefisien
0	Tidak Memiliki Reliabilitas
>70	Reliabilitas Dapat Diterima
>80	Reliabilitas Baik
90	Reliabilitas Sangat Baik
1	Reliabilitas Sempurna

2) Validasi kuesioner para ahli, respon guru dan respon siswa

Analisis angket validasi penilaian dari para ahli ini digunakan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan dari instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang telah dikembangkan. Sedangkan, analisis angket respon guru dan siswa ini digunakan untuk mengetahui ketertarikan guru dan siswa terhadap produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang telah dikembangkan. Data yang diperlukan untuk penentuan validitas instrumen dari instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang dikembangkan peneliti ini dapat dilakukan dengan cara validitas isi instrumen yang digunakan dan penyebaran angket respon guru dan siswa. Validitas isi dari produk penelitian ini bisa diperoleh dengan cara memberikan angket validasi kepada para ahli, yaitu ahli materi,

ahli media dan ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak serta memberikan angket respon kepada guru dan siswa.

Analisis angket validasi penilaian dari para ahli, angket respon guru dan angket respon siswa ini menggunakan *skala likert*. *Skala likert* merupakan skala yang mengukur persepsi, sikap ataupun pendapat seseorang maupun kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Untuk melihat kriteria kelayakan para ahli, dapat dilihat pada tabel 3.10:¹⁴⁶

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Untuk Para Ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Sedangkan, untuk melihat nilai skala kelayakan, dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut ini:¹⁴⁷

Tabel 3.11 Skala Kelayakan

Skala Kelayakan	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

¹⁴⁶ Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk, *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. No. 2, Vol.5, th. 2019, hlm. 129

¹⁴⁷ Ibid, 129

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Obyek Penelitian

1. Sejarah lembaga MIN 1 Bojonegoro

MIN 1 Bojonegoro merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) di kota Bojonegoro. MIN 1 Bojonegoro ini didirikan oleh KH. Sholeh Hasyim, salah satu tokoh NU yang berasal dari daerah Padangan Bojonegoro. Lokasi pertama didirikannya MIN 1 Bojonegoro ini yakni di desa Kauman, Bojonegoro dengan menggunakan nama MI Madrasatul Ulum. Tidak lama kemudian, MI Madrasatul Ulum ini berubah menjadi MIN Madrasatul Ulum. Awal mula kedatangan KH. Sholeh Hasyim di Kauman ini karena ingin membesarkan NU di Bumi Rajekwesi Bojonegoro. Kemudian, beliau mendirikan Madrasah Ibtidaiyah sebagai tempat belajar santri putri.¹⁴⁸

Selang beberapa tahun kemudian, KH. Sholeh Hasyim ditunjuk Yesiden menjadi imam dan khotib Masjid Besar Darussalam Bojonegoro. Dengan diangkatnya KH. Sholeh Hasyim menjadi imam dan khotib maka MIN Madrasatul Ulum ini dipindahkan di depan Masjid Besar Darussalam Bojonegoro. Sehingga, yang mulanya bernama MIN Madrasatul Ulum berubah menjadi MIN 1 Kauman. Setelah bertahun-tahun di daerah Kauman tersebut, MIN 1 Kauman ini dipindahkan lagi oleh dinas pendidikan. Tepatnya berada di daerah Kepatihan, Jl. Dr. Sutomo Gg. Wates No.

¹⁴⁸ Drs. Ali Mujahidin, M. Ag., Wawancara, Bojonegoro, 9 Agustus 2021.

23, Bojonegoro Jawa Timur, Indonesia. Sehingga namanya pun berubah menjadi MIN 1 Kepatihan Bojonegoro dan perubahan terakhir dengan nama MIN 1 Bojonegoro..¹⁴⁹

MIN 1 Bojonegoro ini adalah lembaga pendidikan yang memiliki nilai akreditasi . Tenaga pengajar di MIN 1 Bojonegoro ini sebanyak 48 orang. Jumlah keseluruhan siswa di MIN 1 Bojonegoro ini 922 anak. MIN 1 Bojonegoro, juga mempunyai fasilitas yang cukup baik untuk menunjang pembelajaran dapat berjalan lancar. Hal ini bisa dilihat pada tabel 4.1 dibawah tentang sarana dan prasarana yang ada di MIN 1 Bojonegoro.

2. Visi dan Misi MIN 1 Bojonegoro

Berikut ini merupakan visi dan misi dari MIN 1 Bojonegoro, yakni:

a. Visi :

Visi MIN I Bojonegoro adalah : Terwujudnya generasi yang berakhlakul karimah (SQ), berprestasi (IQ), berwawasan lingkungan dan ramah anak (EQ).

b. Misi :

Adapun misi MIN I Bojonegoro terdiri atas lima butir yaitu:

- 1) Menciptakan lingkungan madrasah yang aman, bersih, sehat, tertata dan rindang
- 2) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang berbasis pelestarian fungsi lingkungan.

¹⁴⁹ Ibid.

- 3) Memberikan wadah kepada siswa guna mengenali potensi diri dan mengembangkan secara optimasi.
- 4) Melaksanakan pembiasaan siswa berakhlakul karimah dan mengembangkan secara optimal.
- 5) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan segenap komponen madrasah yang ada.

3. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 1 Bojonegoro

Sarana dan prasarana adalah seperangkat alat yang digunakan untuk menunjang keberhasilan suatu kegiatan.¹⁵⁰ Berikut merupakan sarana dan prasarana yang terdapat di MIN 1 Bojonegoro, dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4.1 Kondisi Sarana Dan Prasarana Di MIN 1 Bojonegoro

No	Jenis	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Cukup	Kurang
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	√		
2.	Ruang Guru	1		√	
3.	Ruang Kelas	27	√		
4.	Ruang Tamu	1	√		
5.	Ruang Lab. Komputer	-		√	
6.	Ruang Lab. IPA	1		√	
7.	Ruang Administrasi/TU	1		√	
8.	Ruang Koperasi	1	√		
9.	Ruang Perpustakaan	1	√		
10.	Gudang	3	√		
11.	Kamar Mandi	15	√		
12.	Musholla	1	√		
13.	Lapangan	1	√		
14.	Ruang BK	1	√		
15.	Ruang UKS	1	√		

¹⁵⁰ Pipit Ferniza Putri, "(DOC) Pengertian Sarana Dan Prasarna Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia," *Academia.Edu*, accessed October 18, 2021, https://www.academia.edu/18748505/Pengertian_sarana_dan_prasarna_Menurut_Kamus_Besar_Bahasa_Indonesia.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Tentang Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media *Kahoot* Untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa gamifikasi instrumen penilaian berbasis media *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V. Dalam pelaksanaan pengembangan produk dari penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti:

a. Tahap *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan studi lapangan dengan menggunakan teknik wawancara. Peneliti mewawancarai secara langsung beberapa guru mata pelajaran dan kepala sekolah.

1) Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara bersama Muhammad Taufik Jauhari, salah satu guru yang mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak. Beliau menyatakan bahwa saat melaksanakan evaluasi pembelajaran akidah akhlak, lembaga MIN 1 Bojonegoro ini masih menggunakan instrumen penilaian dalam bentuk tes tulis dan tes lisan saja. Menurut Muhammad Taufik Jauhari, di lembaga MIN 1

Bojonegoro ini juga belum tersedia instrumen penilaian berbasis digital, serta belum tersedia instrumen penilaian yang praktis dan dapat menarik siswa untuk belajar serta memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Selama kegiatan pembelajaran daring maupun luring, para guru hanya menggunakan media-media itu saja dalam proses pembelajarannya. Seperti halnya, *e-learning* dan *powerpoint*.¹⁵¹

Sejalan dengan Muhammad Taufik Jauhari, Masiti Harimurni juga menyatakan hal yang sama. Ia menyatakan bahwasanya instrumen penilaian yang digunakan oleh pendidik masih menggunakan cara *konvensional*. Hal ini disebabkan karena masih banyak ditemukan siswa yang kurang ahli dalam mengoperasikan teknologi. Selain itu, di MIN 1 Bojonegoro ini juga kurang dalam memanfaatkan media digital dalam pelaksanaan penilaian. Hal ini disebabkan karena tidak tersedia instrumen penilaian berbasis digital dan juga tidak menarik.¹⁵²

Dengan melihat kondisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya peserta didik membutuhkan sebuah instrumen evaluasi yang berbasis digital dan menggunakan elemen-elemen game didalamnya atau biasa disebut dengan gamifikasi. Seperti halnya, game-game edukasi yang dilengkapi dengan berbagai fitur, mudah digunakan, praktis, dan menarik. Hal ini selaras dengan pernyataan

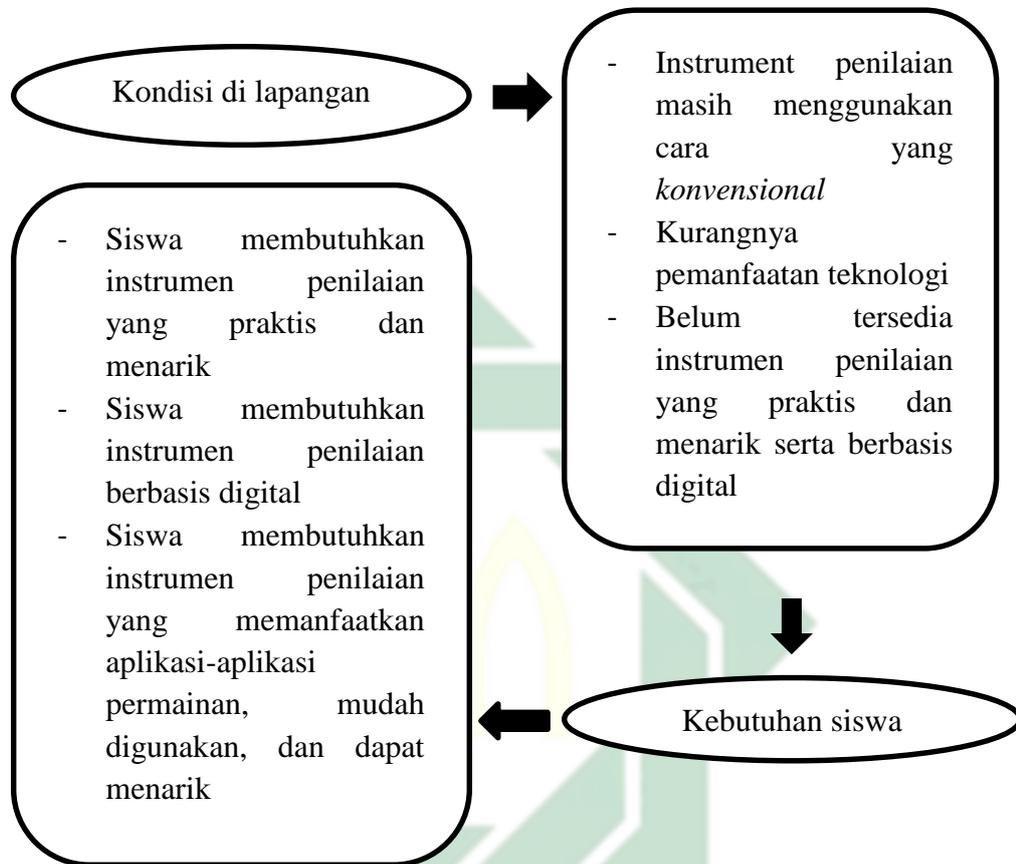
¹⁵¹ Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.

¹⁵² Masiti Harimurni, S.Pd., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.

Muhammad Taufik, bahwa dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat ini siswa tidak lagi membutuhkan instrumen penilaian seperti biasanya yakni mengerjakan soal secara manual di kertas lalu mengumpulkannya. Akan tetapi, ia membutuhkan instrumen penilaian yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi permainan, mudah digunakan, dan dapat menarik siswa.¹⁵³ Dengan melihat permasalahan yang ada dan kebutuhan siswa tersebut, maka peneliti akan melakukan pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro. Adanya pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini, harapannya dapat mencapai tujuan pembelajaran siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak. Berikut ini merupakan bagan 3.5 tentang kesimpulan dari analisis kebutuhan:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁵³ Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.

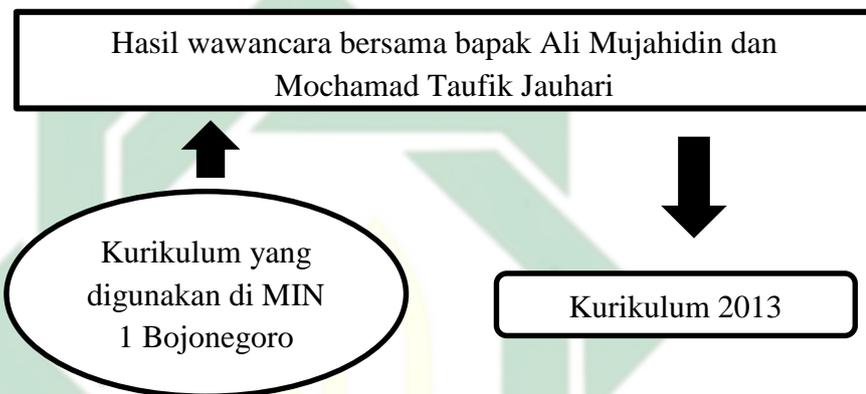


Bagan 4.1 Analisis Kebutuhan

2) Analisis kurikulum siswa

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak Ali Mujahidin selaku kepala sekolah MIN 1 Bojonegoro, beliau menyatakan bahwa MIN 1 Bojonegoro ini sejak lama sudah menggunakan kurikulum 2013. Begitu juga dengan bapak Muhammad Taufik salah satu guru di MIN 1 Bojonegoro, beliau juga menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan di MIN 1 Bojonegoro ini menggunakan kurikulum 2013.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil wawancara terkait kurikulum yang digunakan, lembaga MIN 1 Bojonegoro ini menggunakan kurikulum 2013. Berikut merupakan hasil wawancara bersama kepala sekolah dan guru mata pelajaran akidah akhlak, dapat dilihat pada bagan 4.2 dibawah ini:



Bagan 4.2 Analisis Kurikulum

Sedangkan berdasarkan teknik dokumentasi, peneliti menghasilkan RPP, Silabus, Prota, dan Promes. Dalam hal ini, hasil dokumentasi berupa rpp, silabus, program tahunan, program semester, dan foto dapat dilihat pada lampiran 25, 26, 27, 28, 34, 35, dan 36.

3) Analisis karakteristik siswa

Pada tahap analisis karakter peserta didik ini, peneliti melakukannya dengan menggunakan teknik wawancara yakni wawancara secara langsung kepada kepala sekolah dan beberapa guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas V di MIN 1

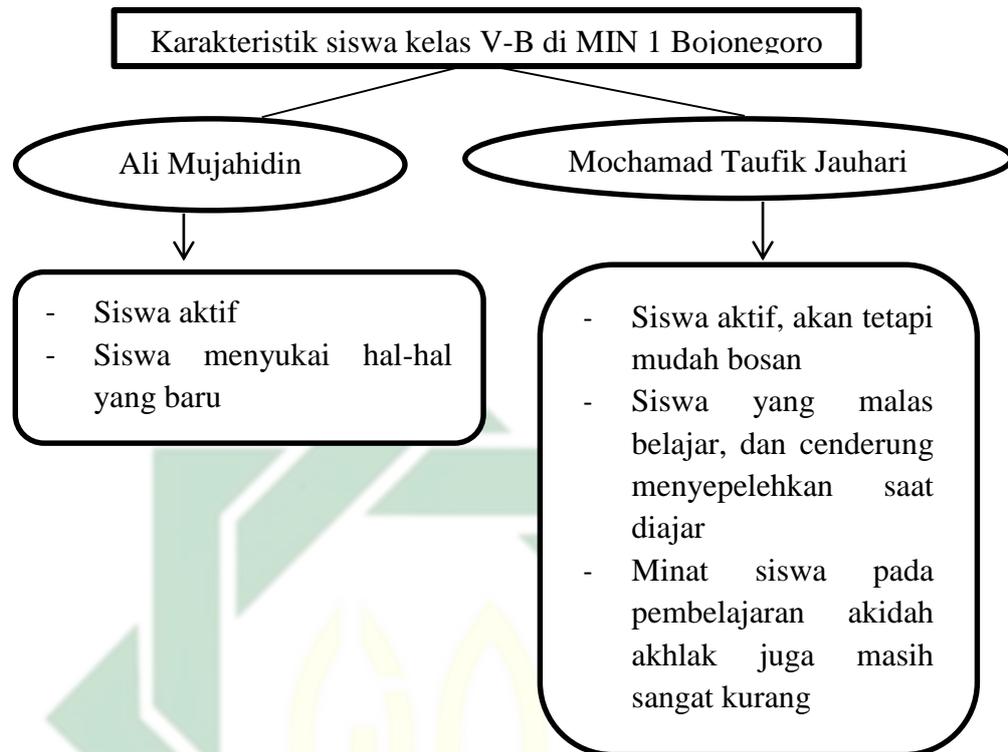
Bojonegoro. Dalam hal ini hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran 14 dan lampiran 16.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, peneliti mengawalinya dengan melakukan wawancara secara langsung bersama bapak Ali Mujahidin selaku kepala sekolah. Bahwasanya, beliau menyatakan bahwa siswa siswi di MIN 1 Bojonegoro ini mempunyai karakter yang berbeda-beda dan cenderung aktif. Akan tetapi juga terdapat beberapa siswa yang kurang aktif. Menurut beliau, kebanyakan siswa di MIN 1 Bojonegoro ini suka dengan hal yang baru.¹⁵⁴

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara secara langsung bersama Mochamad Taufik Jauhari selaku guru mata pelajaran akidah akhlak. Menurutnya, siswa kelas V ini mempunyai karakter yang berbeda-beda diantaranya terdapat siswa yang aktif, akan tetapi juga mudah bosan. Selain itu, juga terdapat siswa yang malas belajar, dan cenderung menyepelkan saat diajar. Sementara itu, minat siswa pada pembelajaran akidah akhlak juga masih sangat kurang, sebab siswa menganggap pembelajaran akidah akhlak membosankan. Minimnya ketersediaan media pembelajaran juga menjadi sebab siswa bosan dan malas belajar.¹⁵⁵ Untuk lebih jelasnya, hasil analisis karakteristik siswa dapat dilihat pada bagan 4.3 dibawah ini:

¹⁵⁴ Drs. Ali Mujahidin, M. Ag., Wawancara, Bojonegoro, 9 Agustus 2021.

¹⁵⁵ Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A., Wawancara, Bojonegoro, 18 Agustus 2021.



Bagan 4.3 Analisis Karakteristik Siswa

b. Tahap Design

Pada tahap design ini, tahap dimana peneliti melaksanakan perancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mengawali dengan mengumpulkan objek rancangan, membuat rancangan instrumen penilaian membuat lembar penilaian produk dan melaksanakan validasi ahli.

1) Pengumpulan objek rancangan

Objek rancangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran Akidah Akhlak. Adapun materi yang terdapat pada instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot ini

diperoleh dari buku siswa Akidah Akhlak kelas V dan soal-soal evaluasi akidah akhlak kelas V.

2) Membuat rancangan produk

Untuk merancang instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini, peneliti membuat *flowcart* terlebih dahulu untuk menggambarkan alur proses pembuatan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*. Dalam membuat rancangan produk, peneliti mengawali dengan menganalisis kebutuhan, karakteristik, dan kurikulum, mengumpulkan rpp, silabus, prota dan promes, mengumpulkan soal-soal akidah akhlak, membuat soal, membuat akun pada aplikasi *kahoot*, mengaplikasikan soal-soal yang telah dibuat pada aplikasi *kahoot*, mengatur deskripsi pada aplikasi *kahoot*. Soal-soal yang terdapat pada produk ini terdiri dari 20 soal yakni 10 soal penilaian kognitif (*single choice*) dengan pilihan jawaban berdasarkan materi pada pertanyaan tersebut dan 10 soal lagi terkait penilaian afektif (*multi choice*) dengan pilihan jawaban selalu, sering, kadang-kadang, dan hampir/ tidak pernah. Adapun rancangan yang sudah dibuat peneliti ini dapat dilihat pada bagian lampiran 38.

3) Membuat lembar penilaian produk

- Lembar validasi ahli

Dalam membuat lembar validasi ahli, peneliti menggunakan angket dengan skala *likert* dengan rentangan angka 1 sampai 5. Dalam memberikan skor penilaian ini dalam bentuk

checklist (✓). Kolom nilai pada lembar angket validasi ahli tersebut terdapat lima kriteria kelayakan. Dalam hal ini, kriteria kelayakan untuk para ahli dapat dilihat pada tabel 3,10. Sedangkan skala kelayakan dapat dilihat pada tabel 3.11 di atas. Pada lembar validasi ahli tersebut juga disajikan kolom komentar dan saran yang nantinya digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

- Lembar respon siswa dan guru

Dalam penilaian produk, peneliti juga menggunakan lembar respon siswa dan guru untuk mengetahui respon siswa dan guru setelah menggunakan produk. Lembar respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban saja yakni ya atau tidak. Sedangkan, lembar respon guru ini terdiri 10 pertanyaan serta kolom untuk memberikan kritik dan saran dari produk ini.

Dalam hal ini, lembar hasil respon siswa dapat dilihat pada lampiran 29, sedangkan lembar hasil respon guru dapat dilihat pada lampiran 30.

- Lembar soal test

Dalam penilaian produk ini, peneliti juga membuat soal pre-test dan post-test untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran siswa. Soal pre-test dan post test ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal penilaian kognitif (*single choice*) dengan pilihan jawaban berdasarkan materi pada

pertanyaan tersebut dan 10 soal lagi terkait penilaian afektif (*multi choice*) dengan pilihan jawaban selalu, sering, kadang-kadang, dan hampir/ tidak pernah. Dalam hal ini, lembar test instrumen penilaian gamifikasi berbasis aplikasi *kahoot* dapat dilihat pada lampiran 32.

Setelah peneliti merancang produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot*, peneliti membuat produk tersebut sampai produk siap pakai. Berikut ini merupakan produk awal dari instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada pembelajaran akidah akhlak untuk siswa kelas V:

**Produk Awal Instrument Penilaian Gamifikasi Berbasis Media
Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V**

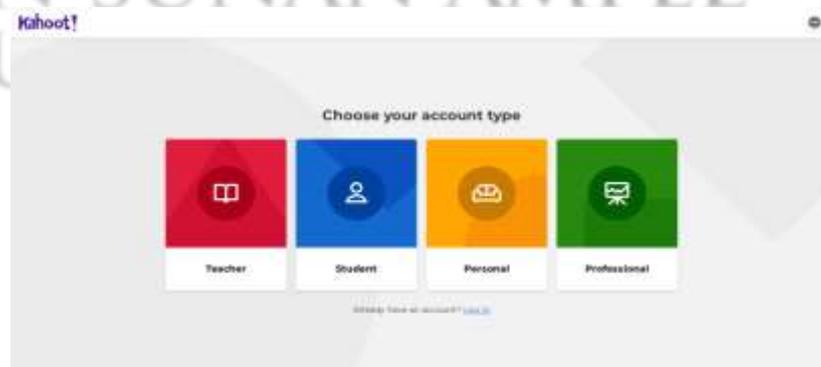
1) Tampilan awal untuk pengajar

Untuk tampilan awal dari media *Kahoot* adalah halaman yang digunakan untuk *login*. pada tampilan *login*, terdiri dari dua kolom yang gunanya untuk memasukan *email* dan *password* dari pengguna *Kahoot*. Berikut ini merupakan gambar tampilan awal dari produk pengembangan penelitian ini:



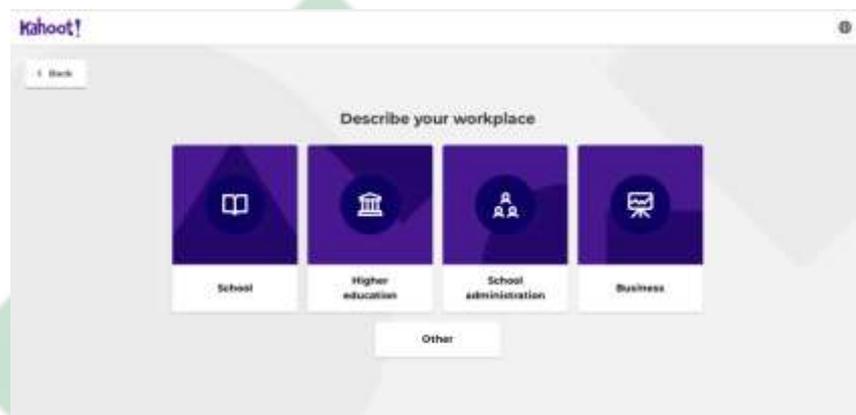
Gambar 4.1 Tampilan awal pembuatan akun *kahoot* “*create an account*” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah membuat akun akan muncul beberapa pilihan keterangan terkait tipe akun kamu, yang terdiri dari *teacher*, *student*, *personal*, dan *professional*. Dengan adanya tampilan dibawah ini, pengajar, siswa, dan sebagainya dapat memilih salah satu dari beberapa pilihan yang tersedia.



Gambar 4.2 Tampilan awal “*choose your account type*” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Selanjutnya, pengguna aplikasi dari produk pengembangan ini dapat memilih beberapa pilihan yang tertera seperti pada gambar dibawah ini. Beberapa pilihan tersebut berisi data pribadi pengguna terkait deskripsi pekerjaan kamu yakni terdiri dari *school*, *higher education*, *school administration*, *business*.



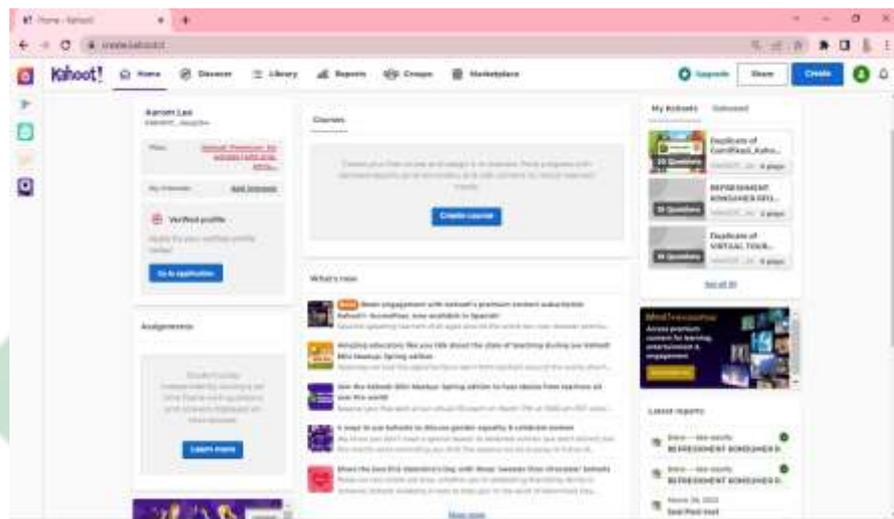
Gambar 4.3 Tampilan awal “*describe your workplace*” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah membuat akun dan mengisi tahapan-tahapan sebelumnya, selanjutnya akan masuk ke akun yang telah dibuat yakni masuk ke tampilan *home* atau halaman awal dari aplikasi pada produk pengembangan ini.

2) Tampilan home (halaman awal *Kahoot*)

Tampilan home (halaman awal *Kahoot*) adalah halaman yang didalamnya terdiri dari beberapa ikon dengan memiliki fungsi berbeda-beda. Untuk membuat soal maka pengguna bisa membuka menu yang bertuliskan “*create*” pojok atas. Selain itu, hasil soal yang sudah dibuat dan disimpan bisa dilihat pada menu yang bertuliskan

"my kahoot". Sedangkan, untuk mengetahui hasil kerja siswa, guru dapat melihatnya melalui menu yang bertuliskan "*Challenges in progress*". Berikut ini merupakan gambar tampilan home kahoot dari produk pengembangan penelitian ini:



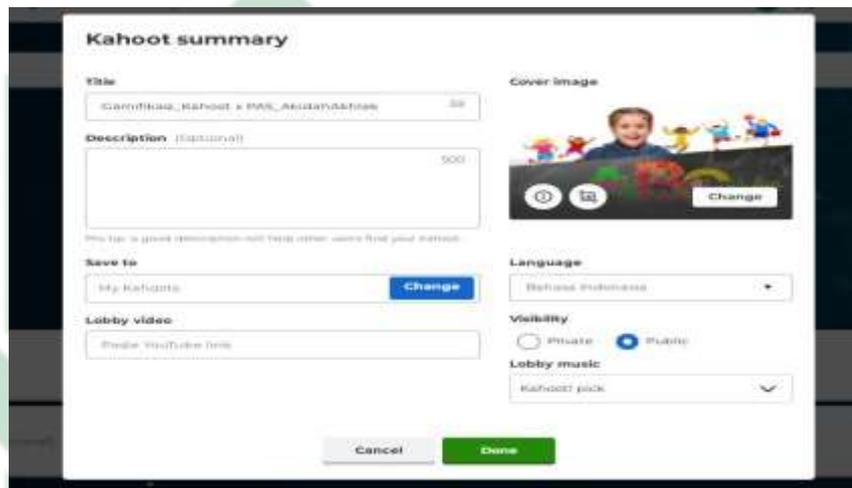
Gambar 4.4 Tampilan awal "*home Kahoot*" pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah masuk ke halaman awal dari aplikasi ini, maka pengguna dapat membuat evaluasi sesuai rancangan yang telah dibuatnya dengan mengklik *create*. Disini pengguna atau pengajar dapat mengubah thema dan menggunakan fitur yang tersedia sesuai keinginannya.

3) Halaman *kahoot summary*

Sebelum membuat soal evaluasi, pengguna atau pengajar dapat mengisi "*kahoot summary*". Halaman *kahoot summary* ini adalah halaman untuk memberi judul pada kegiatan yang akan dilaksanakan, misalnya "Ulangan Harian akidah akhlak, soal PAS,

dll". Selain itu, pada kahoot summary ini juga dapat digunakan untuk mengubah *cover* yang diinginkan serta terdapat kolom deskripsi yang berguna untuk memberikan informasi terkait keterangan evaluasi yang dibuat. Berikut ini merupakan gambar dari halaman *kahoot summary* dari produk awal pengembangan ini:



Gambar 4.5 Tampilan *kahoot summary*
Robiatul adawiyah, 2022

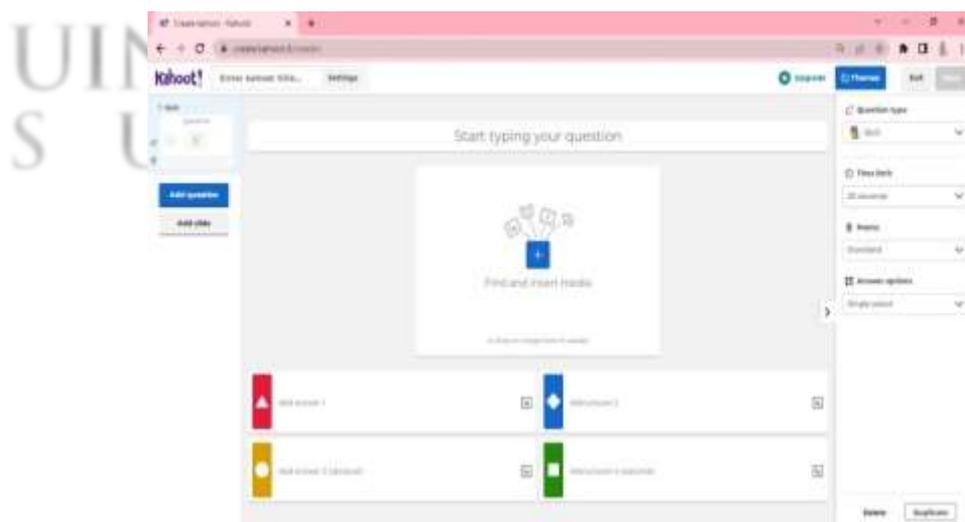
Berikut ini merupakan cover awal dari produk pengembangan ini:



Gambar 4.6 Tampilan "*cover image*" produk awal
Robiatul Adawiyah, 2022

4) Halaman untuk membuat soal

Setelah mengisi *kahoot summary*, pengguna aplikasi ini dapat mengisi soal-soal yang telah dirancang sebagai alat evaluasi nantinya. Berikut ini merupakan contoh halaman awal soal sebelum diisi dengan berbagai soal. Untuk menulis soal, pengguna dapat membuka menu "*create*", maka akan muncul halaman untuk membuat soal baru. Seperti halaman awal, pada halaman ini juga terdapat beberapa menu yang dapat digunakan guru dalam membuat soal. Menu "*add question*" adalah menu yang dapat dimanfaatkan ketika guru akan menambah jumlah soal, menu "*question type*" berisi model soal yang bisa dipilih untuk membuat soal, "*time limit*" untuk menentukan durasi per item soal, dan terakhir "*points*" untuk menentukan skor maksimal yang digunakan dalam setiap butir soal. Berikut ini merupakan gambar halaman membuat soal dari produk pengembangan ini:



Gambar 4.7 Tampilan halaman membuat soal
Robiatul Adawiyah, 2022

Berikut ini merupakan salah satu contoh tampilan soal yang sudah dikembangkan peneliti dalam produk awal dari penelitian pengembangan ini:



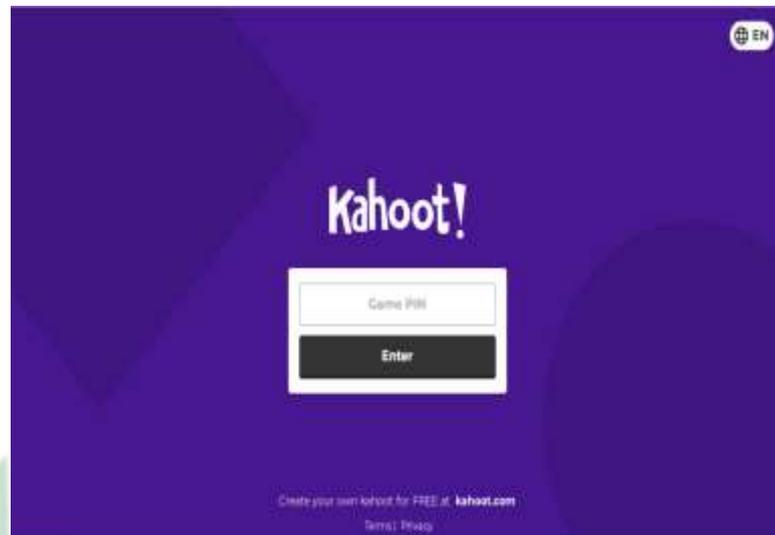
Gambar 4.8 Tampilan template soal yang sudah diisi soal pada produk awal Robiatul Adawiyah

Setelah semua soal dimasukkan seperti diatas, peneliti mengatur waktu pengerjaan soal, point, ukuran gambar dan sebagainya, yang tertera di sebelah kanan seperti pada gambar di atas. Selanjutnya, klik kolom “down” pada pojok atas dan instrumen evaluasi siap pakai.

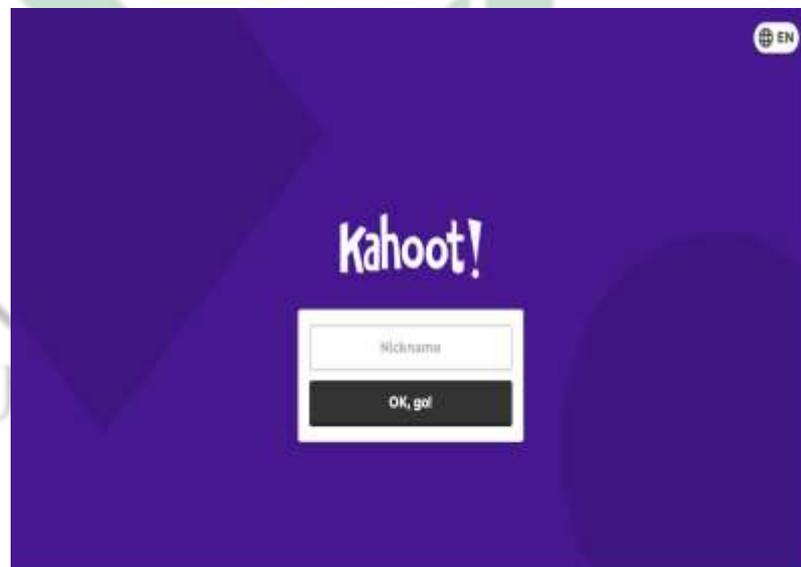
- 5) Halaman awal untuk siswa memulai menggunakan instrumen evaluasi yang telah dikembangkan ini.

Sebelum siswa memulai untuk menggunakan instrumen evaluasi ini, para peserta didik dapat membuka link <http://kahoot.it> agar dapat memainkan aplikasi ini. Kemudian peserta didik akan

memasuki halaman awal dengan diminta mengisi pin dan nickname, agar nantinya dapat memulai evaluasi dari produk pengembangan ini.



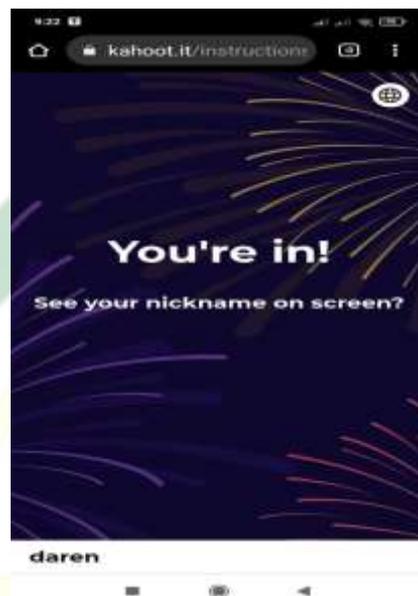
Gambar 4.9 Tampilan awal pengisian “*game pin*” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.10 Tampilan awal pengisian “*nickname*” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah semua siswa mengisi pin dan nickname, maka selanjutnya akan muncul tampilan layar yang berisi nama-nama peserta didik yang sudah berhasil masuk dalam aplikasi ini. Pada

layar siswa akan muncul tampilan dengan tulisan “ *you’re in!*”. sehingga setelah tampilan layar ini muncul, siswa dapat mengecek kembali pada layar guru “apakah namanya sudah muncul atau tidak”.



Gambar 4.11 Tampilan awal jika siswa sudah berhasil masuk pada produk awal
Robiatul Adawiyah, 2022

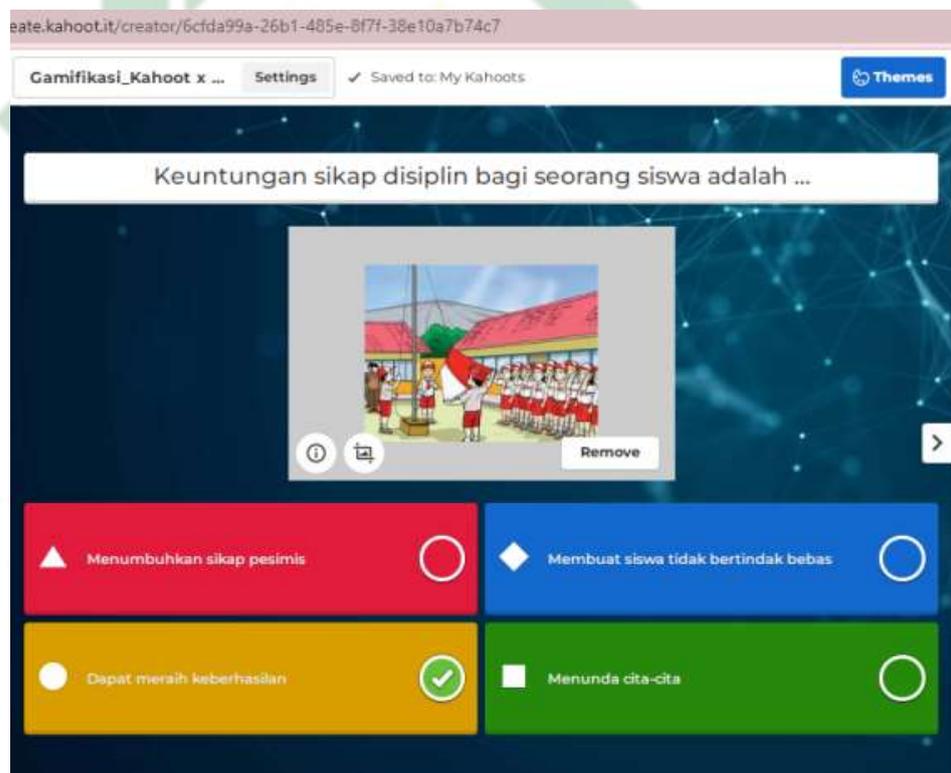


Gambar 4.12 Tampilan layar peserta didik yang sudah berhasil masuk pada produk awal
Robiatul Adawiyah, 2022

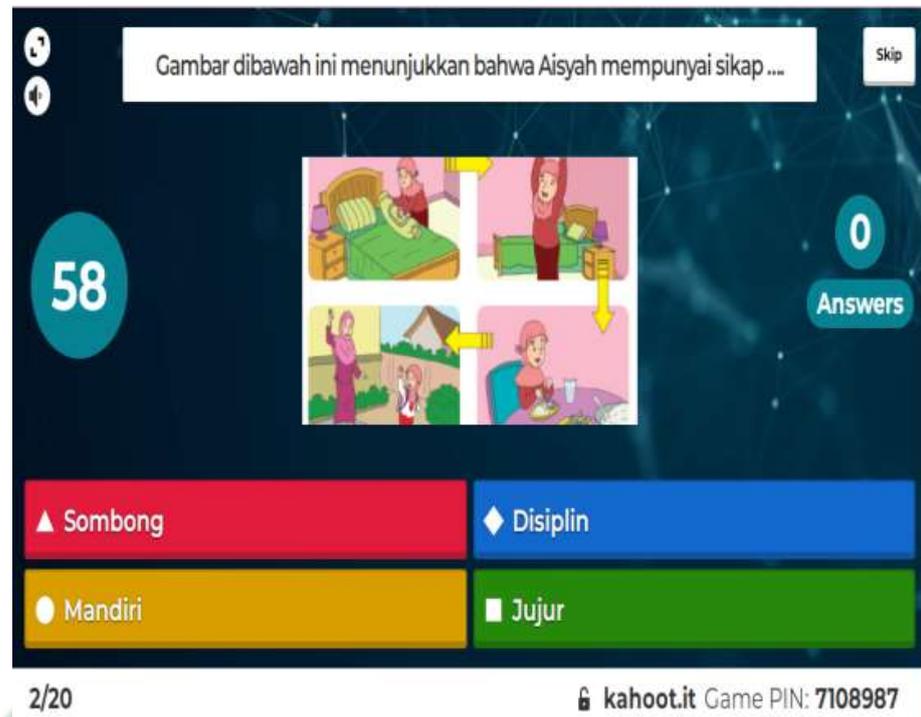
Setelah semua daftar nama siswa tertera pada halaman tersebut, maka pengajar akan mengklik tombol start pada pojok atas untuk memulai evaluasi menggunakan aplikasi dari produk pengembangan ini.

6) Tampilan soal yang telah dikembangkan

Selanjutnya, akan muncul soal-soal yang harus dikerjakan siswa. Berikut merupakan contoh soal-soal dari produk awal pengembangan yang telah dikembangkan peneliti:



Gambar 4.13 Tampilan contoh soal nomor 1 pada produk awal Robiatul Adawiyah

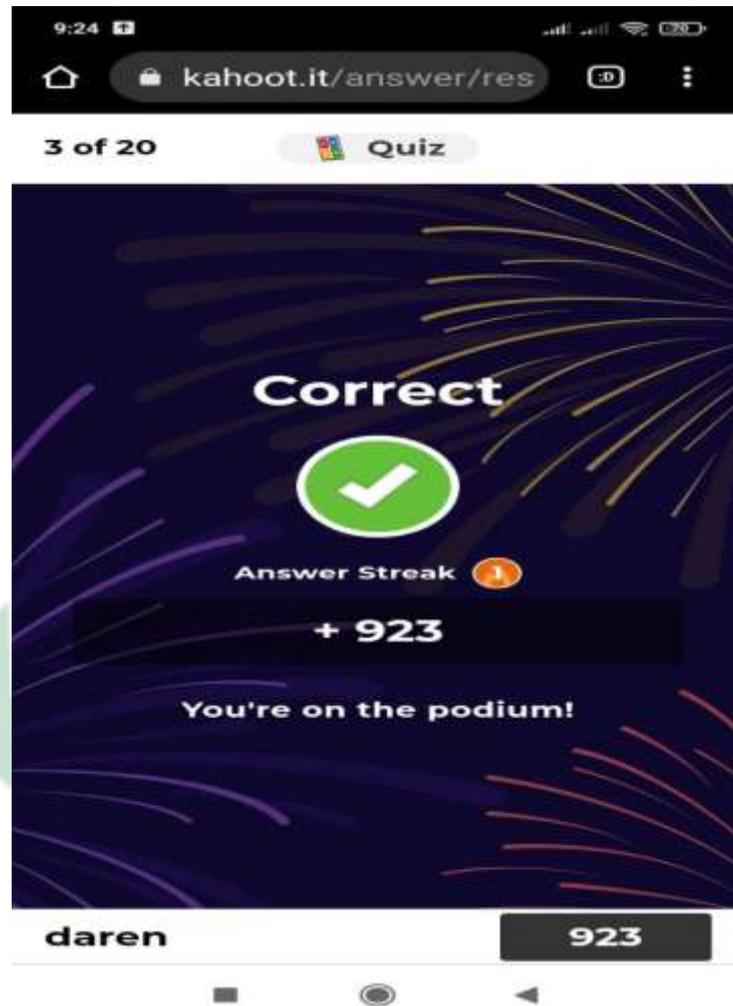


Gambar 4.14 Tampilan contoh soal nomor 4 pada produk awal Robiatul Adawiyah

Untuk selebihnya, keseluruhan tampilan bentuk soal dari produk awal ini, dapat dilihat pada halaman akhir di lampiran 39.

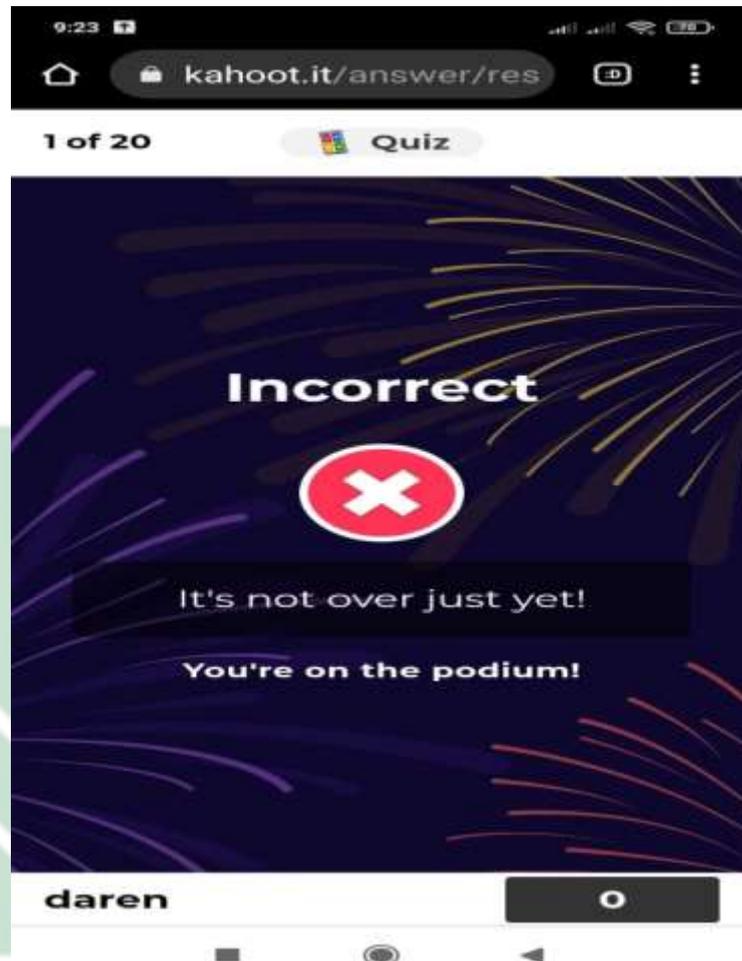
7) Tampilan fitur

Setiap siswa yang mengerjakan soal, akan muncul fitur dari aplikasi kahoot ini. Seperti halnya tanda jika siswa jawaban salah, jawaban benar dan skor sementara yang diperoleh siswa setiap pengerjaan soal. Berikut ini merupakan contoh tanda jika jawaban salah, jawaban benar dan skor sementara dari produk pengembangan ini:



Gambar 4.15 Tampilan fitur “jawaban siswa benar” pada produk awal Robiatul Adawiyah

Gambar di atas tersebut merupakan sebuah tanda yang menggambarkan jawaban yang dipilih siswa benar. Pada gambar di atas juga tertera skor nilai sementara yang didapatkan oleh siswa. Yangmana, jika jawaban siswa benar maka secara otomatis nilai akan bertambah.



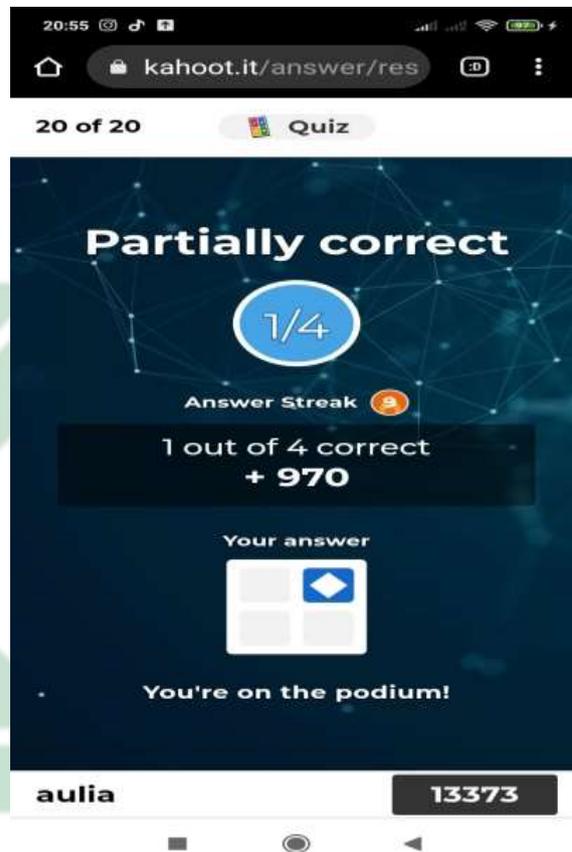
Gambar 4.16 Tampilan fitur “jawaban siswa salah” pada produk awal Robiatul Adawiyah

Gambar di atas tersebut merupakan sebuah tanda yang menggambarkan jawaban yang dipilih siswa benar. Pada gambar di atas juga tertera skor nilai sementara yang didapatkan oleh siswa. Yangmana, jika jawaban siswa benar maka secara otomatis nilai akan bertambah.

8) Tampilan akhir produk

Setelah siswa selesai mengerjakan semua soal, maka akan tampil jumlah skor yang diperoleh siswa. Skor ini akan muncul di

setiap layar gadget pada masing-masing siswa. Berikut ini merupakan contoh dari tampilan akhir setelah siswa mengerjakan soal:



Gambar 4.17 Tampilan fitur “skor nilai” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Gambar di atas merupakan tampilan akhir skor nilai yang didapatkan siswa setelah mengerjakan soal. Selain itu, pada tampilan akhir skor, pengajar dan siswa dapat secara langsung mengetahui jumlah jawaban yang benar dan salah.

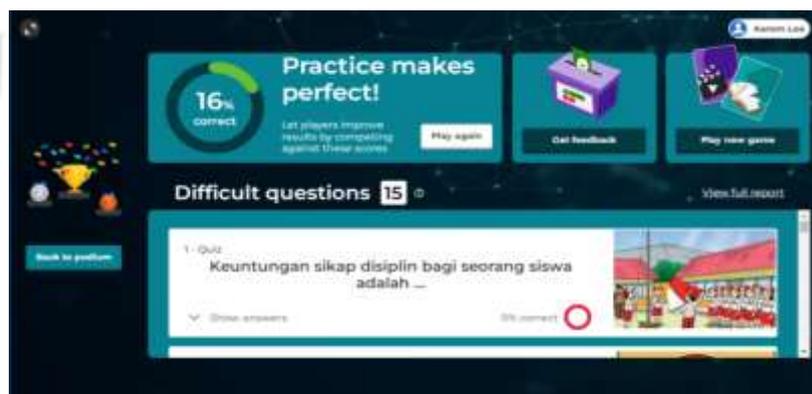
Sedangkan pada layar pengajar akan muncul hasil peringkat siswa. Dengan adanya fitur ini, siswa dan guru bisa secara langsung

mengetahui peserta didik yang memasuki 3 peringkat terbaik. Berikut ini merupakan gambar dari peringkat siswa:



Gambar 4.18 Tampilan fitur “peringkat siswa” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

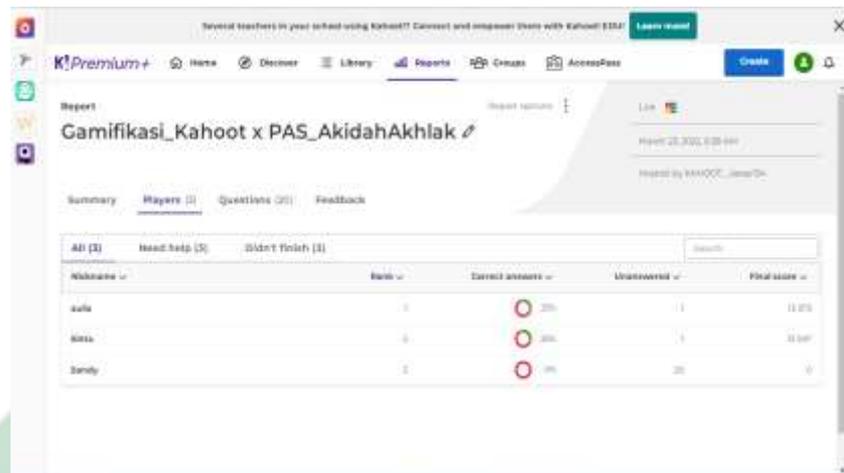
Setelah muncul hasil peringkat, terdapat fitur hasil koreksi. Dengan adanya hasil koreksi ini, guru dapat melihat hasil dari peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi. Pada bagian ini terlihat jelas jawaban peserta didik yang salah dan benar.



Gambar 4.19 Tampilan fitur “*difficult questions*” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

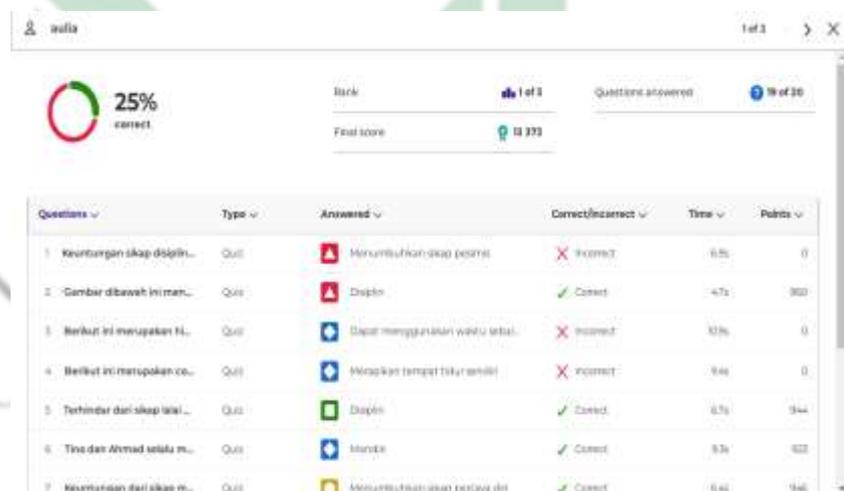
Selanjutnya terdapat fitur *raport*. Dengan adanya fitur rapot ini gunanya untuk melihat hasil evaluasi peserta didik secara

keseluruhan. Selain itu, raport dapat diunduh oleh pengajar dan dicetak *hard file* serta dibagikan pada orang tua siswa. Berikut ini merupakan bentuk dari raport online peserta didik:



Rank	Player Name	Correct answers	Unanswered	Final score
1	aulia	20%	11	11/25
2	kiki	20%	11	11/25
3	sandy	0%	25	0

Gambar 4.20 Tampilan fitur “raport siswa” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022



Questions	Type	Answered	Correct/incorrect	Time	Points
1. Keuntungan sikap disiplin...	Quiz	Menunjukkan sikap positif	Incorrect	0:55	0
2. Gambar dibawah ini man...	Quiz	Duplo	Correct	4:7s	300
3. Berikut ini merupakan H...	Quiz	Dapat menggantikan waktu belajar	Incorrect	0:36	0
4. Berikut ini merupakan co...	Quiz	Mendapat tempat tidur sendiri	Incorrect	0:46	0
5. Terhindar dari sikap lalai...	Quiz	Duplo	Correct	0:51	144
6. Tindakan Ahmad setelah m...	Quiz	Mundur	Correct	0:31	423
7. Keuntungan dari sikap m...	Quiz	Menunjukkan sikap percaya diri	Correct	0:42	144

Gambar 4.21 Tampilan fitur “hasil pekerjaan siswa” pada produk awal Robiatul Adawiyah, 2022

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi kepada para ahli guna mengetahui kelayakan produk. Dalam memvalidasi produk pengembangan gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot ini,

para validator menggunakan kriteria penskoran nilai berdasarkan skala likert. Lembar angket validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran halaman. Berikut ini merupakan penyajian data analisis angket validasi para ahli materi, media dan praktisi pembelajaran:

a. Hasil validasi ahli materi

Produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot ini divalidasi oleh Bapak Prof. Mohammad Salik, M.Ag. Validasi produk pengembangan kepada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2022. Paparan hasil penilaian ahli materi ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuesioner terhadap gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi
Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media
Kahoot**

No	Indikator	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kelengkapan butir soal dengan materi	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan istilah-istilah	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Kejelasan penyajian gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kesesuaian kategori soal	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Sebagai instrumen	5	5	100	Valid	Tidak

		penilaian yang praktis dan efisien					Revisi
		Komunikatif	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keefektifan kalimat	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kebakuan istilah	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Ketepatan tata bahasa	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Ketepatan ejaan	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah			68	75	90,66 %	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$P = 90,66\%$$

Berdasarkan data di atas tersebut, dapat kita lihat data tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli materi produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot itu, dinyatakan dalam kriteria yang sangat layak dengan skor kelayakan 90,66% dan dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak untuk materi indahny akhlak terpuji.

b. Hasil validasi ahli desain

Produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot ini divalidasi oleh 2 ahli media. Pertama, produk ini divalidasi oleh bapak Dr. Sihabudin, M.Pd, M.Pd.

Validasi produk pengembangan kepada ahli desain 1 ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2022. Paparan hasil penilaian ahli desain 1 ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuesioner terhadap instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli Media 1 Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot

No	Indikator	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kelengkapan butir soal dengan materi	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan istilah-istilah	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Kejelasan penyajian gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kesesuaian kategori soal	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Sebagai instrumen penilaian yang praktis dan efisien	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Komunikatif	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Desain	Penampilan tata letak	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Tampilan aplikasi menarik	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Memberi motivasi belajar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi	5	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Kepraktisan penggunaan instrumen penilaian	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kebakuan istilah	4	5	80	Valid	Tidak

							Revisi
		Menu kuis mudah dimengerti	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Jumlah	7	80	96,2 5%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{77}{80} \times 100\%$$

$$P = 96,25\%$$

Berdasarkan data di atas tersebut, dapat kita lihat data tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli desain 1 produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot itu, dinyatakan dalam kriteria yang sangat layak dengan skor kelayakan 96,25% dan dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak untuk materi indahny akhlak terpuji.

Kedua, produk ini divalidasi oleh Ibu Ita Aristia Saida, M. Pd.

Validasi produk pengembangan kepada ahli desain 2 ini dilakukan pada tanggal 10 Maret 2022. Paparan hasil penilaian ahli desain 2 ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuesioner terhadap instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli Media 2
Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media
Kahoot**

No	Indikator	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kelengkapan butir soal dengan materi	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan istilah-istilah	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kejelasan penyajian gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kesesuaian kategori soal	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Sebagai instrumen penilaian yang praktis dan efisien	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Komunikatif	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Desain	Penampilan tata letak	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Tampilan aplikasi menarik	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Memberi motivasi belajar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kepraktisan penggunaan instrumen penilaian	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kebakuan istilah	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Menu kuis mudah dimengerti	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah			78	80	97,5%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{78}{80} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Berdasarkan data di atas tersebut, dapat kita lihat data tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli desain 2 produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot itu, dinyatakan dalam kriteria yang sangat layak dengan skor kelayakan 97,5% dan dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak untuk materi indahny akhlak terpuji.

c. Hasil validasi ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak

Produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot ini divalidasi oleh 2 ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak. Pertama, produk ini divalidasi oleh Bapak Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A. Validasi produk pengembangan kepada ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak ini dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022. Paparan hasil penilaian ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuesioner terhadap instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli Praktisi
Pembelajaran Akidah Akhlak 1
Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media
Kahoot**

No	Indikator	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kelengkapan butir soal dengan materi	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan istilah-istilah	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Kejelasan penyajian gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kesesuaian kategori soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Sebagai instrumen penilaian yang praktis dan efisien	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Komunikatif	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Keefektifan kalimat	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kebakuan istilah	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Ketepatan tata	5	5	100	Valid	Tidak

		bahasa					Revisi
		Ketepatan ejaan	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah			6	75	90,	Valid	Tidak
			8		66		Revisi
					%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$P = 90,66\%$$

Berdasarkan data di atas tersebut, dapat kita lihat data tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot itu, dinyatakan dalam kriteria yang sangat layak dengan skor kelayakan 90,66% dan dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak untuk materi indahny akhlak terpuji.

Kedua, produk ini divalidasi oleh Bapak Lukman Khakim, S. Ag. Validasi produk pengembangan kepada ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak ini dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022. Paparan hasil penilaian ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak ini diajukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket berupa kuesioner terhadap instrumen penilaian gamifikasi

berbasis media kahoot. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Angket Validasi Ahli
Praktisi Pembelajaran Akidah Akhlak 2
Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media
Kahoot**

No	Indikator	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kelengkapan butir soal dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan gambar	5	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Keakuratan istilah-istilah	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Kejelasan penyajian gambar	5	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Kesesuaian kategori soal	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Sebagai instrumen penilaian yang praktis dan efisien	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
		Komunikatif	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	5	5	80	Valid	Tidak Revisi
		Keefektifan kalimat	5	5	80	Valid	Tidak Revisi

	Kebakuan istilah	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	Ketepatan tata bahasa	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	Ketepatan ejaan	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		6	75	89,	Valid	Tidak Revisi
		7		33 %		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$P = 89,33\%$$

Berdasarkan data di atas tersebut, dapat kita lihat data tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli praktisi pembelajaran Akidah Akhlak produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* itu, dinyatakan dalam kriteria yang sangat layak dengan skor kelayakan 89,33% dan dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak untuk materi indahny akhlak terpuji.

Dengan melihat hasil perhitungan validasi di atas, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan validator ahli materi dari produk pengembangan ini dinyatakan sangat layak dengan skor kelayakan 90,66%. Validator ahli media 1 dari produk pengembangan ini

dinyatakan sangat layak dengan skor kelayakan 96,25%. Sedangkan, validator ahli media 2 dari produk pengembangan ini dinyatakan sangat layak dengan skor kelayakan 97,5%. Begitu juga dengan validator ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak 1 dari produk pengembangan ini dinyatakan sangat layak dengan skor kelayakan 90,66%. Sedangkan, validator ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak 2 dari produk pengembangan ini dinyatakan sangat layak dengan skor kelayakan 89,33%.

c. Tahap *Development*

Tahap development/pengembangan ini merupakan tahap merealisasikan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil validasi para ahli pada tahap sebelumnya. Sehingga produk yang dikembangkan ini menjadi produk siap jadi dan dapat digunakan.

1. Hasil Validasi Para Ahli Berdasarkan Komentar Dan Saran Perbaikan

Berikut ini merupakan data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari hasil validasi para ahli, yang nantinya dapat digunakan untuk merevisi produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak:

1) Validasi ahli materi

Data kualitatif ini dapat dilihat dari beberapa catatan dalam kolom saran dan perbaikan produk yang terdapat pada lembar angket validasi para ahli materi. Dalam hal ini, Bapak Prof.

Mohammad Salik, M.Ag. selaku validator ahli materi tidak memberikan catatan pada kolom saran dan perbaikan produk. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa produk ini tidak perlu adanya perbaikan dan dapat diujicobakan.

2) Validasi ahli desain

Produk pengembangan ini divalidasi oleh dua ahli desain. Pertama validasi ahli desain diberikan kepada Bapak Dr. Sihabudin, M.Pd, M.Pd. Kedua, validasi ahli desain diberikan kepada Ibu Ita Aristia Saida, M. Pd. Data kualitatif dapat dilihat dari beberapa catatan dalam kolom saran dan perbaikan produk yang terdapat pada lembar angket validasi para ahli desain.

Pertama, untuk desain produk pengembangan ini terdapat sedikit catatan dari Bapak Dr. Sihabudin, M.Pd, M.Pd., yakni instrumen ini dapat digunakan dengan revisi kecil. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa instrument ini masih perlu sedikit perbaikan dan dapat digunakan tanpa adanya proses validasi kedua. Dalam pembicaraan bersama Bapak Dr. Sihabudin, M.Pd, M.Pd., saat validasi produk, beliau memberikan saran untuk merevisi pada bagian *kahoot summary* untuk dilengkapi serta merevisi desain cover produk agar diberikan logo lembaga. Sedangkan, yang kedua untuk desain produk pengembangan juga terdapat sedikit catatan dari Ibu Ita Aristia Saida, M. Pd., tidak memberikan catatan pada kolom saran dan

perbaikan produk. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa produk ini tidak perlu adanya perbaikan dan dapat diujicobakan langsung kepada peserta didik di sekolah.

3) Validasi ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak

Produk pengembangan ini divalidasi oleh dua ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak. Pertama validasi ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak diberikan kepada Bapak Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A. Kedua, validasi ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak diberikan kepada Bapak Lukman Khakim, S. Ag. Data kualitatif dapat dilihat dari beberapa catatan dalam kolom saran dan perbaikan produk yang terdapat pada lembar angket validasi para ahli akidah akhlak.

Pertama, untuk produk pengembangan ini terdapat sedikit catatan dari Bapak Mochamad Taufik Jauhari, S.Pd.I, M.A., bahwasanya terdapat 3 soal yang mengandung pernyataan yang bersifat negatif ganda dan butuh sedikit perbaikan serta instrument ini bisa dilanjutkan untuk diujicobakan. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa instrumen ini perlu adanya sedikit perbaikan dan dapat melanjutkan ketahap uji coba tanpa adanya validasi kembali. Sedangkan, yang kedua produk pengembangan ini juga terdapat catatan dari Bapak Lukman Khakim, S. Ag., yakni instrumen layak diujicobakan. Sehingga hal ini dapat disimpulkan

bahwa tidak perlu adanya suatu perbaikan dari produk ini dan dapat melanjutkan ke tahap uji coba produk.

2. Revisi Produk Berdasarkan Komentar Dan Saran Perbaikan Para Ahli

Setelah semua validator memvalidasi produk, peneliti melakukan revisi produk sesuai masukan dari validator tersebut. Produk ini direvisi sampai produk dinyatakan oleh para validator layak dan dapat digunakan. Berdasarkan data kualitatif diatas, berikut ini merupakan bentuk revisi produk pengembangan gamifikasi instrument penilaian berbasis media kahoot pada pembelajaran akidah akhlak untuk kelas V:

1) Revisi Cover Gamifikasi_Kahoot x PAS_AkidahAkhlak

Setelah dilakukan validasi para ahli, terdapat masukan dari para validator untuk merevisi cover. Dapat dilihat pada halaman 132, berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli desain bahwasanya cover dari produk pengembangan ini sebaiknya diberikan logo lembaga serta gambar anak sekolah yang lebih menarik. Berikut ini merupakan bentuk produk sebelum direvisi dan setelah direvisi:

Cover image



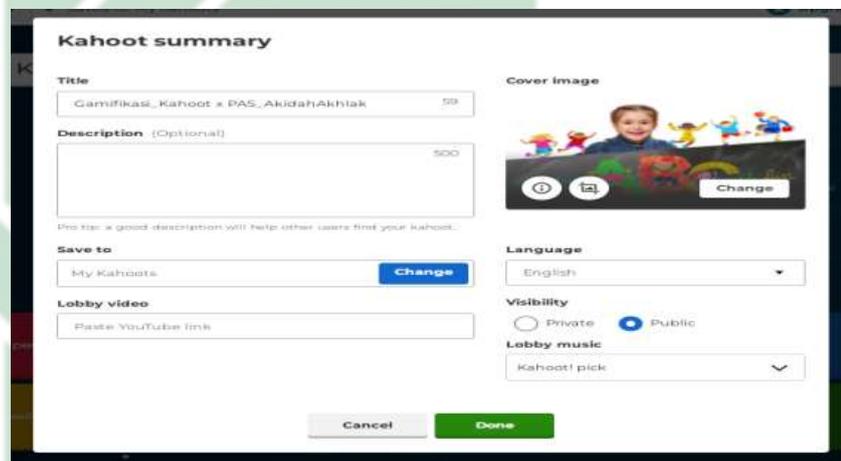
Gambar 4.22 Tampilan cover sebelum direvisi
Robiatul Adawiyah, 2022



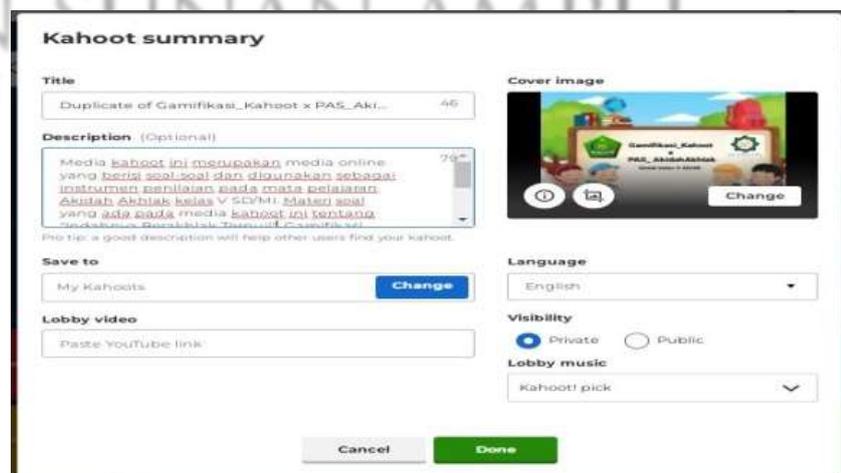
Gambar 4.23 Tampilan cover setelah direvisi
Robiatul Adawiyah, 2022

2) Revisi kahoot summary

Setelah dilakukan validasi para ahli, terdapat masukan dari para validator untuk merevisi *kahoot summary*. Dapat dilihat pada halaman 132, berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli desain bahwasanya *kahoot summary* dari produk pengembangan ini sebaiknya dilengkapi agar lebih jelas. Berikut ini merupakan bentuk produk sebelum direvisi dan setelah direvisi:



Gambar 4.24 Tampilan *kahoot summary* sebelum direvisi Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.25 Tampilan Kahoot summary setelah direvisi Robiatul Adawiyah, 2022

3) Revisi soal nomor 4, 9, 10.

Setelah dilakukan validasi para ahli, terdapat masukan dari para validator untuk merevisi soal pada nomor 4, 9, dan 10. Dapat dilihat pada halaman 132, berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli praktisi pembelajaran bahwasanya soal yang terdapat pada produk pengembangan ini mengandung pernyataan yang bersifat negatif ganda, sehingga butuh sedikit perbaikan. Berikut ini merupakan bentuk produk sebelum direvisi dan setelah direvisi:



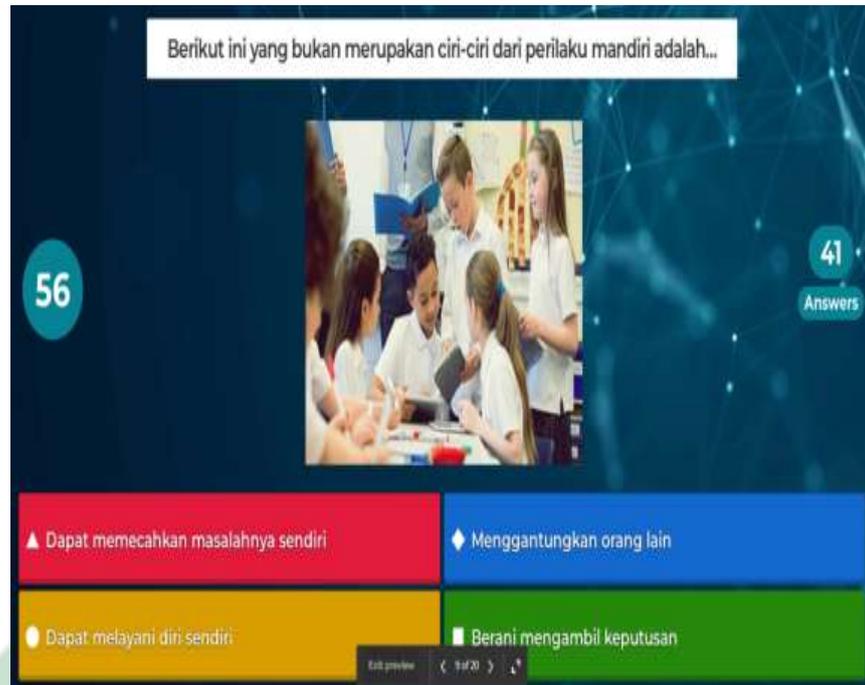
Gambar 4.26 Tampilan soal nomor 4 sebelum direvisi Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.27 Tampilan soal nomor 4 setelah direvisi Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 sebelum direvisi Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.29 Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 setelah direvisi Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.30 Tampilan soal nomor 10 sebelum direvisi Robiatul Adawiyah, 2022



Gambar 4.31 Tampilan soal nomor 10 setelah direvisi Robiatul Adawiyah, 2022

d. Tahap Implementation

Tahap implementation adalah tahap peneliti mengujicobakan produk yang sudah dikembangkan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mengujicobakan produk instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini sebanyak 2 kali. Pertama, peneliti mengujicobakan produk tahap 1 (uji coba awal) pada tanggal 22 Maret 2022. Sedangkan yang kedua, peneliti mengujicobakan produk tahap 2 (uji coba lapangan) pada tanggal 29 Maret 2022. Setelah peneliti uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) dan uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) ini, peneliti

menghitung tingkat kesukaran butir soal, daya beda butir soal, validitas butir soal dan reliabilitas butir soal.

1. Analisis data uji coba produk tahap 1 (uji coba awal)

Setelah dilaksanakannya uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), maka peneliti menganalisis data uji coba produk tahap 1 dari tingkat kesukaran butir soal dan daya beda butir soal. Hal ini dilakukan agar peneliti tau mana butir soal yang masuk pada kategori sulit dan perlu direvisi. Berikut ini merupakan analisis data hasil uji coba tahap 1 (uji coba awal) dari produk pengembangan ini:

1) Tingkat kesukaran butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal)

Dalam menganalisis tingkat kesukaran, peneliti mengukur dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Hasil analisis data tingkat kesukaran butir soal pada uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No. Soal	Mean	Kriteria pengambilan keputusan	Tingkat kesukaran
1.	0.59	Konsultasikan dengan tabel indek tingkat kesukaran	Sedang
2.	0.68		Sedang
3.	0.59		Sedang
4.	0.59		Sedang
5.	0.59		Sedang
6.	0.59		Sedang
7.	0.56		Sedang
8.	0.62		Sedang
9.	0.52		Sedang
10.	0.78		Mudah
11.	3.28		Sangat Mudah
12.	3.50		Sangat Mudah
13.	3.40		Sangat Mudah

14.	3.56		Sangat Mudah
15.	3.56		Sangat Mudah
16.	3.43		Sangat Mudah
17.	3.34		Sangat Mudah
18.	3.37		Sangat Mudah
19.	3.53		Sangat Mudah
20.	3.40		Sangat Mudah

Setelah kemudian peneliti menginterpretasi tingkat kesukaran dengan cara membandingkan nilai MEAN pada tabel statistic output SPSS dengan indek tingkat kesukaran. Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat kesukaran dari item butir soal 1-20 pada penilaian uji coba ini masuk kategori yang berbeda-beda. Diantaranya, tingkat kesukaran item butir soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 masuk kategori sedang, item soal nomor 10 masuk kategori mudah, dan item butir soal nomor 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 masuk pada kategori sangat mudah. Dalam hal ini, Dalam hal ini, tidak terdapat butir soal dengan kategori sukar dan sangat sukar, sehingga tidak diperlukan adanya suatu revisi atau ganti soal.

2) Daya beda butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal)

Dalam menganalisis daya beda butir soal, peneliti mengukur dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Berikut ini merupakan hasil analisis data terkait daya beda dari item butir soal pada uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), dapat dilihat dari tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Daya Beda Butir Soal

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Kriteria Pengambilan Keputusan	Daya Beda Butir Soal
1.	0.444	Konsultasikan dengan tabel indek daya beda	Baik (Digunakan)
2.	0.527		Baik (Digunakan)
3.	0.415		Baik (Digunakan)
4.	0.531		Baik (Digunakan)
5.	0.473		Baik (Digunakan)
6.	0.531		Baik (Digunakan)
7.	0.403		Baik (Digunakan)
8.	0.459		Baik (Digunakan)
9.	0.435		Baik (Digunakan)
10.	0.517		Baik (Digunakan)
11.	0.484		Baik (Digunakan)
12.	0.436		Baik (Digunakan)
13.	0.541		Baik (Digunakan)
14.	0.461		Baik (Digunakan)
15.	0.433		Baik (Digunakan)
16.	0.451		Baik (Digunakan)
17.	0.437		Baik (Digunakan)
18.	0.603		Baik (Digunakan)
19.	0.608		Baik (Digunakan)
20.	0.601		Baik (Digunakan)

Untuk mengetahui sebesar manakah sebuah soal dapat dinyatakan memiliki daya pembeda yang baik, maka harus dilakukan pengecekan nilai r hitung setiap butir soal (dapat dilihat dari nilai pearson correlation), selanjutnya membandingkan dengan kriteria. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan mengenai daya beda butir soal nomor 1 sampai 20 pada uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) ini masuk pada kategori baik.

2. Analisis Data Uji Coba Produk Tahap 2 (Uji Coba Lapangan)

Setelah dilaksanakannya uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan), maka peneliti melakukan analisis data uji coba produk

tahap 2 dari tingkat kesukaran butir soal dan daya beda butir soal. Hal ini dilakukan agar peneliti tau mana butir soal yang masuk pada kategori sulit dan perlu direvisi. Berikut ini merupakan analisis data hasil uji coba tahap 2 (uji coba lapangan) dari produk pengembangan ini:

1) Tingkat kesukaran butir soal uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan)

Dalam menganalisis tingkat kesukaran, peneliti mengukur dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Hasil analisis data tingkat kesukaran butir soal pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan), dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No. Soal	Mean	Kriteria pengambilan keputusan	Tingkat kesukaran
1.	0.87	Konsultasikan dengan tabel indeks tingkat kesukaran	Sangat Mudah
2.	0.81		Mudah
3.	0.90		Sangat Mudah
4.	0.81		Mudah
5.	0.84		Mudah
6.	0.87		Sangat Mudah
7.	0.90		Sangat Mudah
8.	0.90		Sangat Mudah
9.	0.90		Sangat Mudah
10.	0.87		Sangat Mudah
11.	2.59		Sangat Mudah
12.	2.15		Sangat Mudah
13.	2.34		Sangat Mudah
14.	3.12		Sangat Mudah
15.	2.59		Sangat Mudah
16.	1.90		Sangat Mudah
17.	2.56		Sangat Mudah
18.	1.90		Sangat Mudah
19.	2.53		Sangat Mudah
20.	2.68		Sangat Mudah

Setelah kemudian peneliti menginterpretasi tingkat kesukaran dengan cara membandingkan nilai MEAN pada tabel statistic output SPSS dengan indek tingkat kesukaran. Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat kesukaran dari item butir soal 1-20 pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) ini masuk kategori yang berbeda-beda. Diantaranya, tingkat kesukaran item soal nomor 2, 4, 5 masuk kategori mudah dan item butir soal nomor 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 masuk pada kategori sangat mudah. Dalam hal ini, tidak terdapat butir soal dengan kategori sukar dan sangat sukar, sehingga tidak diperlukan adanya suatu revisi atau ganti soal.

2) Daya beda butir soal uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan)

Dalam menganalisis daya beda butir soal, peneliti mengukur dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Berikut ini merupakan hasil analisis data terkait daya beda dari item butir soal pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan), dapat dilihat dari tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Daya Beda Butir Soal

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Kriteria Pengambilan Keputusan	Daya Beda Butir Soal
1.	0.609	Konsultasikan dengan tabel indek daya beda	Baik (Digunakan)
2.	0.583		Baik (Digunakan)
3.	0.481		Baik (Digunakan)
4.	0.406		Baik (Digunakan)
5.	0.453		Baik (Digunakan)
6.	0.461		Baik (Digunakan)
7.	0.553		Baik (Digunakan)
8.	0.503		Baik (Digunakan)
9.	0.496		Baik (Digunakan)
10.	0.507		Baik (Digunakan)
11.	0.509		Baik (Digunakan)
12.	0.535		Baik (Digunakan)
13.	0.486		Baik (Digunakan)
14.	0.465		Baik (Digunakan)
15.	0.497		Baik (Digunakan)
16.	0.537		Baik (Digunakan)
17.	0.477		Baik (Digunakan)
18.	0.573		Baik (Digunakan)
19.	0.523		Baik (Digunakan)
20.	0.446		Baik (Digunakan)

Untuk mengetahui sebesar manakah sebuah soal dapat dinyatakan memiliki daya pembeda yang baik, maka harus dilakukan pengecekan nilai r hitung setiap butir soal (dapat dilihat dari nilai pearson correlation), selanjutnya membandingkan dengan kriteria. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan mengenai daya beda butir soal pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 ini masuk pada kategori baik sehingga dapat digunakan secara langsung tanpa adanya revisi atau penggantian soal.

3. Analisis Data Angket Respon Guru Dan Angket Respon Siswa

Setelah media instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* diujicobakan, peneliti memberikan angket respon guru kepada guru mata pelajaran akidah akhlak kelas V-B dan menyebarkan angket respon kepada siswa kelas V-B. Angket respon ini gunanya untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah penggunaan media instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang telah dikembangkan. Dalam paparan hasil penilaian respon siswa dan guru ini, peneliti menggunakan instrumen angket berupa kuesioner dengan skala *likert* rentangan angka 1 sampai 5. Untuk melihat kriteria kelayakan dari hasil angket respon guru, dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut ini:¹⁵⁶

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Untuk Para Ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Sedangkan, untuk melihat nilai skala kelayakannya, dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut ini:¹⁵⁷

Tabel 3.11 Skala Kelayakan

Skala Kelayakan	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak

¹⁵⁶ Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk, *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. No. 2, Vol.5, th. 2019, hlm. 129

¹⁵⁷ Ibid, 129

21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

Berikut ini merupakan hasil perhitungan angket respon dari guru mata pelajaran akidah akhlak kelas V-B di MIN 1 Bojonegoro, dapat dilihat pada tabel 4.13 dibawah ini:

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kemenaarikan tampilan soal menggunakan media penilaian berbasis aplikasi kahoot	√				
2.	Kemenaarikan tampilan visual (foto, gambar) pada media penilaian berbasis aplikasi kahoot	√				
3.	Tingkat ketertarikan siswa dalam menggunakan media penilaian berbasis aplikasi kahoot	√				
4.	Menambah rasa semangat dalam mengerjakan soal	√				
5.	Penyajian materi soal mudah dipahami	√				
6.	Kesesuaian soal dengan materi	√				
7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	√				
8.	Kemudahan dalam mengerjakan soal menggunakan media penilaian berbasis aplikasi kahoot	√				
9.	Kemudahan dalam mengakses media	√				
10.	penilaian berbasis aplikasi kahoot		√			
Total = 49						
Rata-rata = 4,9						
Kategori = Sangat Baik						

Berdasarkan tabel angket respon guru di atas dapat dilihat bahwa dari 10 pernyataan yang tertera ini terdapat 9 pernyataan dengan skor nilai 5 dan 1 pernyataan dengan skor 4. Dalam hal ini jika ditotal secara keseluruhan, jumlah skor nilai angket respon guru sebanyak 49. Akan tetapi, jika dihitung rata-rata maka mendapat skor

nilai 4,9. Berdasarkan kriteria kelayakan dan skala kelayakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh dari angket respon guru adalah 4,9 ini masuk ke dalam kategori sangat baik. Sehingga, produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media kahoot ini dapat digunakan saat evaluasi pembelajaran.

Berikut ini merupakan hasil perhitungan angket respon dari siswa kelas V-B di MIN 1 Bojonegoro, yang dapat dilihat pada tabel 4.14 dibawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	%	Keterangan
1	Aisya Anindya Ramadhani	94%	Sangat Baik
2	Akifah Yasmin Nadhifa	92%	Baik
3	Alimatul Khikmah	98%	Sangat Baik
4	Arjuna Aryasatya Wistara	100%	Sangat Baik
5	Asyifa Sakira Rifkanaya	100%	Sangat Baik
6	Dastan Esfandiar Rizqi Putra	100%	Sangat Baik
7	Dzaikra Ifthina	94%	Sangat Baik
8	Eka Rastra Fithria Tazkia Tunniisa	98%	Sangat Baik
9	Fahmida Azraa Az-Zahroh	84%	Baik
10	Faris Priya Waskita	90%	Sangat Baik
11	Fathian Shiraz Al Ghifari	96%	Sangat Baik
12	Hanifa Azka Nabilla	98%	Sangat Baik
13	Hifa' Huwaida Haya Putri	90%	Baik
14	Janet Abel Lutfiah	90%	Baik
15	Kyyan Putra Agris Pratama	94%	Sangat Baik
16	Lubna Khayyara Meysun	92%	Baik
17	M. Alawi Al Khoiri	100%	Sangat Baik
18	M. Alimul Khakim	98%	Sangat Baik
19	Moch. Eka Juniansyah	100%	Sangat Baik
20	Mokhamad Fahmi Gilang Rojab	100%	Sangat Baik
21	Muhammad Abid Raditya Putra	100%	Sangat Baik
22	Muhammad Aidan Akbar	88%	Baik
23	Muhammad Nabil Al Hakim	94%	Sangat Baik
24	Muhammad Reza Al Ghoffari	100%	Sangat Baik
25	Nabilah Alif Setiana	86%	Baik

26	Nahda Aulia Putri	90%	Baik
27	Nindya Zafira Auliasani	100%	Sangat Baik
28	Pandhu Satria Insana Adi	94%	Sangat Baik
29	Radaniz Darel Eza Oktavino	88%	Baik
30	Salsa Nabilatul Zahro	100%	Sangat Baik
31	Tazkiya Elhawa	100%	Sangat Baik
32	Vania Anindya Pratama	100%	Sangat Baik

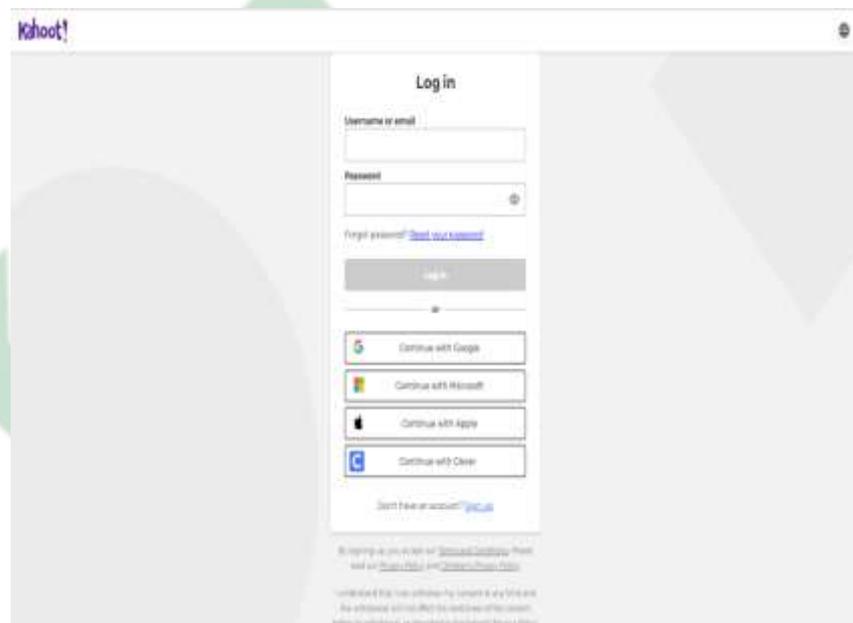
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil perhitungan angket respon siswa ini dapat dinyatakan bahwasanya terdapat 24 siswa yang mendapat dengan skor nilai 100% . Hal ini berarti terdapat 24 siswa yang meyakini instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini sangat baik. Sedangkan, 8 siswa lainnya mendapat skor nilai dimulai dari 84% - 92%. Hal ini berarti terdapat 8 siswa yang menyatakan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini dapat digunakan saat evaluasi pembelajaran.

a. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki produk yang sudah dikembangkannya. Setelah melalui tahap-tahap sebelumnya, maka produk pengembangan ini menjadi produk siap pakai. Berikut ini merupakan produk akhir dari pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis *kahoot* pada pembelajaran akidah akhlak untuk kelas V:

1) Tampilan awal

Tampilan awal ini dimulai dengan masuk ke laman <http://kahoot.com> untuk login ke akun yang sudah terdaftar. Untuk login ke akun yang sudah terdaftar, pengguna wajib memasukkan email dan password yang sudah didaftarkan.

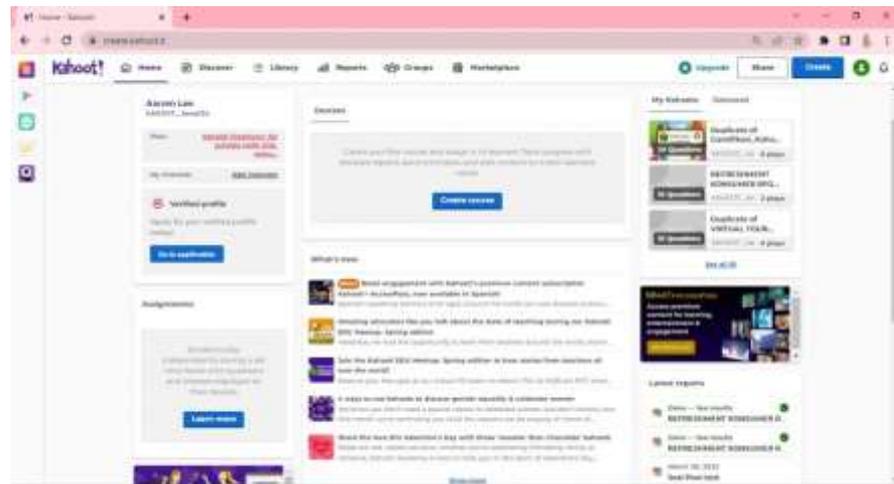


Gambar 4.32 Tampilan awal “log in” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah *login*, maka akan masuk ke tampilan home untuk mengakses soal evaluasi yang sudah dikembangkan sebelumnya.

2) Tampilan home (halaman awal Kahoot)

Berikut ini merupakan gambar tampilan *home kahoot* dari produk pengembangan penelitian ini:



Gambar 4.33 Gambar 4.32 Tampilan awal “home” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah masuk ke halaman awal dari aplikasi ini, maka pengajar dapat mengklik kolom “my kahoot” yang berada di sebelah pojok samping kanan. Kemudian, klik produk pengembangan yang berjudul “Gamifikasi_KahootxPAS_AkidahAkhlak”. Setelah itu, akan muncul gambar berikut ini:



Gambar 4.34 Tampilan awal “my kahoot” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Sebelum memulai evaluasi, peneliti merevisi cover dan deskripsi pada *kahoot summary*. Berikut ini merupakan gambar cover dan deskripsi pada *kahoot summary* terakhir setelah direvisi:



Gambar 4.35 Tampilan awal “cover” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Gambar 4.36 Tampilan awal “kahoot summary” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah *kahoot summary* direvisi, dapat klik *down*. Sehingga secara otomatis akan kembali ke halaman sebelumnya. Selanjutnya pengajar dapat klik *start* untuk memulai evaluasi.

3) Tampilan soal

Berikut ini merupakan contoh tampilan terakhir dari soal-soal yang sudah direvisi:



Gambar 4.37 Tampilan contoh soal nomor 1 pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

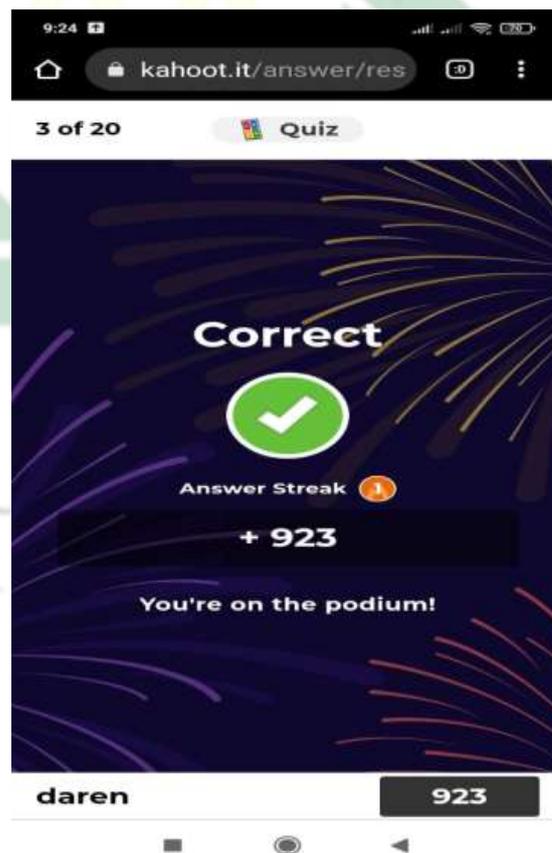


Gambar 4.38 Tampilan contoh soal nomor 2 pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Untuk selebihnya, keseluruhan tampilan bentuk soal dari produk awal ini, dapat dilihat pada halaman akhir di lampiran 39.

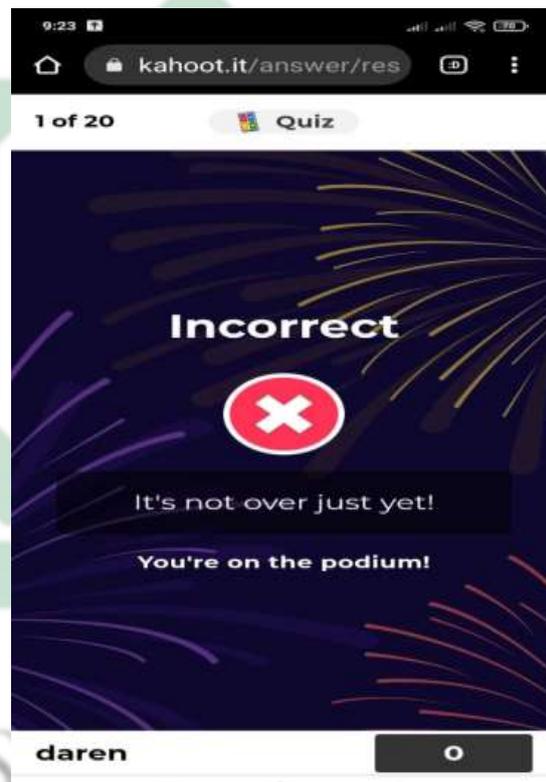
4) Tampilan fitur

Setiap siswa yang mengerjakan soal, akan muncul fitur dari aplikasi kahoot ini. Seperti halnya tanda jika siswa jawaban salah, jawaban benar dan skor sementara yang diperoleh siswa setiap pengerjaan soal. Berikut ini merupakan contoh tanda jika jawaban salah, jawaban benar dan skor sementara dari produk pengembangan ini:



Gambar 4.39 Tampilan fitur “jawaban siswa benar” pada produk akhir Robiatul Adawiyah

Gambar di atas tersebut merupakan sebuah tanda yang menggambarkan jawaban yang dipilih siswa benar. Pada gambar di atas juga tertera skor nilai sementara yang didapatkan oleh siswa. Yangmana, jika jawaban siswa benar maka secara otomatis nilai akan bertambah.

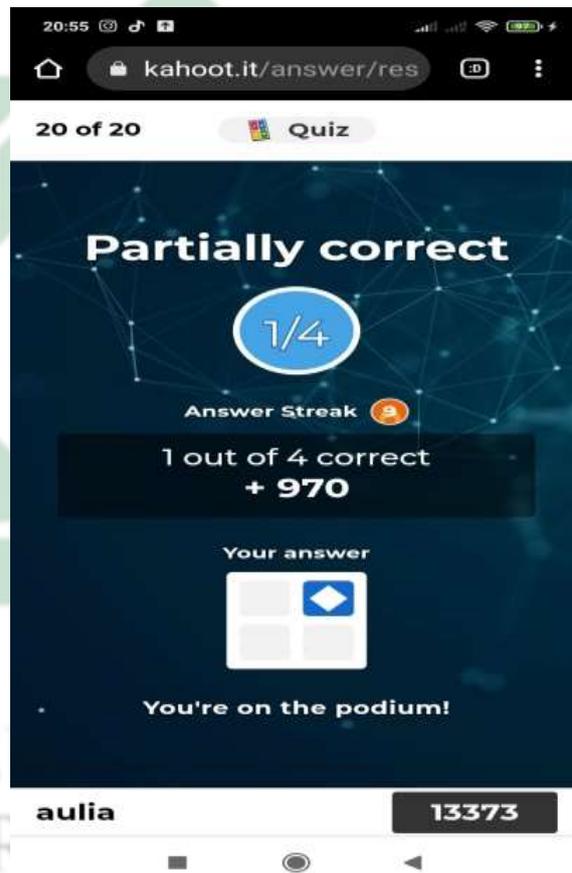


Gambar 4.40 Tampilan fitur “jawaban siswa salah” pada produk akhir Robiatul Adawiyah

Gambar di atas tersebut merupakan sebuah tanda yang menggambarkan jawaban yang dipilih siswa benar. Pada gambar di atas juga tertera skor nilai sementara yang didapatkan oleh siswa. Yangmana, jika jawaban siswa benar maka secara otomatis nilai akan bertambah.

5) Tampilan akhir produk

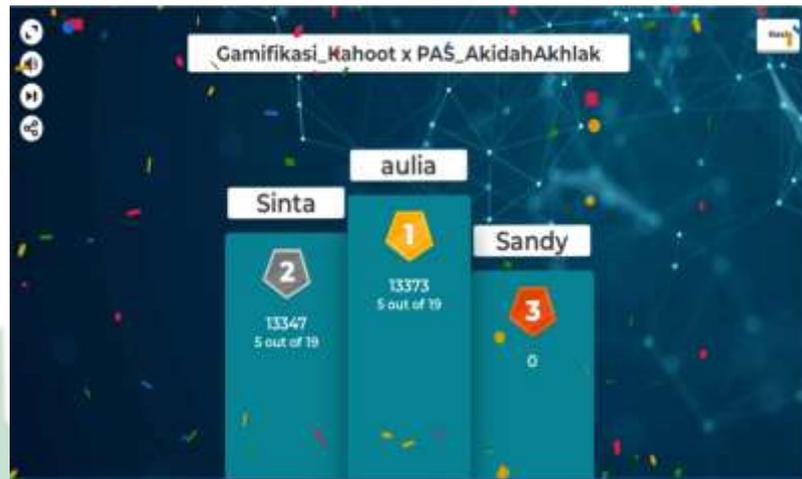
Setelah siswa selesai mengerjakan semua soal, maka akan tampil jumlah skor yang diperoleh siswa. Skor ini akan muncul di setiap layar gadget pada masing-masing siswa. Berikut ini merupakan contoh dari tampilan akhir setelah siswa mengerjakan soal:



Gambar 4.41 Tampilan akhir “skor nilai” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Gambar di atas merupakan tampilan akhir skor nilai yang didapatkan siswa setelah mengerjakan soal. Selain itu, pada tampilan akhir skor, pengajar dan siswa dapat secara langsung mengetahui jumlah jawaban yang benar dan salah.

Sedangkan pada layar pengajar akan muncul hasil peringkat siswa. Dengan adanya fitur ini, siswa dan guru bisa secara langsung mengetahui peserta didik yang memasuki 3 peringkat terbaik. Berikut ini merupakan gambar dari peringkat siswa:



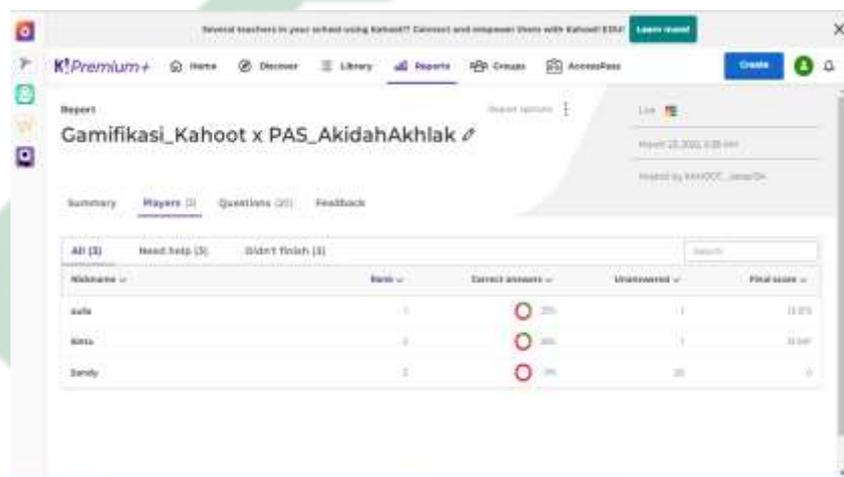
Gambar 4.42 Tampilan akhir “peringkat siswa” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Setelah muncul hasil peringkat, terdapat fitur hasil koreksi. Dengan adanya hasil koreksi ini, guru dapat melihat hasil dari peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi. Pada bagian ini terlihat jelas jawaban peserta didik yang salah dan benar.



Gambar 4.43 Tampilan akhir “difficult questions” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

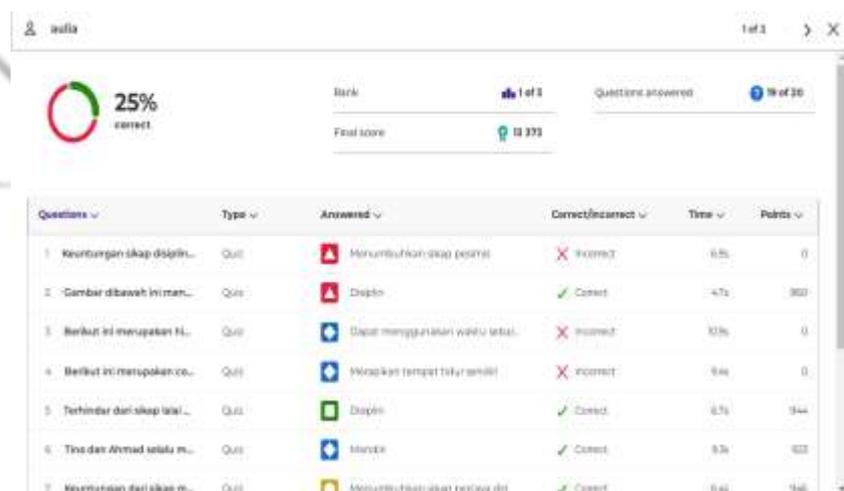
Selanjutnya terdapat fitur raport. Dengan adanya fitur raport ini gunanya untuk melihat hasil evaluasi peserta didik secara keseluruhan. Selain itu, raport dapat diunduh oleh pengajar dan dicetak hardfile serta dibagikan pada orang tua siswa. Berikut ini merupakan bentuk dari raport online peserta didik:



The screenshot shows a Kahoot! report page with the following table:

Abname	Items	Correct answers	Unanswered	Final score
aalia	0	0 (0%)	1	0 (0%)
akia	0	0 (0%)	1	0 (0%)
Janely	0	0 (0%)	20	0

Gambar 4.44 Tampilan akhir “raport siswa” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022



The screenshot shows a student performance report for 'aalia' with a 25% correct score and a final score of 373. Below is a table of questions:

Questions	Type	Answered	Correct/Incorrect	Time	Points
1. Keuntungan skip dijamin...	Quiz	Menurutkan skip positif	Incorrect	0.5s	0
2. Gambar dibawah ini man...	Quiz	Dipin	Correct	4.7s	300
3. Berikut ini merupakan H...	Quiz	Dapat menggunakan waktu lateral	Incorrect	0.7s	0
4. Berikut ini merupakan co...	Quiz	Musikan tempat tidur senak	Incorrect	0.4s	0
5. Terhindar dari skip lateral...	Quiz	Dipin	Correct	0.7s	344
6. Tindakan Ahmad selalu m...	Quiz	Mandi	Correct	0.3s	322
7. Keuntungan dari skip m...	Quiz	Menurutkan skip positif di	Correct	0.4s	346

Gambar 4.45 Tampilan akhir “hasil pekerjaan siswa” pada produk akhir Robiatul Adawiyah, 2022

Untuk melihat jawaban siswa yang benar dan salah, pengajar dapat klik correct/incorrect. Sedangkan nilai yang diperoleh siswa pada tiap soal, dapat melihat catatan di bagian poin.

2. Hasil Analisis Data Tentang Validitas Dan Reliabilitas Media Penilaian Berbasis Media *Kahoot* Untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V di MIN 1 Bojonegoro

a. Analisis data validitas dan reliabilitas media penilaian berbasis media *kahoot* pada pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro

1) Validitas butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal)

Setelah dilaksanakannya uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), maka peneliti melakukan analisis data terkait validitas butir soal. Dalam mengetahui validitas butir soal ini, peneliti menggunakan data dari hasil uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) untuk dihitung. Dalam menghitung validitas butir soal ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Berikut ini merupakan hasil pengukuran validitas butir soal pada uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), dapat dilihat pada tabel 4.15 dibawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

No. Soal	Dk = 32-2 = 30 Signifikansi 5% $r_{\text{tabel}} = 0.349$	Nilai r_{hitung}	Kategori
1.	0.349	0.444	Valid
2.	0.349	0.527	Valid
3.	0.349	0.41qx5	Valid
4.	0.349	0.531	Valid
5.	0.349	0.473	Valid
6.	0.349	0.531	Valid

7.	0.349	0.403	Valid
8.	0.349	0.459	Valid
9.	0.349	0.435	Valid
10.	0.349	0.517	Valid
11.	0.349	0.484	Valid
12.	0.349	0.436	Valid
13.	0.349	0.541	Valid
14.	0.349	0.461	Valid
15.	0.349	0.433	Valid
16.	0.349	0.451	Valid
17.	0.349	0.437	Valid
18.	0.349	0.603	Valid
19.	0.349	0.608	Valid
20.	0.349	0.601	Valid

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa item butir soal pada uji coba tahap 1 (uji coba awal) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 masuk pada kategori valid. Semua item butir soal dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam hal ini, seluruh soal tidak perlu dilakukan revisi dan dapat digunakan untuk pelaksanaan evaluasi pada uji coba tahap 1 (uji coba awal).

2) Reliabilitas butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal)

Setelah menghitung validitas butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), peneliti melanjutkan untuk menghitung reliabilitas butir soalnya. Dalam mengetahui reliabilitas butir soal ini, peneliti juga menggunakan data dari hasil uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) untuk dihitung. Dalam menghitung validitas butir soal ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Berikut ini merupakan hasil pengukuran validitas butir soal pada

uji coba produk tahap 1 (uji coba awal), dapat dilihat pada tabel 4.16 dibawah ini:

Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Reliabilitas Butir Soal

Butir soal	Cronbach's alpha	Koefisien reliabilitas	Kategori
Soal 1-10 (Penilaian kognitif)	0,702	0.70	Reliabel
Soal 11-20 (Penilaian afektif)	0,714	0.70	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) nomor 1 sampai 10 pada penilaian kognitif ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.702, sehingga dapat dikatakan reliabel karena lebih besar dari 0.70. Sedangkan butir soal uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) nomor 11 sampai 20 pada penilaian afektif ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.714, sehingga dikatakan *reliabel* karena lebih besar dari 0.70. Maka hasil uji reliabilitas butir soal pada uji coba produk tahap 1 (uji coba awal) ini dikatakan reliabel karena > 0.70 .

3) Validitas butir soal uji coba produk tahap 2 (uji coba awal)

Setelah dilaksanakannya uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan), maka peneliti melakukan analisis data terkait validitas butir soal. Dalam mengetahui validitas butir soal ini, peneliti menggunakan data dari hasil uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) untuk dihitung. Dalam menghitung validitas butir soal ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Berikut ini

merupakan hasil pengukuran validitas butir soal pada uji coba tahap 2 (uji coba lapangan), dapat dilihat pada tabel 417 dibawah ini:

Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

No. Soal	Dk = 32-2 = 30 Signifikansi 5% $r_{tabel} = 0.349$	Nilai r_{hitung}	Kategori
1.	0.349	0.609	Valid
2.	0.349	0.583	Valid
3.	0.349	0.481	Valid
4.	0.349	0.406	Valid
5.	0.349	0.453	Valid
6.	0.349	0.461	Valid
7.	0.349	0.553	Valid
8.	0.349	0.503	Valid
9.	0.349	0.496	Valid
10.	0.349	0.507	Valid
11.	0.349	0.509	Valid
12.	0.349	0.535	Valid
13.	0.349	0.486	Valid
14.	0.349	0.465	Valid
15.	0.349	0.497	Valid
16.	0.349	0.537	Valid
17.	0.349	0.477	Valid
18.	0.349	0.573	Valid
19.	0.349	0.523	Valid
20.	0.349	0.446	Valid

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa item butir soal pada uji coba tahap 2 (uji coba lapangan) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 masuk pada kategori valid. Semua item butir soal dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam hal ini, seluruh soal tidak perlu dilakukan revisi

dan dapat digunakan untuk pelaksanaan evaluasi pada uji coba tahap 2 (uji coba lapangan).

4) Reliabilitas butir soal uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan)

Setelah menghitung validitas butir soal uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan), peneliti melanjutkan untuk menghitung reliabilitas butir soalnya. Dalam mengetahui reliabilitas butir soal ini, peneliti juga menggunakan data dari hasil uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) untuk dihitung. Dalam menghitung validitas butir soal ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Berikut ini merupakan hasil pengukuran validitas dari soal pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan), dapat dilihat pada tabel 4.18 dibawah ini:

Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Reliabilitas Butir Soal

Butir soal	Cronbach's alpha	Koefisien reliabilitas	Kategori
Soal 1-10 (Penilaian kognitif)	0,712	0.70	Reliabel
Soal 11-20 (Penilaian afektif)	0,711	0.70	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa butir soal pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) nomor 1 sampai 10 pada penilaian kognitif ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.712, sehingga dapat dikatakan *reliabel* karena lebih besar dari 0.70. Sedangkan butir soal pada uji coba produk tahap 2 (uji coba lapangan) nomor 11 sampai 20 pada penilaian

afektif ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.711, sehingga dikatakan *reliabel* karena lebih besar dari 0.70. Maka hasil uji reliabilitas pada soal uji coba tahap 2 (uji coba lapangan) ini dikatakan reliabel karena $r_i > 0.70$.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak kelas V di MIN 1 Bojonegoro ini dapat diambil beberapa kesimpulan berdasarkan dari pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Berikut ini merupakan penjelasan dari kesimpulan yang dapat dijelaskan oleh peneliti:

1. Pengembangan gamifikasi instrumen penilaian berbasis media *kahoot* ini untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro. Dalam mengembangkan produk ini, peneliti menggunakan langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang didalamnya meliputi; a) analysis (analisis), meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik; b) design (perencanaan), meliputi mengumpulkan obyek rancangan, membuat rancangan, membuat lembar penilaian produk dan melakukan validasi produk, c) development (pengembangan), meliputi mengembangkan produk sesuai hasil perancangan dan revisi produk dari hasil validasi, d) implementation (penerapan), meliputi mengujicobakan produk tahap I kemudian merevisi kembali jika ada yang perlu direvisi dan mengujicobakan kembali produk tahap II, e) evaluation (evaluasi), meliputi merevisi produk terakhir sampai produk siap pakai.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli, gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot ini masuk pada kategori sangat layak.

2. Validitas dan reliabilitas dari pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Secara keseluruhan, validitas dari item butir soal pada uji coba tahap 1 (uji coba awal) ini masuk pada kategori valid. Sedangkan, untuk reliabilitas butir soal nomor 1 sampai 10 ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.702 dan butir soal nomor 11 sampai ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.714. Sehingga dapat dikatakan hasil reliabilitas dari keduanya ini *reliabel*, karena lebih besar dari 0.70. Begitu juga dengan validitas item butir soal pada uji coba tahap 2 ini juga masuk pada kategori valid. Sedangkan, untuk reliabilitas butir soal nomor 1 sampai 10 ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.712 dan item soal nomor 11 sampai 20 ini mendapat nilai *cronbach alpha* sebesar 0.711. Sehingga, dapat dikatakan hasil reliabilitas dari keduanya ini *reliabel* karena lebih besar dari 0.70.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya hasil penelitian pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini, diharapkan dapat digunakan guru untuk mengevaluasi pembelajaran akidah akhlak, sehingga dapat menunjang hasil evaluasi belajar yang dilakukan.

2. Produk pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis *kahoot* ini hanya sebatas pada pembelajaran akidah akhlak yakni materi “indahny berakhlak terpuji”, sehingga masih diperlukan adanya pengembangan lanjutan dengan materi-materi yang lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran akidah akhlak dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik.
3. Media evaluasi pembelajaran berbasis *kahoot* ini dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran mandiri bagi siswa, sebab dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun dengan melalui smartphone atau laptop. Oleh sebab itu, diperlukan adanya penyebaran yang lebih luas lagi dengan membagikan alamat URL dan password agar dapat diakses oleh siapapun yang membutuhkannya.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi 2013*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- Alfansyur, Andarusni and Mariyani Mariyani, “Pemanfaatan Media Berbasis Ict ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 2 (2019)
- Akdon Dan Ridwan, *Aplikasi Statistika Dan Metode Penelitian Untuk Administrasi Dan Manajemen*, (Bandung: Dewa Ruci, 2011)
- “Arti Kata Instrumen - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” accessed December 7, 2021, <https://kbbi.web.id/instrumen>.
- Azhar, Imam. *Metode Penelitian dan Analisis Data*, (Yogyakarta: Insyira, 2016)
- Azzah, R.A, Dkk., *Analisis Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Dalam Penyelesaian Soal Matematika*. Vol. 8, No. 02 (September, 2021)
- A Purba, Ramen. *Teknologi Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Ayu Astiti, Kadek. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2017)
- Arikunto, Suharsimi. “*Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*,” Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016)
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019)
- Bangkit Sitorus, Meyhart. “*Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan*,” studi literatur- Tugas seminar 1 pascasarjana teknik elektro Universitas Gadjah Mada (2016): 8.
- Brigg, Lislle. *Instructional Design and Applications*, (Englewood, NJ: Educational Technology Publication, Inc, 1979)
- Cepu Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kemenag RI, 2012)

- Desi Setiawati, Hayyu. Sihkabuden, and Eka Pramono Adi, “Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2019)
- Dafit Pitoyo, Muhammad, Sumardi, & Abdul Asib, *Gamification-Based Assessment: The Washback Effect Of Quizizz On Students’ Learning In Higher Education, International Journal Of Language Education*, Vol. 4 No.1, March 2020
- Dewi Amaliah Nafiati, *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorikhumanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 2. (2021)
- Daryanes, Febblina and Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020)
- Eka Putri, Astrini. *Model Penilaian Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Sejarah*, (Klaten: Lakeisha, 2021)
- Fanani, Ahmad. *Proses Dan Kebermanfaatan Analisis Tujuan Pembelajaran, Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke – III*,
- Faradillah, Ayu. *Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Diskusi Dan Simulasi*, (Jakarta: uhamka press, 2020)
- Fadlurrohim, Ishak., et al., “Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0,” *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, Vol. 2, No. 2 (Desember, 2019)
- Fathurrohman, Muhammad. *Belajar Dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi Dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017)
- Fika Amalia, Nunung and Endang Susilaningsih, “Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Asam Basa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2014)
- Fitriati, Ita., Dkk., *Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy Dan Quizizz Pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima*, *Jmm* (Jurnal Masyarakat Mandiri), Vol. 5, No. 6, Desember 2021
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining gamification: a service marketing perspective*. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*, MindTrek, (2012)
- Haryati, Mimin. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007)

- Harlina binti Ishak, Z. M. N. & A. A. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Prosiding Seminar Serantau Ke-8 (2017).
- Handrianus Pranatawijaya, Viktor., dkk, *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. No. 2, Vol.5,th. 2019
- Harnani, Sri. *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*, Artikel, Cilegon : BDK Jakarta Kementerian Agama RI, (7 Juli 2020)
- Iskandar, “*Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial: (Kuantitatif Dan Kualitatif)*,” (Jakarta : GP Press, 2008)
- Jusuf, Heni. “*Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*”, Jurnal TICOM Vol. 5 No.1, (2016)
- Jumila Jumila et al., “*Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid*,” *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2018)
- Jannah and Pahlevi, “*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.*”
- Kartowagiran, Badrun. *Penulisan Butir Soal*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)
- Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010)
- Maknuni, Jauhari. “*Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19)*,” *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, Vol. 02, No. 02 (September, 2020)
- M. Miftah, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan Vol. 1, No. 2, (Desember 2013)
- Nafiati, Amaliah, Dewi. *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorikhumanika*, *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 2. (2021)
- Nuriyah, Nunung. *Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori*, Jurnal Edueksos, Vol. III, No. 1, (Januari-Juni 2014)

- Po Abas Sunarya et al., *“Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran,” Edutech 18, no. 1 (2019)*
- Prambayun, Arif And Farozi, Mohamad. *“Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar,” Semnasteknomedia Online 3, No. 1 (2015)*
- Rofiarti, Fitri & Anisa Yunita Sari, *“TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak”*, PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini. (2017).
- Safrit, M.J And Wood, T.M, *Measurement Concepts In Physical Education And Exercise Science*, (Campaign: Human Kinectics, 1989)
- Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar Dan Umpan Balik*, (Jakarta: Pt. Grasindo, 1991)
- Setiani, Nurul. Rizky and Dani Firmansyah, *“Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math : Aritgeo Saat Pandemi Covid-19,” Pythagoras 10, no. 1 (2021)*
- Supriatini, Refson, and Mustofa, *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII,” Jurnal Bindo Sastra 4, no. 1 (2020)*
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016)
- Syamsuddin, Abin. *Pedoman Studi Psikologi Kepribadian*, (Bandung : IKIP Bandung, 1990)
- Wardana, Serly & Endra Murti Sagoro, *“Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar”*, Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akutansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019, Vol. XII, No. 2, (2019).