

INOVASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PENGEMBANGAN APLIKASI KAHOOT!

¹LILIS FEBRIANI, ²UDJANG PAIRIN, ³TITIK INDARTI

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

12402083009@mhs.unesa.ac.id, [2udjangjw@unesa.ac.id](mailto:udjangjw@unesa.ac.id), [3titikindarti@unesa.ac.id](mailto:titikindarti@unesa.ac.id)

Abstrak

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, di banyak sekolah, evaluasi pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional yang kurang menarik dan kurang efektif dalam mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh. Penelitian ini mengembangkan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi Kahoot! khusus untuk materi teks prosedur bagi siswa kelas VIII SMP ITAQ, menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis Kahoot! secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata meningkat dari 77 pada evaluasi konvensional menjadi 85, serta keterlibatan siswa yang lebih aktif dan motivasi yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Validasi ahli menunjukkan media ini layak dan efektif dengan skor validasi materi 80% dan media 84,5%. Media ini juga memberikan umpan balik instan yang membantu siswa memperbaiki pemahaman secara langsung, sehingga proses evaluasi tidak hanya sebagai pengukuran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi orisinal dengan mengisi kesenjangan pada pengembangan media evaluasi berbasis gamifikasi yang terintegrasi dengan model pengembangan 4D secara sistematis, khususnya untuk materi teks prosedur yang jarang mendapat perhatian khusus. Keunikan lain terletak pada penerapan yang kontekstual di SMP ITAQ sebagai studi kasus nyata, sehingga hasilnya relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran nyata. Implikasi praktis dari temuan ini adalah guru dapat mengadopsi media evaluasi ini sebagai alternatif metode penilaian yang efektif dan menarik, serta dapat diperluas untuk materi dan jenjang pendidikan lain guna mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif di era digital.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Evaluasi Pembelajaran, Kahoot!, Model 4D, Teks Prosedur

Abstracts

In today's digital era, integrating technology into the learning evaluation process is essential to enhance student motivation and engagement. However, many schools still rely on conventional evaluation methods that are less engaging and less effective in comprehensively assessing student understanding. This study develops an Indonesian language learning evaluation media based on the Kahoot! application, specifically focused on procedural text material for eighth-grade students at SMP ITAQ, using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The main findings indicate that the use of Kahoot!-based evaluation media significantly improves student learning outcomes, with average scores increasing from 77 in conventional assessments to 85, alongside higher student engagement and motivation during the learning process. Expert validation confirms the media's feasibility and effectiveness, with a material validation score of 80% and a media validation score of 84.5%. The media also provides instant feedback, helping students immediately correct their understanding, transforming the evaluation process into an interactive learning tool rather than merely an assessment. This study makes an original contribution by filling a gap in the development of gamification-based evaluation media systematically integrated with the 4D development model, particularly for procedural text material, which has received limited attention. Its uniqueness lies in the contextual application at SMP ITAQ as a real case study, making the results relevant and applicable in actual learning settings. The practical implication of these findings is that teachers can adopt this evaluation media as an effective and engaging alternative assessment method, which can be expanded to other subjects and educational levels to support more adaptive and innovative learning in the digital age..

Keywords: Indonesian Language, Learning Evaluation, Kahoot!, 4D Model, Procedural Texts

PENDAHULUAN

Globalisasi sering kali membawa dampak negatif terhadap nilai budi pekerti, karena pengaruh budaya asing yang lebih dominan dan individualisme yang berkembang. Situasi ini menjelaskan mengapa ketidakmampuan bangsa dalam mengelola arus globalisasi dapat mengubah peluang positif menjadi risiko yang nyata (Rakhmawati dan Rahmatulloh, 2024). Fenomena yang diciptakan oleh komunikasi dan teknologi informasi pada era digital telah secara mendalam mengubah paradigma di dunia pendidikan. Fenomena seperti ini memotivasi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi tidak hanya selama penyampaian pelajaran tetapi juga pada tahap evaluasi (Tika, 2023). Evaluasi merupakan suatu komponen krusial dalam sebuah proses pembelajaran, karena melalui evaluasi guru dapat mengukur kompetensi siswa dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif di masa mendatang (Gusnadi, 2019). Namun, mayoritas sekolah di Indonesia, terutama di daerah pedesaan seperti Madura, metode evaluasi yang digunakan masih didominasi oleh tes tertulis atau kuis pilihan ganda berbasis kertas, yang cenderung kurang memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Putri dan Sari, 2021). Penggunaan media evaluasi berbasis teknologi seperti Kahoot! telah terbukti dapat meningkatkan dan memaksimalkan motivasi serta keterlibatan siswa secara signifikan (Sakinah et al., 2024). Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan peningkatan pemahaman siswa melalui evaluasi yang interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung (Rofiah et al., 2024). Memanfaatkan media untuk tujuan instruksional agar dapat memotivasi dan membuat pelajaran lebih instruksional bagi para pelajar tentu menghadirkan banyak tantangan bagi para pendidik di bidang instruksional (Wang dan Tahir, 2020). Sebagai pendidik yang memahami teknologi, terdapat penggunaan aplikasi Kahoot!. Kahoot! sebuah platform yang digunakan untuk pembelajaran media bermain yang memungkinkan pendidik untuk membuat dan mengelola kuis yang menarik dan interaktif untuk evaluasi *online*. Penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang kompetitif, visual, dan *real-time* (Novita dan Alamsyah, 2021). Media Kahoot! dapat dijadikan inovasi dalam mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Metode pembelajaran Kahoot! Membuat pembelajaran tidak hanya pasif dengan menerima materi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan gamifikasi untuk pembelajaran terbukti bisa meningkatkan minat dan keaktifan siswa karena memberikan pengalaman interaktif yang memicu rasa ingin tahu serta kompetisi yang sehat antar peserta didik (Putra dan Wahyuni, 2020). Selain itu, gamifikasi juga memperkuat interaksi sosial dan kerja sama didalam kelompok, yang berkontribusi pada pembelajaran kolaboratif yang efektif (Wijaya, 2018).

Umpan balik dapat dikatakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang cepat dan tepat. Kahoot! memberikan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, sehingga siswa dapat segera mengetahui bagian dari materi yang perlu diperbaiki (Sari dan Nurhadi, 2021). Evaluasi formatif dengan umpan balik langsung ini sangat esensial dalam pendidikan karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan dan memahami materi secara lebih mendalam sebelum menghadapi evaluasi akhir.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat berbagai jenis materi yang diharuskan untuk siswa kuasai, salah satunya yaitu teks prosedur. Teks prosedur bertujuan memberi petunjuk atau langkah-langkah untuk melakukan suatu kegiatan atau membuat sesuatu, sehingga siswa perlu memahami struktur dan ciri kebahasaan teks tersebut untuk dapat menyusun atau menggunakananya secara tepat (Handayani dan Prasetyo, 2019). Penguasaan teks prosedur penting bagi siswa karena mengasah kemampuan mereka dalam menyusun kalimat secara runtut, logis, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang tepat. Struktur umum dari teks prosedur mencakup tujuan, alat dan bahan serta langkah-langkah yang harus diikuti secara berurutan. Ciri tata bahasa dari teks prosedur yaitu penggunaan kalimat imperatif, kata kerja aktif, konjungsi temporal, dan kata keterangan yang menyatakan cara, waktu, dan tempat. Evaluasi materi teks prosedur ini berakhir pada pembuatan teks prosedur secara konvensional tanpa melibatkan media interaktif hingga cenderung membosankan (Sari, 2019). Mengatasi permasalahan tersebut penggunaan suatu aplikasi yaitu Kahoot! dalam media mengevaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memanfaatkan teknologi yang ada. Alternatif memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan juga mempermudah pendidik dalam proses penilaian.

Implementasi media Kahoot! akan diterapkan kali pertama sebagai media evaluasi di SMP ITAQ, khususnya untuk evaluasi materi teks prosedur. Fauziah et al. (2022) menunjukkan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan siswa dalam sebagian besar penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan evaluasi Kahoot! untuk jenjang SMP dengan materi teks prosedur. Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian, yaitu perlunya pengembangan media evaluasi yang bukan hanya adaptif secara teknologi, tetapi juga sesuai secara pedagogis dan konten.

Berdasarkan permasalahan dan peluang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Kahoot! yang difokuskan pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VIII di SMP ITAQ. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media evaluasi yang modern, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran saat ini. Selain

memberikan kontribusi praktis terhadap proses pembelajaran di SMP ITAQ, penelitian ini juga memiliki kontribusi teoretis dalam pengembangan media evaluasi berbasis teknologi.

Pendekatan penelitian ini dengan menggunakan model 4D, sebuah model pengembangan pada media pembelajaran yang masih relevan dan banyak diaplikasikan hingga saat ini karena kerangka kerjanya yang tersistematis dan terstruktur dalam mengembangkan produk pendidikan (Rahman, 2019). Model 4D terdiri dari empat tahapan utama: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, yang memfasilitasi proses pengembangan media secara bertahap dan terkontrol (Kusuma dan Prasetyo, 2021). Terdapat empat tahap utama pada model ini, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. *Define*, tahap pertama ini memiliki tujuan untuk mendefinisikan dan menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran. Di tahap ini pengembang melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, menganalisis materi ajar dengan menganalisis karakteristik siswa, dan analisis tugas yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan ini untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang kebutuhan pembelajaran yang akan dijadikan dasar dalam perancangan media. *Design*, setelah kebutuhan didefinisikan, tahap berikutnya adalah perancangan. Pada tahap ini pengembang merancang format media yang akan digunakan, menyusun rancangan awal media, serta merancang instrumen evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. *Develop*, pada tahap pengembangan, desain yang telah disusun akan diwujudkan menjadi media pembelajaran yang sesungguhnya. Proses ini meliputi pembuatan media yang sesuai dengan desain yang sudah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, pada proses ini dilakukan sebuah validasi oleh ahli materi dan juga ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat memenuhi standar kualitas yang diperlukan. *Disseminate*, tahap terakhir yaitu penyebaran media yang telah berkembang ke lingkungan yang lebih luas. Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah diuji dan diperbaiki disebarluaskan untuk digunakan secara lebih luas, baik di dalam kelas ataupun pemebelajaran untuk di luar kelas. Penyebaran dapat dilakukan melalui pelatihan kepada guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar atau melalui publikasi ilmiah agar penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya.

Tiga pilar utama yang menjadi acuan kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah tingkat validitas, nilai praktis, dan efektivitas penggunaannya (Rajagukguk et al., 2021). Konteks penelitian ini, model dari 4D digunakan untuk mengembangkan media mengevaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot! pada pembelajaran teks prosedur untuk siswa kelas VIII di SMP ITAQ. Model ini dipilih disarkan pada pemberikan kerangka kerja tersistematis dan terstruktur dalam proses merancang media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sejumlah penelitian yang relevan menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran terbukti efisien dan efektif dalam meningkatkan motivasi para siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Sakinah et al. (2024) mengemukakan bahwa penggunaan Kahoot! dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan semangat motivasi belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh Rofiah et al. (2024), fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media evaluasi untuk meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media yang dirancang dan dikembangkan dinyatakan sudah layak dan bisa memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa. Selain itu, Ulfa (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengintegrasian Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran teks eksposisi mampu untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dari siswa secara signifikan.

Persamaan dari ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi Kahoot! yang digunakan untuk media evaluasi pembelajaran dan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian ini secara khusus memfokuskan pada pengembangan media evaluasi untuk materi teks prosedur. Selain itu, pendekatan penelitian menggunakan model pengembangan 4D serta objek penelitian di SMP ITAQ, menjadikannya lebih kontekstual dan spesifik dalam penerapannya.

Inovasi dan pengembangan media evaluasi berbasis Kahoot! untuk materi teks prosedur di SMP ITAQ diharapkan dapat dijadikan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini bukan hanya akan menghasilkan proses evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu siswa dalam memahami struktur dan ciri tata Bahasa teks prosedur secara lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kahoot! yang difokuskan pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VIII di SMP ITAQ. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam memahami teks prosedur, serta menjadi referensi bagi pengembangan media evaluasi berbasis teknologi di mata pelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran dalam bentuk skor kuis, sedangkan data kualitatif diperoleh dari umpan balik siswa dan guru yang

digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang awalnya dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974 dan hingga kini masih banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena kerangka kerjanya yang sistematis dan terstruktur (Rahman, 2019). Model ini menawarkan pendekatan sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Langkah pertama dalam model 4D adalah mendefinisikan kebutuhan, yang mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi ajar. Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap keterbatasan metode evaluasi yang digunakan sebelumnya di SMP ITAQ, serta analisis kebutuhan siswa untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Sugiyono, 2020). Setelah kebutuhan teridentifikasi, tahap selanjutnya yaitu merancang media pembelajaran. Pada tahap saat ini, dibuat desain awal aplikasi Kahoot! yang disesuaikan dengan materi teks prosedur, termasuk pembuatan kuis dengan berbagai pertanyaan yang relevan untuk menganalisis pemahaman siswa terhadap elemen-elemen penting dalam teks prosedur (Santoso dan Nugroho, 2020).

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, desain yang telah disusun dijadikan media pembelajaran yang sesungguhnya. Pengembangan dilakukan dengan pembuatan kuis berbasis Kahoot! dan uji coba awal kepada sejumlah siswa untuk memperoleh umpan balik. Proses ini juga melibatkan validasi dari ahli materi dan ahli media guna memastikan kualitas dan juga kesesuaian media dengan standar pembelajaran modern (Prasetyo dan Wijaya, 2019). Tahap terakhir adalah penyebaran media yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan umpan balik dari uji coba terbatas, media evaluasi berbasis Kahoot! disebarluaskan ke lingkungan yang lebih luas, seperti penerapan di kelas dan pelatihan kepada guru-guru untuk memastikan implementasi yang optimal di SMP ITAQ (Rahman, 2019).

Teknik pada pengumpulan data akan didapatkan dari hasil observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi untuk menemukan *Define* dan *Design*. Setelah model 4D sudah diterapkan dan memperoleh hasil maka analisis data yang digunakan yaitu tahap reduksi data, data disaring, dan dikelompokkan berdasarkan kategori yang relevan seperti tingkat motivasi siswa, tingkat keterlibatan, serta efektivitas media dalam membantu pemahaman materi. Penyajian data dilakukan dengan cara mengorganisir hasil temuan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan grafik untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi hasil penelitian. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan didasarkan dari hasil dari analisis data yang sudah diperoleh. Kesimpulan yang didapatkan merangkum temuan-temuan utama dari penelitian dan memberikan rekomendasi terkait implementasi media berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan utama penelitian ini menjelaskan bahwa media evaluasi berbasis Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami materi teks prosedur dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu media evaluasi berbasis Kahoot! yang fokus pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VIII di SMP ITAQ. Hasil penelitian ini akan mengacu pada tahap-tahap pengembangan model 4D, yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*, serta memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran.

Tahap *Define*

Tahap ini dilakukan analisis dari kebutuhan untuk memahami konteks pembelajaran di SMP ITAQ dan karakteristik siswa. Dari observasi awal dan hasil wawancara oleh guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks prosedur secara konvensional. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti melakukan beberapa langkah dalam analisis kebutuhan, yang relevan dengan pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kahoot! pada materi teks prosedur. Langkah-langkah tersebut adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan di kelas VIII SMP ITAQ pada saat proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa dalam evaluasi yang dilakukan selama ini siswa cenderung pasif dan tidak terlibat aktif. Evaluasi yang diterapkan selama ini lebih bersifat konvensional menggunakan tes tulis dengan pilihan ganda yang dilakukan secara manual oleh guru. Evaluasi ini tidak memberikan kesempatan bagi siswa-siswi untuk lebih aktif atau mendapatkan umpan balik yang cepat. Oleh karena itu, diperlukan adanya media evaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses evaluasi lebih menarik dan efektif. Penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi diharapkan mampu memberikan solusi atas masalah ini, dengan menyediakan kuis interaktif yang bisa meningkatkan motivasi siswa, memberikan umpan balik instan, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif.

b. Wawancara dengan Guru dan Siswa

Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali lebih dalam mengenai proses evaluasi yang telah dilakukan. Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan bahwa siswa merasa evaluasi yang dilakukan kurang menyenangkan dan cenderung monoton. Siswa merasa kurang ada tantangan dan sering merasa bosan dengan tes tulis yang tidak melibatkan interaksi atau feedback secara langsung. Guru juga mengungkapkan bahwa meskipun evaluasi yang dilakukan telah sesuai dengan kurikulum, namun metode yang ada belum cukup efektif dalam mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media evaluasi berbasis Kahoot! yang diharapkan dapat memberikan variasi dalam metode evaluasi, lebih interaktif, dan memberikan *output* yang langsung dan tepat kepada siswa. Media ini dirancang untuk dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur dengan cara yang menyenangkan dan berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta penggunaan metode evaluasi yang monoton. Adanya penelitian ini, diharapkan pengembangan media evaluasi berbasis Kahoot! dapat membantu para guru dalam menyediakan media yang tepat, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran teks prosedur.

Tahap Design

Setelah kebutuhan dianalisis tahap perancangan dilakukan dengan membuat desain awal media evaluasi berbasis Kahoot! yang difokuskan pada materi teks prosedur. Desain ini mencakup pembuatan kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti pemahaman struktur teks prosedur, penggunaan kalimat imperatif, konjungsi temporal, dan urutan langkah-langkah yang tepat. Pada tahap perencanaan, peneliti mendapatkan yaitu rancangan awal aplikasi Kahoot! yang kemudian dikembangkan sebagai suatu media evaluasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur. Tahap perancangan ini melibatkan tiga langkah utama, yaitu:

1. Perancangan Aplikasi Kahoot!

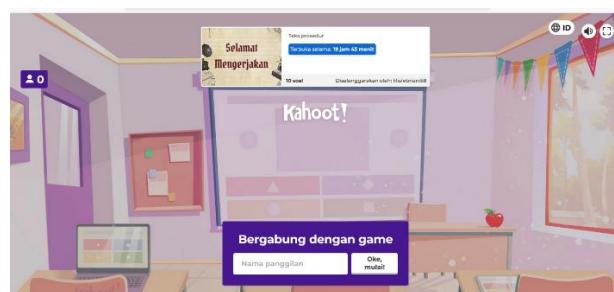
Hasil dari perancangan ini adalah aplikasi Kahoot! yang dapat diakses melalui aplikasi maupun web. Aplikasi ini terdapat 10 soal pilihan ganda yang dirancang khusus untuk materi teks prosedur. Durasi waktu penyelesaian soal antara 60-240 detik sesuai pada tingkat kesulitan soal. Setiap soal memiliki skor tertinggi 1000 dan soal-soal tersebut dilengkapi dengan gambar agar tampilan dan pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

2. Pemilihan Format Soal dan Pengembangan Aplikasi

Aplikasi Kahoot! yang dikembangkan akan fokus pada soal-soal yang berkaitan dengan materi teks prosedur. Beberapa contoh soal yang disusun antara lain adalah:

- Menyusun langkah-langkah yang tepat dalam sebuah prosedur,
- Mengidentifikasi ciri-ciri teks prosedur yang baik,
- Memilih kalimat imperatif yang sesuai untuk langkah-langkah prosedur, dan
- Menentukan urutan yang benar dalam suatu prosedur.

Setelah penjelasan materi teks prosedur oleh guru, siswa akan diinstruksikan untuk *login* ke dalam aplikasi Kahoot! dan menyelesaikan soal-soal tersebut. Guru akan berperan sebagai operator yang nantinya menjalankan Kahoot! saat siswa mengerjakan soal. Setelah siswa selesai mengerjakan, aplikasi akan menampilkan hasil skor yang diperoleh oleh setiap siswa, memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil dari pemahaman siswa terhadap materi-materi teks prosedur yang telah diajarkan.



Gambar 1.1 Tampilan Awal Siswa



Gambar 1.2 Tampilan Awal Guru



Gambar 1.3 Contoh Soal



Gambar 1.4 Pemerolehan Nilai

Tahap *Develop*

Pada tahap pengembangan, desain media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya diubah menjadi bentuk prototipe aplikasi Kahoot! yang siap digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran. Pengembangan ini meliputi pembuatan kuis interaktif yang berisi berbagai soal yang secara khusus dirancang sesuai dengan materi teks prosedur, yang merupakan fokus utama pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP ITAQ. Setiap soal disusun dengan memperhatikan aspek kognitif yang ingin dicapai, seperti pemahaman struktur teks, kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri kebahasaan, dan kemampuan menyusun urutan langkah yang tepat dalam sebuah prosedur.

Prototipe media ini kemudian akan dilakukan pengujian awal secara terbatas kepada sejumlah siswa kelas VIII untuk memperoleh umpan balik secara langsung mengenai efektivitas dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media tersebut. Hasil uji coba menunjukkan suatu respons yang sangat positif dari para siswa. Mayoritas siswa merasa lebih tertarik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot! dibandingkan dengan metode evaluasi manual yang selama ini digunakan, seperti tes tertulis dan kuis pilihan ganda berbasis kertas. Siswa mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot! membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan memahami materi dengan lebih baik. Antusiasme ini tidak hanya muncul dari aspek kompetisi yang sehat, tetapi juga dari kemudahan akses dan cara penyajian materi yang visual dan interaktif.

Selain melibatkan siswa dalam uji coba, tahap pengembangan juga melibatkan validasi dari para ahli yang memiliki keahlian khusus dalam bidang materi ajar dan media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kualitas dan kesesuaian media yang dikembangkan, mulai dari ketepatan dan kelengkapan materi, kualitas soal,

hingga aspek desain antarmuka aplikasi. Para validator memberikan masukan berharga yang kemudian digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan pada prototipe media. Beberapa perbaikan yang disarankan meliputi penambahan variasi jenis pertanyaan untuk meningkatkan tantangan kognitif siswa serta perbaikan pada desain antarmuka agar lebih ramah pengguna dan mudah dinavigasi, sehingga pengalaman belajar siswa dapat semakin optimal.

Tahap pengembangan menghasilkan sudah suatu draft final dari aplikasi game Kahoot! yaitu sebagai suatu media untuk evaluasi pembelajaran yang telah melalui proses revisi berdasarkan penilaian dan saran dari para validator. Sebagai pihak-pihak yang berperan sebagai validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan soal, Bapak Abdur Rohim, S.Pd., yang memberikan masukan dari sisi konten dan kesesuaian soal dengan kurikulum, serta ahli media, Ibu Khoirun Nisa, S.Pd., yang menilai aspek desain dan antarmuka aplikasi. Implementasi media dilakukan di laboratorium komputer kelas VIII SMP ITAQ, sehingga lingkungan dan fasilitas mendukung proses penggunaan media secara optimal.

Secara keseluruhan, tahap pengembangan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara pengembang media, ahli materi, ahli media, dan pengguna akhir dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh siswa. Dengan validasi yang ketat dan umpan balik langsung dari pengguna, media Kahoot! yang dikembangkan memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dan mendukung pencapaian kompetensi siswa secara signifikan.

Tabel 1.1 Hasil Validasi Materi

Variabel	Percentase
Ketepatan Materi	80%
Kelengkapan Materi	80%
Penulisan Soal	80%
Kualitas Soal	80%
Bahasa	80%
Jumlah	400%
Rata-rata	80%

Berdasarkan tabel 1.1 Hasil Validasi materi dapat dianalisis jika seluruh variabel pada validasi evaluasi yang tercakup kelengkapan, variabel ketepatan, kualitas soal, bahasa dan penulisan soal memperoleh nilai persentase hasil yang sama yaitu 80% sehingga didapatkan rata-rata persentase yang didapatkan dari validasi evaluasi adalah 80% yang dinyatakan oleh ahli materi layak.

**Gambar 1.5 Hasil Validasi Media**

Berdasarkan Gambar 1.5 yang menunjukkan hasil validasi media, terdapat beberapa aspek penting yang dievaluasi untuk menilai kelayakan dan kualitas media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot! yang dikembangkan pada penelitian ini. Aspek pertama yaitu keterbacaan, yang mendapatkan nilai persentase sebesar 80%. Keterbacaan merupakan faktor krusial dalam sebuah media pembelajaran karena menentukan seberapa mudah siswa dapat membaca dan memahami konten yang disajikan. Skor ini menunjukkan bahwa teks, instruksi, dan elemen visual dalam media telah disusun sedemikian rupa sehingga cukup jelas dan mudah dipahami oleh pengguna, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan agar dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Aspek kedua adalah tampilan media, yang memperoleh persentase validasi tertinggi yakni sebesar 90%. Nilai ini menunjukkan bahwa desain visual media, termasuk tata letak, warna, grafik, dan estetika keseluruhan, sangat mendukung kenyamanan dan ketertarikan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Tampilan yang

menarik tidak hanya membuat pengguna betah, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, karena elemen visual yang baik mampu membangkitkan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

Selanjutnya, variabel huruf atau tipografi memperoleh persentase validasi sebesar 88%. Aspek ini mencakup pemilihan jenis font, ukuran huruf, jarak antar huruf dan baris, serta kontras warna huruf terhadap latar belakang. Pemilihan huruf yang tepat sangat berpengaruh terhadap kenyamanan membaca dan mengurangi kelelahan mata pengguna, sehingga dapat meminimalisir gangguan dalam menerima informasi yang disajikan. Skor tinggi pada variabel ini menunjukkan bahwa pemilihan dan penataan huruf dalam media telah mempertimbangkan prinsip-prinsip desain grafis yang baik dan ergonomis.

Variabel terakhir adalah kemudahan dalam penggunaan, yang mendapatkan persentase validasi sebesar 80%. Kemudahan ini mencakup aspek mekanisme penggunaan media, seperti navigasi, responsivitas tombol, instruksi yang jelas, dan interaktivitas aplikasi. Skor ini menandakan bahwa media yang dikembangkan telah cukup dikatakan *user-friendly* dan dapat digunakan dengan baik oleh siswa maupun guru tanpa mengalami kesulitan teknis yang berarti. Kemudahan penggunaan sangat penting agar media tidak menjadi penghambat proses belajar, melainkan justru memfasilitasi akses dan interaksi secara efisien.

Secara keseluruhan, media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot! dalam penelitian ini menunjukkan hasil validasi dengan rata-rata persentase sebesar 84,5%. Angka ini mengindikasikan bahwa media yang sudah dikembangkan memenuhi dari parameter praktis dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Media yang praktis tidak hanya memperhatikan kualitas konten, tetapi juga aspek mekanisme penggunaan yang harus sederhana dan intuitif agar pengguna dapat memanfaatkan media secara maksimal. Dengan validasi yang baik pada keempat variabel ini, media Kahoot! diyakini dapat menghasilkan pengalaman proses belajar yang menyenangkan, efektif, dan mudah diakses, sehingga dapat membantu untuk membangun motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tahap Disseminate

Setelah dilakukan uji coba terbatas, tahap selanjutnya adalah penyebaran media Kahoot! pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP ITAQ dan disosialisasikan dalam kelas VII. Penyebaran dilakukan dengan tujuan agar media ini dapat digunakan secara maksimal dalam kelas dan dapat membantu guru untuk melakukan menilaian hasil belajar yang lebih interaktif dan efektif. Berdasarkan implementasi aplikasi Kahoot! hasil nilai yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.2 Hasil Evaluasi Kahoot!

Nama	Nilai	Keterangan
Siswa A	92	Tuntas
Siswa B	85	Tuntas
Siswa C	85	Tuntas
Siswa D	93	Tuntas
Siswa E	78	Tuntas
Siswa F	79	Tuntas
Siswa G	82	Tuntas
Siswa H	74	Tuntas
Siswa I	90	Tuntas
Siswa J	83	Tuntas
Siswa K	85	Tuntas
Siswa L	84	Tuntas
Siswa M	92	Tuntas
Siswa N	90	Tuntas
Siswa O	88	Tuntas
Siswa P	80	Tuntas
Siswa Q	90	Tuntas
Jumlah	1450	
Rata-rata	85	

Pembahasan hasil penelitian ini menejelaskan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VIII di SMP ITAQ, memberikan kontribusi yang signifikan dan positif terhadap peningkatan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Pada tahap awal penelitian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam fase Define, ditemukan bahwa metode evaluasi yang selama ini digunakan bersifat konvensional, seperti tes tertulis dan kuis pilihan ganda berbasis kertas. Metode tersebut cenderung membuat siswa bersikap pasif dan kurang termotivasi dalam proses

pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana evaluasi yang monoton dan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Setelah implementasi media evaluasi interaktif berbasis aplikasi Kahoot!, suasana evaluasi di kelas mengalami perubahan yang cukup drastis menjadi lebih hidup, menarik, dan partisipatif. Media ini berhasil mengubah pola keterlibatan siswa dari yang semula pasif menjadi aktif. Interaktivitas yang ditawarkan Kahoot! memungkinkan siswa untuk merespon pertanyaan dengan cepat dan kompetitif, sehingga meningkatkan rasa penasaran dan motivasi belajar mereka. Fenomena ini selaras dengan pendapat Nugroho (2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan komunikasi dari dua arah antara siswa dan materi ajar, membuat proses belajar ini menjadi lebih antusias dan menyenangkan. Interaksi yang lebih intens ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan memperkuat daya ingat siswa-siswi terhadap konsep yang diajarkan.

Dukungan kuantitatif yang diperoleh pada tahap Develop dan Disseminate menunjukkan hasil yang menggembirakan, di mana seluruh siswa yang terlibat dalam penelitian mencapai ketuntasan belajar. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 93 dengan rata-rata kelas sebesar 84,2, yang menunjukkan peningkatan pencapaian kompetensi dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelumnya. Angka ini juga mengindikasikan bahwa media Kahoot! bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga efektif dalam mengukur dan memperkuat pemahaman siswa terhadap berbagai elemen penting dalam teks prosedur, seperti struktur teks, penggunaan kalimat imperatif, konjungsi temporal, dan urutan langkah-langkah prosedur yang benar.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wulandari (2021), menyatakan bahwa metode evaluasi yang dilakukan secara menyenangkan, bervariasi, dan interaktif dapat memaksimalkan hasil belajar secara optimal. Hal ini karena siswa tidak merasa tertekan atau bosan saat mengikuti evaluasi, sehingga mereka dapat mengekspresikan pemahaman mereka dengan lebih baik tanpa adanya tekanan psikologis yang negatif. Dengan demikian, media evaluasi berbasis Kahoot! menjadi solusi inovatif yang dapat mengatasi keterbatasan metode evaluasi konvensional sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Validasi dari kedua ahli menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Kahoot! yang dikembangkan termasuk dalam kelompok layak pakai. Aspek-aspek yang dinilai dalam validasi tersebut meliputi ketepatan materi, kelengkapan isi, kualitas soal, serta tampilan media. Skor validasi materi memperoleh rata-rata 80%, sedangkan validasi media mencapai rata-rata 84,5%. Nilai-nilai tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas konten dan desain visual yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan media pembelajaran modern. Hasil ini sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran mutakhir yang menekankan pentingnya keterbacaan, kejelasan pesan, dan tampilan visual yang menarik untuk memaksimalkan pengalaman belajar siswa (Putri & Hidayat, 2020). Dengan desain yang responsif dan mudah digunakan, media ini mampu memberikan pengalaman evaluasi yang lancar dan efektif baik bagi siswa maupun guru.

Melihat efektivitas media tersebut dari hasil evaluasi sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan Kahoot!, terlihat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil pembelajaran dari siswa. Namun, sebelum menggunakan Kahoot!, rata-rata nilai siswa relatif lebih rendah dan keterlibatan mereka dalam proses evaluasi kurang optimal. Namun, setelah penerapan Kahoot!, rata-rata nilai meningkat secara mencolok, dan seluruh siswa mencapai ketuntasan. Hal ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menegaskan peran penting media interaktif dalam membuat suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Secara keseluruhan, penggunaan media evaluasi berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks prosedur berhasil membawa dampak positif yang menyeluruh, mulai dari peningkatan motivasi dan keaktifan siswa, pemahaman materi yang lebih baik, hingga hasil belajar yang signifikan lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini sekaligus menegaskan pentingnya inovasi dalam metode evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menjawab kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang lebih dinamis dan interaktif.

Tabel 1.3 Hasil Evaluasi Kovensional

Nama	Nilai	Keterangan
Siswa A	80	Tuntas
Siswa B	85	Tuntas
Siswa C	80	Tuntas
Siswa D	70	Tuntas
Siswa E	78	Tuntas
Siswa F	79	Tuntas
Siswa G	66	Tidak tuntas
Siswa H	74	Tuntas
Siswa I	80	Tuntas

Siswa J	65	Tidak tuntas
Siswa K	75	Tuntas
Siswa L	75	Tuntas
Siswa M	85	Tuntas
Siswa N	80	Tuntas
Siswa O	80	Tuntas
Siswa P	87	Tuntas
Siswa Q	79	Tuntas
Jumlah	1318	
Rata-rata	77	

Berdasarkan dari data evaluasi konvensional, rata-rata nilai yang dihasilkan oleh siswa adalah 77. Dari total 17 siswa yang mengikuti evaluasi tersebut, terdapat 2 siswa (sekitar 16,7%) yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang dalam konteks penelitian ini ditetapkan pada angka 70. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa telah memenuhi standar ketuntasan, ada sebagian kecil yang belum mampu memahami materi teks prosedur secara memadai. Sementara itu, sebanyak 15 siswa (83,3%) berhasil mencapai ketuntasan. Namun, nilai-nilai mayoritas siswa tersebut masih berada dalam kisaran 70 hingga 80, yang mengindikasikan pemahaman mereka terhadap materi teks prosedur belum optimal. Rentang nilai ini menunjukkan adanya ruang peningkatan, terutama dalam aspek penguasaan struktur teks, penggunaan kalimat imperatif, konjungsi temporal, dan urutan langkah-langkah prosedur yang tepat.

Ketidaksempurnaan pemahaman ini mungkin disebabkan oleh metode evaluasi yang digunakan bersifat konvensional dan cenderung monoton, seperti tes tertulis dan kuis pilihan ganda berbasis kertas, yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi lebih aktif pada materi. Selain itu, evaluasi konvensional ini tidak menyediakan umpan balik langsung, sehingga siswa sulit mengetahui secara tepat kesalahan atau kekurangan dalam pemahaman mereka pada saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi menjadi rendah, yang berpotensi memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan.

Sebaliknya, setelah penerapan media evaluasi interaktif berbasis aplikasi Kahoot!, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil pembelajaran siswa. Rata-rata nilai meningkat menjadi 85, dengan seluruh siswa (100%) berhasil mencapai ketuntasan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari angka nilai, tetapi juga tercermin dalam perubahan perilaku dan antusiasme siswa selama proses evaluasi berlangsung. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, ditandai dengan partisipasi aktif dalam menjawab soal dan semangat kompetitif yang sehat antar peserta didik.

Selain itu, kecepatan umpan balik yang diberikan secara real-time oleh aplikasi Kahoot! memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan kesalahan yang mereka buat. Hal ini memberikan peluang bagi siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka secara langsung selama sesi pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas proses evaluasi. Dampak positif dari penggunaan media ini juga terlihat pada peningkatan rasa percaya diri siswa, yang merasa lebih termotivasi dan tidak tertekan ketika menghadapi evaluasi, berbeda dengan evaluasi konvensional yang sering dirasakan sebagai beban atau tekanan.

Secara keseluruhan, perbandingan hasil antara evaluasi konvensional dan evaluasi berbasis Kahoot! menggambarkan bahwa inovasi media evaluasi yang interaktif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Hal ini memperkuat pentingnya penerapan teknologi pembelajaran yang adaptif dan menarik untuk mendukung proses pengajaran, meningkatkan motivasi, serta dapat membantu dan membimbing siswa dalam memahami materi kelas secara lebih mendalam dan efektif.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan aplikasi Kahoot! yang dikhususkan pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VIII di SMP ITAQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi media berbasis Kahoot! secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Keunikan penelitian ini terletak pada fokus spesifik pada materi teks prosedur yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam evaluasi media pengembangan. Adanya penerapan model pengembangan 4D secara sistematis dengan media yang dihasilkan memiliki validitas materi dan media yang tinggi, dengan rata-rata validasi mencapai 80% untuk materi dan 84,5% untuk media. Desain media yang responsif dan interaktif ini membuktikan bahwa evaluasi dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat luas hingga memberikan alternatif metode evaluasi yang meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Media evaluasi berbasis Kahoot! dapat diadaptasi untuk materi pembelajaran lain dan diimplementasikan secara dinamis oleh guru. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi

pengembangan fitur tambahan, penggunaan teknologi inovatif seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR), serta evaluasi dampak jangka panjang terhadap hasil belajar dan keterampilan abad 21. Selain itu, penting untuk meneliti aspek psikologis dan pedagogis penggunaan media dalam pembelajaran interaktif, serta guru pelatihan dalam memanfaatkan media evaluasi berbasis teknologi agar inovasi ini dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan optimal di sekolah. Demikian penelitian dilakukan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media evaluasi, dan juga menyuburkan khazanah ilmu pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fauziah, R., Rahman, M., & Nasution, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(3), 120–135.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik (JPMT)*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>.
- Gusnadi, D. (2019). Evaluasi Pembelajaran: Strategi Pengukuran Kompetensi Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 123–135. <https://doi.org/10.1234/jpi.v8i2.2019>.
- Handayani, T., & Prasetyo, A. (2019). Pemahaman Siswa terhadap Struktur Teks Prosedur di Kelas VIII SMP. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 34–42. <https://doi.org/10.3456/jbsi.v7i1.2019>.
- Hasmi, L., & Pohan, R. S. D. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Jurnal KIBASP: Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 5(1), 51–60. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2920>.
- Kusuma, I. P., & Prasetyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model 4D pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 45–54. <https://doi.org/10.5678/jpp.v12i1.2021>.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–66. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>.
- Novita, D., & Alamsyah, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–55. <https://doi.org/10.1016/j.jtp.2021.05.003>.
- Nugroho, D. (2018). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 67–75. <https://doi.org/10.1234/jpt.v9i1.2018>.
- Prasetyo, H., & Wijaya, R. (2019). Validasi Media Pembelajaran Digital pada Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot!. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 210–218. <https://doi.org/10.1234/jtp.v10i3.2019>.
- Putra, D. A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(3), 215–225. <https://doi.org/10.1234/jpt.v11i3.2020>.
- Putri, R. A., & Sari, L. M. (2021). Metode Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar Daerah Pedesaan: Studi Kasus Madura. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.5678/jpp.v10i1.2021>.
- Putri, S. A., & Hidayat, R. (2020). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Digital yang Efektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 134–142. <https://doi.org/10.5678/jip.v7i3.2020>.
- Rahman, F. (2019). Implementasi Model Pengembangan 4D dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 102–110. <https://doi.org/10.1234/jtp.v10i2.2019>.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(1), 14–16. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>.
- Rakhmawati, A., & Rahmatulloh, A. (2024). Metode Pembelajaran Team-Based Learning Berbasis AI Pembelajaran Mendongeng. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 88–94. <https://doi.org/10.30659/jpbi.12.2.88-94>.
- Rambe, R. N., Wati, A. S., Putri, R. A., Nadeak, T. H., & Kudadiri, V. O. (2023). Implementasi Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 173–175. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i3.1251>.
- Rofiah, S., Rifa'i, M., & Ismail, M. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Kahoot! untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 78–92. <https://doi.org/10.1234/jpp.2024.1527>.
- Sakinah, S., Bahri, A., & Asnidar, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Kahoot! dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 13(4), 153–164. <https://doi.org/10.1016/j.jpt.2024.08.007>.
- Salti, O. I., Lolowang, J., & Rampengan, A. M. (2023). Pengembangan Penilaian Hasil Belajar Fisika Berbasis Online pada Materi Gerak Lurus dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan*

Fisika, 4(1), 76–83. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v4i2.259>.

Santoso, B., & Nugroho, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital pada Materi Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 56–65. <https://doi.org/10.1234/jpt.v11i1.2020>.

Sari, L., & Wulandari, P. (2021). Pengaruh Variasi Metode Evaluasi terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 12(2), 101–110. <https://doi.org/10.2345/jpe.v12i2.2021>.

Sari, M., & Nurhadi, D. (2021). Efektivitas Umpam Balik Instan dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.5678/jpd.v5i1.2021>.

Sari, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Interaktif pada Materi Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 112–124. <https://doi.org/10.1108/jpi.2019.0806>.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tabrani, M., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>.

Tika, C. D. S. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56445/jje.v3i1.98>.

Ulfa, H. (2024). Pengintegrasian Kahoot! dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Eksposisi. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 19(1), 90–101. <https://doi.org/10.1016/j.jpe.2024.06.002>.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

Wijaya, R. (2018). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 98–107. <https://doi.org/10.2345/jip.v6i2.2018>.