

ABSTRAK

Indra Irawan. 2024 “Pengembangan Konten Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Penjas Siswa Kelas IX SMP Negeri 11 Kota Jambi”. Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing I Dr. Palmizal A, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Anggrawan Janur Putra, S.Pd., M.Pd

Kata kunci: Konten Kahoot, Media Evaluasi Pembelajaran, Mata Pelajaran Penjas

Hampir seluruh siswa memiliki handphone sendiri mulai dari kelas VII hingga kelas IX dengan berbagai macam merek hp yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi sudah berkembang sangat pesat bukan hanya dikalangan orang dewasa melainkan juga anak-anak. Dengan demikian, teknologi juga dapat digunakan pada dunia pendidikan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kahoot didalam proses evaluasi pembelajaran mata pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan

Model pengembangan pada penelitian pengembangan game Kahoot pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan suatu produk tertentu

Hasil penelitian hasil analisis data diperoleh Produk pengembangan konten kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas dinyatakan valid oleh tim ahli, hasil validitas materi oleh pakar materi diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas materi dengan nilai rata-rata 38 pada kategori sangat baik. hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media untuk pembelajaran siswa nilai rata-rata 61 pada kategori sangat baik. Hasil respon guru diperoleh hasil nilai rata-rata 48 pada kategori sangat baik. Praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan setelah di ujicobakan pada siswa, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 10 orang siswa berada 47.1% berada pada kategori sangat baik. hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil praktikalitas 25 orang siswa berada 40.08% berada pada kategori baik. Hal ini berarti media pengembangan konten kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas sudah termasuk pada kategori praktis.