

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Secara mendasar, pendidikan adalah cara kita berkomunikasi dengan tujuan mencapai perubahan dalam pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan. Proses ini bisa terjadi di berbagai tempat, tidak hanya di lembaga pendidikan formal, dan dapat berlangsung sepanjang hidup kita. Dalam pendidikan, guru dapat diibaratkan sebagai penunjuk jalan bagi siswa, memiliki tanggung jawab utama terhadap perjalanan pengetahuan dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran sama halnya dengan di perguruan tinggi dosen sebagai penunjuk jalan bagi mahasiswa yang di mana sama – sama mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas masing – masing (Kurnia, 2018).

Keberhasilan pendidikan tercermin dalam kualitasnya, yang melibatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas lulusan yang dihasilkan. Jika proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan menghasilkan lulusan berkualitas, maka pendidikan dianggap berhasil. Namun, saat ini, masalah pendidikan muncul di berbagai jenjang, termasuk pendidikan dasar dan menengah, di mana mutu pendidikan dinilai sangat rendah. Hal ini tercermin dari kualitas belajar mahasiswa yang menurun. Perjuangan untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik di masa depan (Nugraha & Kuswono, 2019).

Pendidikan merupakan unsur kunci dalam perkembangan individu dan masyarakat. Ini adalah pondasi utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan tuntutan dunia modern. Dalam lingkungan pendidikan, mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman yang esensial untuk menjalani kehidupan yang produktif dan berarti. Namun, sistem pendidikan sering dihadapkan pada berbagai tantangan. Salah satunya adalah bagaimana menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan relevan, terutama mengingat perkembangan teknologi dan perubahan dalam dinamika sosial dan ekonomi. Pendidikan juga harus mampu mengakomodasi perbedaan individu, mempromosikan inklusi, dan mengembangkan potensi penuh setiap mahasiswa. Selain itu, evaluasi dan penilaian dalam pendidikan juga merupakan elemen penting. Mereka memungkinkan kita untuk mengukur kemajuan siswa, mengidentifikasi kebutuhan mereka, dan menilai efektivitas program pendidikan (Kurnia, 2018).

Dalam Permendiknas Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, disebutkan bahwa penilaian adalah proses mengumpulkan dan mengolah informasi untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai hasil belajar. Prinsip dan standar penilaian menekankan dua hal utama: pertama, penilaian harus meningkatkan proses belajar peserta didik; kedua, penilaian merupakan alat untuk membuat keputusan pengajaran. Penilaian bukan hanya tentang mengumpulkan data dari peserta didik, tetapi juga mengolah data tersebut untuk mendapatkan gambaran tentang proses dan hasil belajar yang telah dilakukan. Penilaian bukan sekadar memberi soal kepada peserta didik dan selesai begitu saja. Pendidik harus menindaklanjuti hasil penilaian untuk kepentingan pembelajaran.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik, penilaian juga perlu dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional ini merupakan tantangan besar bagi generasi penerus bangsa untuk meraih cita-cita tersebut. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan untuk berusaha belajar dengan sungguh-sungguh dan mencapai hasil belajar yang optimal (Dakhi, 2020). Pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Tes evaluasi hasil belajar tersebut dirancang untuk memberikan mahasiswa alat yang sesuai untuk mengukur pemahaman mereka tentang konsep dari mata kuliah media pembelajaran dan tik. Selain itu, Instrumen tes evaluasi hasil belajar ini juga memberikan panduan bagi dosen dalam mengukur kemajuan mahasiswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa adalah langkah penting dalam mendukung tujuan pendidikan yang komprehensif. Untuk menilai sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran, mahasiswa dapat menggunakan tes evaluasi, khususnya dalam hal ini, evaluasi hasil belajar. Pengukuran hasil belajar ini sering kali dilakukan melalui tes. Tes berperan sebagai alat ukur untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik (Nanik Wijayati, 2005).

Setelah dilakukannya observasi awal dilihat bawasanya selama ini di mata kuliah media pembelajaran dan tik pada Prodi Pendidikan Ekonomi, evaluasi pada mata kuliah tersebut dilakukan secara konvensional menggunakan kertas. Instrumen evaluasi biasanya berupa tes di kelas yang menggunakan kertas, yang

memerlukan biaya cukup besar. Evaluasi berbasis kertas ini juga rentan terhadap kecurangan, seperti mahasiswa menyontek dari teman sebelahnya atau membawa contekan sendiri (catatan kecil). Selain itu, proses pengoreksian evaluasi berbasis kertas memakan waktu lama karena dosen harus mengoreksi satu per satu. Jika jumlah jawaban yang harus dikoreksi banyak dan dosen tidak teliti, hasil evaluasi bisa menjadi tidak akurat. Selain itu, faktor subjektivitas penilai terhadap mahasiswa juga bisa mempengaruhi hasilnya. Untuk mengatasi beberapa kelemahan dalam evaluasi berbasis kertas, peneliti menawarkan inovasi dengan mengembangkan instrumen evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot. Kahoot adalah aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan evaluasi atau hasil belajar dari mahasiswa.

Penggunaan kahoot juga mengurangi risiko kecurangan, seperti menyontek, karena setiap mahasiswa harus menjawab pertanyaan secara individual pada perangkat mereka masing-masing. Proses evaluasi dengan kahoot lebih cepat dibandingkan dengan evaluasi berbasis kertas, karena hasil evaluasi dapat dilihat segera setelah kuis selesai, menghemat waktu yang biasanya digunakan untuk mengoreksi manual. Selain itu, penggunaan kahoot membantu mahasiswa menjadi lebih terbiasa dengan teknologi, yang merupakan keterampilan penting dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK, sehingga mereka belajar menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang dapat berguna dalam kehidupan profesional mereka (Rachmawati, 2020).

Kahoot juga menyediakan umpan balik langsung kepada mahasiswa, memungkinkan mereka untuk memahami kesalahan mereka dan belajar dari

pengalaman tersebut, sehingga membantu dalam pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan. Fleksibilitas dan aksesibilitas Kahoot, yang dapat diakses dari berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk belajar dan berlatih di mana saja dan kapan saja. Selain itu, data yang dihasilkan dari kuis Kahoot dapat dianalisis untuk memahami tren pembelajaran, kesulitan yang dihadapi mahasiswa, dan efektivitas metode pengajaran, membantu dosen untuk menyesuaikan strategi pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan berbagai manfaat ini, Kahoot menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK (Daryanes & Ririen, 2020).

Pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot adalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan ini. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi, pendidikan juga menjadi salah satu kunci untuk mempersiapkan individu dalam menghadapi perubahan yang cepat dan kompleks. Mahasiswa perlu memiliki pemahaman tentang berbagai isu global, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi. Pendidikan juga harus mencerminkan perkembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Ini memerlukan upaya konstan dalam merancang sumber belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Damayanti & Dewi, 2021).

Salah satu jenis tes yang sering digunakan adalah tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda ini termasuk dalam kategori tes obyektif, di mana kunci jawabannya jelas dan pasti, memungkinkan penilaian yang objektif. Dengan demikian, hasilnya dapat dinilai dengan cara yang lebih terukur dan obyektif, membantu guru atau

instruktur dalam melihat sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran (Zamzania & Aristia, 2018).

Evaluasi memegang peran krusial dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, evaluasi pendidikan adalah suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi guna menentukan sejauh mana pencapaian hasil belajar siswa. Sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, guru memiliki kemampuan untuk menilai kemampuan siswa, keefektifan metode mengajar, dan kesuksesan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan evaluasi. Evaluasi bukan sekadar penilaian hasil belajar, melainkan juga penilaian terhadap proses pembelajaran yang dijalani oleh pendidik dan siswa. Penting bagi pendidik, baik yang sudah berpengalaman maupun calon pendidik, untuk menguasai kemampuan dasar ini sebagai bagian integral dari kompetensi profesional mereka. Evaluasi pembelajaran tidak hanya mengevaluasi hasil akhir, tetapi juga memeriksa berbagai proses yang terjadi selama pembelajaran (Auliya, 2021).

Hasil belajar mahasiswa yang diperoleh melalui proses pendidikan diharapkan mampu membekali mereka untuk bersaing dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Saat ini, persaingan membutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga memiliki keterampilan yang tinggi.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) yang menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab demi mencerdaskan kehidupan bangsa (Annisa & Marlina, 2019).

Dalam konteks pendidikan, pelaksanaan evaluasi harus dilakukan secara cermat dan teliti. Hal ini diperlukan agar dapat menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan apakah metode yang digunakan efektif atau tidak. Kesadaran akan pentingnya evaluasi dalam pengembangan pendidikan menjadi kunci untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diambil dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi maksimal terhadap pencapaian tujuan yang diinginkan (Auliya, 2021).

Evaluasi hasil belajar merupakan salah satu bentuk upaya yang menggunakan teknologi terkini, yaitu sebuah aplikasi bernama Kahoot. Aplikasi ini bisa diakses dengan mudah melalui *smartphone* atau laptop. Peneliti memilih aplikasi ini sebagai sarana evaluasi karena sifatnya yang lebih seperti game atau kuis serta lebih gampang ketika di akses. Selain itu, aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar dan video untuk memperjelas soal tes yang di tampilkan pada evaluasi tersebut. Evaluasi memang jadi bagian penting dalam proses belajar, karena jadi tolak ukur seberapa memahaminya mahasiswa pelajaran. Hasil evaluasi itu sendiri menjadi gambaran keberhasilan dalam proses pembelajaran pada mahasiswa. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan instrumen tes yang

bisa mengukur sejauh mana mahasiswa memahami materi pembelajaran tersebut pada mata kuliah media pembelajaran dan tik (Jihad et al., 2012).

Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot ini juga sangat bermanfaat untuk mengukur pemahaman seberapa jauh mahasiswa paham pada mata kuliah media pembelajaran dan tik. Mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK memiliki peran strategis dalam membekali calon guru dengan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi Kahoot untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami konsep-konsep media pembelajaran dan TIK, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pengajaran di kelas. Meskipun Kahoot telah dikenal sebagai platform yang interaktif dan mendukung pembelajaran aktif, belum banyak penelitian atau pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar khusus untuk mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK yang memanfaatkan potensi penuh dari aplikasi ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan menyediakan instrumen evaluasi yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah tersebut (Hamid, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa mahasiswa pada angkatan 2023 di mana mereka mengontrak mata kuliah media pembelajaran dan tik di semester tiga. Bawasanya mereka melakukan pembelajaran pada mata kuliah tersebut dengan cara dimana dosen hanya menjelaskan materi sesuai pertemuan, lalu memberikan tugas akhir yaitu tugas projeg. Dari sini peneliti mengetahui bahwa mahasiswa tersebut tidak pernah di berikan sebuah tes setelah adanya pertemuan beberapa kali. Seharusnya disini mahasiswa harus diberikan tes evaluasi untuk

mengetahui seberapa jauh pemahaman materi yang telah dijelaskan oleh dosen pada materi yang sudah di jelaskan. Tes evaluasi ini dilakukan pada saat setelah beberapa kali pertemuan yaitu setelah empat kali pertemuan, dengan begitu dosen akan memberikan tes evaluasi untuk menjadi bahan pengukuran pemahaman mahasiswa tersebut.

Dengan memahami keefektifan penggunaan Kahoot dalam menyusun Instrumen tes evaluasi hasil belajar, diharapkan mahasiswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep-konsep media pembelajaran dan TIK, serta mampu mengaplikasikannya dengan kreatifitas dalam konteks pengajaran di masa depan. Melalui pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK.

Sering kali kita menganggap bahwa tes evaluasi hasil belajar itu sama dengan ujian. Memang keduanya berkaitan, tapi sebenarnya tes evaluasi hasil belajar mencakup lebih dari sekadar ujian. Ujian seperti ulangan harian yang dilakukan dosen di kelas atau bahkan ujian akhir semester tidak dapat mencerminkan seluruh esensi hasil belajar mahasiswa tersebut, terutama ketika kita berbicara tentang penerapan kurikulum 2013. Instrumen tes evaluasi hasil belajar sebenarnya tidak hanya sekadar menilai hasil belajar mahasiswa, melainkan juga proses pembelajaran yang dialami oleh dosen dan mahasiswa selama proses belajar mengajar. Tes evaluasi hasil belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang berjalan sistematis dan berkelanjutan. Tujuannya adalah untuk menentukan

kualitas, nilai, dan makna dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu, dengan tujuan pengambilan keputusan.

Dalam hal ini, penting untuk diingat bahwa evaluasi bukanlah sekadar hasil akhir atau produk. Hasil yang diperoleh dari evaluasi adalah gambaran tentang kualitas sesuatu, termasuk nilai dan maknanya. Evaluasi melibatkan proses yang terencana, sesuai dengan prosedur dan aturan tertentu, dan berlangsung secara berkelanjutan. Tujuan utama dari evaluasi adalah untuk menentukan kualitas sesuatu, terutama dalam hal nilai dan makna. Dalam proses tes evaluasi, pertimbangan atau penilaian berperan penting. Melalui pertimbangan inilah kita menilai nilai dan makna (nilai dan arti) dari sesuatu yang sedang dievaluasi. Evaluasi tidak akan eksis tanpa adanya pertimbangan. Kriteria juga merupakan elemen kunci dalam evaluasi. Tanpa kriteria yang jelas, penilaian nilai dan makna tidak dapat dikategorikan sebagai evaluasi. Kriteria ini harus dibuat dengan pertimbangan, agar hasil evaluasi dapat dijustifikasi secara ilmiah, memberikan keyakinan kepada evaluator, menghindari subjektivitas, memastikan hasil evaluasi konsisten jika dilakukan oleh orang dan waktu yang berbeda, dan memudahkan evaluator dalam menafsirkan hasil evaluasi. Dengan kata lain, tes evaluasi hasil belajar adalah proses yang sangat penting dalam pendidikan yang melibatkan penilaian yang sistematis, pertimbangan, dan kriteria untuk menentukan kualitas dan makna dari pengalaman belajar siswa. Ini tidak hanya mencakup hasil belajar, tetapi juga proses pembelajaran itu sendiri.

Hasil belajar adalah acuan terhadap keberhasilan proses belajar. Jika nilai hasil belajar tinggi dapat dikatakan proses pembelajaran telah tercapai dan sukses, namun jika nilai hasil belajar rendah menunjukkan tidak tercapai dan suksesnya

proses pembelajaran (Saputra et al, 2018). Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan penggunaan tes evaluasi hasil belajar (Nurrita, 2018). Suksesnya pembelajaran itu tergantung pada tiga hal utama: kita sebagai mahasiswa, dosen, dan materi pada mata kuliah. Salah satu cara mengukur kesuksesan pendidikan adalah melalui penilaian hasil belajar. Penilaian ini bertujuan untuk menilai seberapa baik dosen menjalankan proses pembelajaran dan sejauh mana mahasiswa berhasil memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, dosen membutuhkan alat evaluasi yang disebut instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang dibuat dengan baik, valid, dan dapat diandalkan akan memberikan informasi yang akurat tentang sejauh mana mahasiswa memahami materi dalam kegiatan evaluasi.

Berdasarkan Pasal 26 ayat 1, standar penilaian berfungsi sebagai pedoman yang digunakan untuk menilai kemajuan belajar mahasiswa guna mencapai standar kompetensi lulusan. Penilaian ini harus dilaksanakan dengan cara yang benar, dapat dipercaya, transparan, akuntabel, adil, objektif, dan mendidik. Penilaian pembelajaran dalam peraturan terbaru ini dibagi menjadi dua metode. Pertama, ada penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran. Jenis penilaian ini sangat penting untuk melakukan perbaikan dalam proses belajar-mengajar. Sementara itu, yang kedua adalah penilaian sumatif, yang umumnya dilakukan pada akhir pembelajaran dengan fokus pada pencapaian Kompetensi Pembelajaran Lulusan (CPL). Penilaian ini bisa melibatkan ujian tertulis, uji kompetensi, atau bentuk penilaian lainnya yang sejenis. Hasil dari semua penilaian ini kemudian dapat diungkapkan dalam bentuk Indeks Prestasi (IP) atau keterangan apakah mahasiswa tersebut berhasil atau tidak.

Penelitian ini diinisiasi oleh kesadaran akan pentingnya mengoptimalkan peran teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK. Aplikasi Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan akan membuat hasil evaluasi secara transparan. Namun, untuk mendukung hasil belajar yang lebih menyeluruh diperlukan instrumen tes evaluasi yang sesuai dan relevan dengan materi kuliah. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot ini juga mengambil inspirasi dari permasalahan mutu pendidikan pada umumnya, terutama pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan rendahnya mutu pendidikan, termasuk dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK, menjadi suatu tantangan yang harus diatasi agar lulusan dapat bersaing dalam dunia pekerjaan yang semakin kompetitif. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah dan mengadopsi teknologi canggih seperti kahoot diharapkan dapat memberikan dampak positif pada efektivitas pembelajaran. Melalui Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang interaktif dan sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan mahasiswa dapat lebih terlibat, memahami, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan, membawa dampak positif pada pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran dan TIK.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terus berkembang pesat, dengan berbagai perangkat seperti laptop, komputer, i-pad, televisi, smartphone dan sebagainya, dapat dioptimalkan sepenuhnya dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK ini dapat membuat hasil belajar dan

memudahkan mahasiswa mengakses teknologi tersebut. Hal ini juga berlaku ketika TIK digunakan sebagai alat evaluasi. Perkembangan TIK di dunia juga mendorong munculnya berbagai perangkat lunak (software) yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat soal, kuis, atau tes secara online berbasis web. Keunggulan penggunaan kahoot terletak pada kemudahan penggunaannya, sehingga tidak memerlukan keahlian bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya (Rusman, 2020).

Kahoot adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu pendidik atau dosen ketika melakukan tes evaluasi terhadap mahasiswa nya. Kahoot dapat menjadi media alat bantu evaluasi pada akhir pembelajaran dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Dengan menggunakan aplikasi kahoot ini dapat mengukur seberapa jauh kemampuan pengetahuan dari mahasiswa setelah dilakukan nya pembelajaran didalam kelas. Kahoot merupakan penggunaan teknologi dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi seperti kahoot, mahasiswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang berbasis teknologi, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat meningkatkan keterampilan digital mereka (Ardiningsih, 2019).

Adanya pengukuran pengetahuan kahoot memungkinkan pengajar untuk membuat kuis yang mencakup berbagai topik dan tingkat kesulitan. Ini memungkinkan pengukuran pengetahuan mahasiswa dalam berbagai materi pelajaran. Adanya feedback instan setelah mahasiswa menyelesaikan kuis, mereka dapat menerima umpan balik instan tentang kinerja mereka. Ini membantu mereka memahami area mana yang memerlukan perbaikan dan dapat mendorong refleksi yang lebih baik. Pemantauan dari dosen yang dapat melacak dan memantau kinerja

mahasiswa secara individu atau kelompok. Data yang diperoleh dari kuis kahoot dapat memberikan wawasan tentang pemahaman kelas secara keseluruhan. Kahoot bisa menjadi salah satu akses untuk melakukan hasil belajar yaitu dengan melakukan tes evaluasi seperti kuis setelah adanya pertemuan yang telah dilakukan sebelumnya (Mustikawati, 2019). Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat mahasiswa menjadi lebih tahu tentang seberapa jauh kemampuan yang di pahami oleh mahasiswa tersebut setelah di lakukan tes evaluasi tersebut (Putra & Afrilia, 2020).

Proses tes evaluasi hasil belajar juga perlu dikembangkan kedalam bentuk yang baru. Sebelumnya evaluasi dilakukan dengan mahasiswa membuat uraian refleksi pembelajaran yang sangat monoton. Salah satu bentuk evaluasi yang dapat digunakan adalah berupa penilaian sumatif/tes sumatif. Tes sumatif merupakan tes yang dilakukan setelah beberapa kali pertemuan. Tujuan penilaian sumatif adalah untuk menentukan nilai angka berdasarkan tingkat hasil belajar mahasiswa yang selanjutnya digunakan sebagai nilai tugas harian . Hasil penilaian sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk perbaikan proses pembelajaran secara keseluruhan. (Arifin, 2014). Manfaat dari penilaian sumatif yaitu Untuk menentukan nilai atau untuk menentukan kedudukan antara mahasiswa satu dengan yang lainnya (grading), Untuk menentukan bahwa mahasiswa tersebut dapat atau tidaknya mengikuti kelompok dalam menerima pembelajaran berikutnya. Untuk mengisi catatan kemajuan belajar mahasiswa yang akan berguna bagi mahasiswa itu sendiri dan dosen yang mengajar (Arikunto, 2013).

Dengan kata lain, penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia pendidikan modern. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode evaluasi yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan memanfaatkan keunggulan aplikasi Kahoot yaitu mempermudah dosen pada melakukan evaluasi terhadap mahasiswa dan nantinya dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa tersebut ketika sudah dilakukan evaluasi diakhir pembelajaran tersebut. Penggunaan aplikasi ini juga sejalan dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang menjadi bagian integral dari dunia pendidikan saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi pada perbaikan mutu pendidikan di tingkat perguruan tinggi melalui pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Rusman, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan menggunakan angket kebutuhan mahasiswa yang terdiri dari 18 pernyataan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian pertama 10 pertanyaan berupa “pertanyaan mahasiswa yang mengontrak mata kuliah media pembelajaran dan tik”, lalu bagian kedua 8 pertanyaan berupa “seberapa sering mahasiswa memanfaatkan media pembelajaran dan tik”. Mendapat responden sebanyak 32 mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan tik pada Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Jambi.

Berdasarkan hasil data yang di respon oleh mahasiswa bawasannya terdapat sebanyak 96,9% mahasiswa menjawab pertanyaan tentang pemahaman

materi mata kuliah media pembelajaran dan tik. Lalu pertanyaan berikutnya mendapati respon mahasiswa sebanyak 96,9% terkait pertanyaan kebutuhan media dalam proses evaluasi pembelajaran dan pertanyaan berikutnya mendapati respon mahasiswa sebanyak 90,6% terkait pertanyaan apakah mahasiswa pernah menggunakan aplikasi kahoot dalam media pembelajaran. Lalu yang terakhir mendapati respon sebanyak 100% mahasiswa menjawab pertanyaan tentang tertarik tidaknya mencoba menggunakan aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan mahasiswa angkatan 2021 program studi pendidikan ekonomi bahwasannya dalam proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih sebatas refleksi pembelajaran di setiap pertemuan. Hal ini tentunya membuat pembelajaran berjalan sangat monoton. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung proses evaluasi pembelajaran agar lebih menantang mahasiswa dalam mengukur kemampuan kognitif mahasiswa. Salah satu, media yang dapat digunakan adalah aplikasi kahoot yang memiliki tampilan yang menarik dan terintegrasi dengan teknologi.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Instrumen Tes Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan Tik”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat di rumuskan masalah yaitu :

1. Apakah Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot memenuhi karakteristik instrumen yang baik ?
2. Bagaimana merancang instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi Kahoot yang sesuai untuk mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK?
3. Bagaimana Kelayakan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot di mata kuliah media pembelajaran dan tik

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Menemukan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot yang dapat mengukur kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah media pembelajaran dan tik.
2. Mengetahui hasil rancangan instrumen tes evaluasi berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.
3. Untuk mengetahui layak tidak nya pengembangan dari adanya Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot di mata kuliah media pembelajaran dan tik.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang di hasilkan adalah Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.
2. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot dapat di gunakan pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah media pembelajaran dan tik di Universitas Jambi.
3. Produk Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot akan di gunakan pada mahasiswa semester 2 angkatan 2023 prodi pendidikan ekonomi.
4. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot merupakan soal berbasis digital.
5. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot dapat digunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop.
6. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot juga dalam penerapannya memerlukan internet.
7. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot juga dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik:

Melalui penelitian ini dapat memberikan peningkatan kualitas pengajaran dengan memahami cara efektif dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Meningkatkan efisiensi evaluasi penggunaan instrumen evaluasi berbasis aplikasi seperti kahoot dapat meningkatkan efisiensi dalam proses

evaluasi hasil belajar. Pendekatan ini dapat membantu pendidik menghemat waktu dalam menilai dan memberikan umpan balik kepada mahasiswa, sehingga memungkinkan mereka untuk fokus lebih banyak pada mendesain pembelajaran yang efektif. Instrumen ini dirancang untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran dengan lebih akurat, serta memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu kepada mahasiswa dan pendidik.

b. Bagi Mahasiswa:

- *Mengetahui kemampuan mahasiswa:* Penggunaan Kahoot merupakan salah satu media digital yang dapat mengukur kemampuan mahasiswa dengan dilakukannya evaluasi diakhir pembelajaran tersebut seperti ujian harian setelah beberapa hari pertemuan atau untuk ujian akhir semester.
- *Penilaian yang Transparan:* Mahasiswa dapat melihat hasil penilaian secara langsung, memberikan umpan balik instan terkait pemahaman mereka. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki secara cepat.
- *Pengalaman Evaluasi yang Berbeda:* Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda dan dapat mengetahui tingkat seberapa jauh paham materi dalam pembelajaran kelas.

c. Bagi Peneliti:

- *Kontribusi pada Penelitian Pendidikan:* Penelitian terkait pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis Kahoot dapat memberikan

kontribusi pada penelitian pendidikan. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dan pengembangan metode evaluasi inovatif.

- *Pengembangan media evaluasi:* Penelitian dapat menghasilkan model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh institusi pendidikan lainnya. Ini dapat membuka jalan bagi pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.
- *Implementasi Teknologi dalam Pendidikan:* Penelitian ini dapat membantu peneliti dalam memahami dan mengevaluasi implementasi teknologi, khususnya aplikasi Kahoot, dalam evaluasi. Temuan penelitian dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dengan integrasi teknologi dalam pendidikan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik adalah sebagai berikut:

1. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan model pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.
2. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan.

3. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot layak digunakan untuk membantu permasalahan pada mata kuliah media pembelajaran dan tik.

Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar yang di kembangkan adalah media pembelajaran digital berbasis aplikasi kahoot.
2. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot hanya terbatas pada mata kuliah media pembelajaran dan tik materi konsep teknologi informasi dan komunikasi.
3. Penelitian ini di lakukan di mahasiswa angkatan 2023 prodi pendidikan ekonomi Universitas Jambi.
4. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi.
5. Pengujian Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot yang di kembangkan meliputi uji coba kelompok pada kelas semester 2 dan uji coba produk.
6. Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot ini berpedoman pada pengembangan model 4D yaitu (*Define, Design, Develop dan Disseminate*).

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik yaitu sebagai berikut:

1. *Pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar* : mengacu pada proses pembuatan soal atau tugas yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK. Instrumen tes evaluasi hasil belajar ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat tentang sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya.
2. *Berbasis Aplikasi Kahoot* : merujuk pada penggunaan aplikasi Kahoot sebagai platform utama untuk menyusun dan melaksanakan Instrumen tes evaluasi hasil belajar . Aplikasi Kahoot dikenal dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif melalui perangkat mereka, seperti ponsel atau komputer.
3. *Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan TIK* : menunjukkan bahwa penelitian ini difokuskan pada pengembangan Instrumen tes evaluasi hasil belajar khusus untuk mata kuliah tertentu, yaitu Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Ini mencerminkan upaya untuk meningkatkan cara evaluasi di dalam dua bidang studi tersebut.