

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan sumber daya manusia Indonesia untuk memenuhi fungsi dan tujuan pendidikan nasional, kualitas pendidikan perlu ditingkatkan sejak dini. Salah satu model pendidikan baru adalah sistem digitalisasi pendidikan (sistem *online*). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan dan membawa perubahan. Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia, sehingga perlu diupayakan agar dapat mengabdikan lebih baik dan lebih baik lagi dalam bidang pendidikan.¹ Melalui pendidikan, masyarakat dapat memperluas wawasan dan mengakumulasi ilmu pengetahuan.

Salah satu ilmu yang memegang peranan penting dalam ranah dunia pendidikan adalah matematika. Menurut Hariwijaya matematika, ilmu dasar lebih menekankan ilmu-ilmu lain. Dikatakan dalam Al-Qur'an bahwa sains itu penting dan matematika adalah ilmu yang sangat penting untuk dipelajari. Karena dapat dikatakan bahwa matematika adalah ibu dari segala pengetahuan. Matematika merupakan ilmu umum yang didasarkan pada perkembangan teknologi modern dan berperan penting dalam berbagai bidang serta dapat mengubah daya pikir manusia.² Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan. Semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari matematika, karena matematika memiliki karakter yang unik, yaitu konsep-konsepnya memiliki struktur, logika dan sistem.³

Sejarah matematika, objek-objek dan simbol notasi dalam matematika tidak ada dalam kehidupan. Untuk mengetahui diperlukan suatu kesungguhan yang tinggi yang tidak dapat dipahami simbol-simbol yang terkadang sulit dijangkau. Russefendi mengungkapkan bahwa banyak peserta didik yang takut sebelum mempelajari matematika pada bagian yang sederhana mengalami ketidakfahaman, dan banyak konsep yang dipahami secara keliru. Oleh karenanya

¹ Lela Margareta and Endro Wahyuno, "Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ipa Siswa Tunarungu Kelas Ii Sdlb," *Jurnal P3Lb* 1, no. 2 (2014): 137–139.

² Kasih Haryo Basuki, "Pengaruh Kecerdasan Spiritual Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 2 (2015): Hal 120-133.

³ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Matematika menjadi salah satu ilmu yang sukar. Sebabnya diperlukan pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai inovasi dalam proses belajar terutama di tengah masa *Coronavirus Disease* (COVID-19) Lacidik mengungkapkan bahwa guru harus bisa melakukan proses pelajaran yang dilakukan secara online. Oleh karena itu, diperlukan penilaian untuk mengukur kemampuan matematis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Multimedia interaktif diharapkan sebagai cara untuk meningkatkan pengajaran di samping bahan ajar alternatif tentang matematika, mengurangi persepsi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang membosankan. Perintah hamba-hamba Allah agar selalu ikhlas memperbaharui untuk mencari jalan keluar dari setiap permasalahan terdapat dalam Q.S Al-Ankabut : 69

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : “Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) Kami, benar- benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. dan Sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik.”⁴

Di dunia pendidikan, teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Selain itu, di masa pandemi virus corona (COVID-19) saat ini, para pendidik semakin membatasi jangkauan penyampaian pembelajaran secara maksimal melalui pembelajaran tatap muka. Sesuai surat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Satuan Pendidikan dan Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020-19) tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*) dalam rangka pencegahan penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19).⁵

Menurut Ismanman, multimedia interaktif merupakan salah satu aplikasi dalam proses pembelajaran online. Berkat multimedia interaktif, siswa memiliki lebih banyak waktu untuk belajar dan dapat

⁴ “Al-Quran QS. Al-Ankabut” (Jakarta: Kementerian Agama RI, n.d.), accessed September 30, 2021, <https://quran.kemenag.go.id/sura/29>.

⁵ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020)

belajar kapan saja, di mana saja. Guru dapat berbagi aktivitas belajar mereka dengan Google Classroom, MS Teams, Whatsapp Groups, dll. Mereka dapat membagikannya melalui berbagai aplikasi yang tersedia, seperti Penggunaan multimedia interaktif merupakan inovasi pendidikan yang harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶ Danker mengatakan bahwa pembelajaran yang tidak lagi terbatas pada ruang kelas, penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh untuk mendukung inovasi pembelajaran.⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Aji Fatma Dewi menyebutkan hasil penelitian dan pembahasan tentang dampak *Coronavirus Disease (COVID-19)*. Penelitian Wahyu Aji Fatma Dewi menyarankan agar temuan penelitian dan pembahasan tentang dampak penyakit virus corona (COVID-19) terhadap penerapan e-learning di sekolah dasar harus dipertahankan dengan baik.⁸ Penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong kelancaran dan efisiensi kegiatan belajar dan pendidikan. Namun, hal ini tidak sepenuhnya mendukung pembelajaran online. Penelitian Irina Aulia Nafrin dan Hudaidah menyebutkan keberadaan siswa yang kurang optimal di antara kelemahan pembelajaran online, serta partisipasi dan aktivitas siswa yang terbatas dan kurang dalam lingkungan pembelajaran online ini.⁹

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran, setiap orang yang berpartisipasi dan berpartisipasi dalam lingkungan pedagogis, terutama peran pendidik, harus melakukan kegiatan pendidikan dengan pengembangan masyarakat. Pendidik perlu membuat kurikulum yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dalam proses pembelajaran. Pendidik membutuhkan strategi agar siswa dapat belajar secara aktif, efektif dan efisien sekaligus menerapkan gaya belajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

⁶ CNN Indonesia, "Corona , Kelas Daring , Dan Curhat 2 Guru Untuk Orang," *CNN Indonesia*, last modified 2020, accessed October 1, 2021,

⁷ Fernando Almeida and Jorge Simoes, "The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm," *Contemporary Educational Technology* 10, no. 2 (2019): Hal 120-136.s

⁸ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): Hal 55-61.

⁹ Irinna Aulia Nafrin and Hudaidah Hudaidah, "Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2021).

Pembelajaran yang dilakukan dengan baik, siswa bisa mencapai nilai-nilai ideal atau prestasi akademik. Tujuan mengajar adalah untuk tumbuh sebagai individu seperti sebelumnya. Salah satu faktor internal yang menentukan keberhasilan akademik adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang mendorong, membangkitkan gairah, memberikan perasaan senang dan gembira kepada anak untuk mengikuti kegiatan pendidikan. Motivasi siswa yang tinggi mendorong siswa untuk bekerja keras, yang meningkatkan prestasi akademik mereka. Faktor eksternal juga sangat penting bagi kemampuan belajar siswa. Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Tujuan media pembelajaran adalah memotivasi siswa untuk memahami pelajaran yang dipelajari, meningkatkan proses pembelajaran, dan keberhasilan bila media digunakan dengan tepat. Oleh karena itu, adanya motivasi belajar yang tinggi dan pemanfaatan lingkungan belajar yang sesuai akan berdampak positif karena kegiatan belajar dan mengajar akan meningkat dan berjalan dengan lancar dan juga siswa lebih memahami apa yang dipelajarinya dan kemudian mencapai prestasi yang lebih tinggi.

Keberhasilan dalam penilaian dapat diprediksi dengan mengukur kinerja pembelajaran atau evaluasi. Evaluasi adalah salah satu latihan untuk menentukan kualitas keberhasilan program, merupakan kombinasi dari tipe data dan hasil siswa yang sepenuhnya dan mudah dikelola sepanjang siklus pembelajaran. melalui pedagogi dan pengajaran. Dalam latihan belajar mengajar terdapat metode yang berkaitan dengan pembelajaran, pengukuran dan evaluasi. Evaluasi tersebut diharapkan dapat menentukan tingkat keberhasilan guru terhadap materi yang diberikan dan sejauh mana siswa memahami materi yang diterima.

Allah SWT juga menjeIaskan di daIam AI-Qur'an surat AI-MuIk : 2, yang berbunyi:

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَوَةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ ﴿٢﴾

Artinya : ” yang menjadikan mati dan hidup, supaya Dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya. dan Dia Maha Perkasa lagi Maha Pengampun,”¹⁰

Dari sudut pandang kalimat di atas, Allah SWT menilai setiap hamba-Nya dan menilai anggota keluarga mana yang lebih positif.

¹⁰ “Al-Quran Q.S Mulk” (Jakarta: Kementerian Agama RI, n.d.), accessed October 29, 2021, <https://quran.kemenag.go.id/sura/67>.

Dalam hal penilaian dapat dilihat bahwa evaluasi adalah suatu upaya untuk mengkaji, mengukur dan melaksanakan tugas yang telah diselesaikan, disertai tekad untuk membuat tugas dan mengupayakan tujuan yang lebih baik di masa yang akan datang guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Sudijono, ada dua jenis alat evaluasi pembelajaran yaitu alat evaluasi berbasis tes dan alat evaluasi berbasis non tes. Pendidik sering mengetahui hasil belajar menggunakan alat evaluasi berbasis tes. Alat evaluasi adalah teknik untuk menentukan hasil belajar siswa dengan mengajukan tes dan pertanyaan dalam berbagai cara. Menurut Purwanto, alat evaluasi yang baik adalah yang memenuhi syarat atau aturan tertentu, dapat memberikan data yang akurat sesuai fungsinya, dan hanya mengukur tes perilaku tertentu. Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam alat evaluasi, salah satunya adalah tes bentuk objektif, yang digunakan untuk menilai proses belajar dan prestasi belajar siswa. Bentuk tes objektif yang banyak digunakan dan dikembangkan adalah pilihan ganda (*multiple choice*) karena bentuk soal ini akan menghasilkan skor yang sama walau dinilai oleh orang yang berbeda karena terdapat kunci jawaban yang jelas.¹¹

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi atau *information and communication technology* (ICT) sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Caroline dan Trieb menatakan bahwa pembelajaran berbasis ICT ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pola pikir peserta didik yang menyeluruh dan berkesinambungan.¹² Pembelajaran berbasis teknologi informasi ini juga termasuk dalam proses penilaian pembelajaran. Ini telah ditunjukkan oleh semakin berkembangnya ujian online berbantuan komputer. Karena alat penilaian berbasis ICT ini memiliki keunggulan fungsi dan panjang koreksi diri, diasumsikan bahwa penggunaan alat penilaian berbasis ICT ini dapat menyediakan berbagai alat, alat penilaian dan mengurangi kelemahan sistem penilaian tradisional. Saatnya untuk menanyakan dan mengurutkan pertanyaan acak.

Penelitian dilakukan oleh Vika Martahayu dan Ayen Arsisari pada Ujian Nasional Komputerisasi (UNBK) Siswa Sekolah Menengah

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Hal 39.

¹² Carolin and Anna Trieb, "Application of Learning Technologies to Promote Holistic Thinking and Consensus Building in Global Studies. The International Journal of Information and Learning Technology" 33 (2006): 300–314, <https://doi.org/10.1108/IJILT-01-2016-0005>.

Pertama Bidang Matematika (SMP) di Bangka Tengah. Data menunjukkan dari 55 responden 11 atau 20% menyatakan bahwa pengaruh pelaksanaan Ujian Nasional Komputerisasi (UNBK) kurang berpengaruh dengan motivasi belajar karena pengaruh pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer khususnya dalam lingkungan siswa kurang dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan lingkungan di sekitar siswa sangat tak mendukung untuk siswa rajin mengikuti jam pelajaran tambahan guna mempersiapkan dalam menghadapi ujian nasional berbasis komputer. Selanjutnya 29 atau 52,72% menyatakan bahwa siswa cukup berpengaruh dengan adanya pengaruh pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer. Kemudian 15 atau 27,27% menyatakan bahwa pengaruh pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer sangat berpengaruh untuk motivasi belajar.¹³ Di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Arif Sunaryo di SMK Negeri 1 Soreang dalam penggunaan media pembelajaran terhadap Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data menunjukkan sebelum menggunakan media pembelajaran terdapat 9 siswa (25%) yang melampaui lulus nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kemudian dilakukan penggunaan media pembelajaran menunjukkan pada siklus pertama terdapat 17 siswa (47,22%) yang melampaui KKM, pada siklus yang kedua terdapat 26 siswa (72,22%) yang melampaui KKM. Dari riset yang dilakukan Arif Sunaryo mengenai aktivitas media pembelajaran terhadap Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari sebelum tindakan (belum menggunakan media pembelajaran) sampai siklus kedua mengalami peningkatan 47,22%.¹⁴ Sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT yang dapat membantu dan mengarah pada pembelajaran nyata untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik saat ini, salah satunya adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan multimedia interaktif online yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media berbasis permainan ini berupa soal-soal dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik, media pembelajaran Kahoot digunakan sebagai media untuk berlatih

¹³ Vika Martahayu and Ayen Arisari, "Analisis Uji Kompetensi Guru Kabupaten Bangka Tengah Terhadap Hasil Ujian Nasional Matematika Siswa Smp," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020): 671.

¹⁴ Arif Sunaryo, "Penggunaan Media Pembelajaran GeoGebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Materi Program Linier Kelas X," *Journal on Education* 2, no. 1 (2019): 96–103, <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/270>.

mengerjakan soal dengan cara yang berbeda. Latihan soal matematika dengan menggunakan media Kahoot memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih giat karena pada media pembelajaran Kahoot peserta didik dapat berlomba untuk mendapatkan peringkat teratas.¹⁵ Gilford berpendapat bahwa rasa berprestasi adalah sumber kebanggaan. Kebanggaan akan menginspirasi Anda untuk bersaing dan mendapatkan peringkat yang lebih tinggi. Dalam konteks itu, seorang siswa perlu bekerja keras untuk mencapai hasil akademik yang baik sebelum mencapai hasil akademik yang tinggi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Kahoot menimbulkan tantangan tersendiri bagi siswa dan kegiatan pendidikan. Kelebihan dari unsur-unsur tersebut adalah dapat meningkatkan inspirasi siswa karena menyenangkan, mudah dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Iwamoto, kahoot sangat sederhana, mudah digunakan, dan dapat menginspirasi belajar bagi siswa, yang terlihat dari perbedaan nilai siswa yang sangat besar, memberikan hasil yang baik dibandingkan dengan siswa tidak menggunakan kahoot. Keunggulan aplikasi Kahoot adalah: (1) dapat menempatkan siswa dalam situasi persaingan yang sehat; (2) Hasil tes di Kahoot ditampilkan langsung di layar LCD; (3) dapat memotivasi siswa untuk menjawab dengan benar dan cepat; (4) dapat dimainkan oleh ponsel Android/IOS.¹⁶

Aplikasi Kahoot salah satunya dapat mempermudah pendidik dalam menjalankan evaluasi pembelajaran Hal ini didukung oleh penelitian Sartika dan Mira Octafianti yang menyebut penggunaan Kahoot sebagai berikut: (1) Penggunaan Kahoot sangat memungkinkan; (2) Hasil penilaian siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot memberikan skor rata-rata 40,4% dengan kriteria "Tidak menarik", penilaian tes menggunakan aplikasi Kahoot untuk siswa rata-rata adalah 59,6%. . Memenuhi kriteria "menarik"; (3) Penggunaan aplikasi Kahoot sangat membantu dalam diversifikasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas dan efisiensi siswa di kelas. Namun Kahoot juga memiliki beberapa kelemahan, misalnya menggunakan Kahoot membutuhkan koneksi internet, untuk menggunakan Kahoot secara hemat dan efektif, Anda memerlukan

¹⁵ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: Ar_Ruzz Media, 2013), Hal 335.

¹⁶ Nailul Azmi Ismail and Zaleha Ahmad, "Keberkesanan Penggunaan Quizlet Dan Kahoot IT Dalam Memperkasakan Pengajaran Guru Dan Memperkaya Pembelajaran Murid," *e-Journal of the 5th Global Summit on Education GSE 2017* 2017, no. March (2017): Hal 63-74.

koneksi internet yang stabil dan LCD proyektor untuk melayani kebutuhan dalam persiapan ujian untuk siswa.

Jelas dengan adanya inovasi yang dapat menghadirkan solusi dalam pembelajaran yang menarik dengan menggunakan multimedia interaktif akan memudahkan guru untuk mengikuti dan menyampaikan pesan kepada siswa. Dengan tujuan memberikan dampak yang besar pada pembelajaran matematika, karena siswa lebih senang belajar dengan bermain dan berhasil daripada dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa tidak pernah bosan, takut atau bingung ketika belajar matematika dan mengerjakan pekerjaan rumah. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas belajar adalah dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar; salah satunya adalah sistem evaluasi yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat mendorong berpikir kritis. Selain itu, pendidik harus mampu membuat sistem penilaian yang menggunakan teknologi informasi karena dapat menggugah motivasi dan perhatian siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi ajar.

Evaluasi memainkan peran penting dalam keberhasilan analisis kurikulum. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa, hasil belajar termasuk perubahan yang terjadi pada siswa. Didukung oleh penelitian Rendik dan Rolisca bahwa teori perilaku terkait stimulus dapat memberikan jawaban, stimulus berupa lingkungan penilaian siswa berbasis e-learning telah dijawab dengan baik melalui analisis Survei minat siswa terhadap ujian online. relatif tinggi, yaitu 92,6%. Hal ini juga dijelaskan oleh Rogers yaitu, "Teknologi komunikasi menuntut pengguna untuk melakukan perubahan penggunaan media untuk mengontrol pesan, menyesuaikan dengan standar teknis perusahaan". Teknologi komunikasi dan meningkatkan interaksi dengan individu lain tanpa sekat jarak."¹⁷ Perubahan dalam praktik pedagogis dan perkembangan teknologi ini telah meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pendidikan. Menurut Guardia, diperlukan sistem evaluasi partisipatif dengan metodologi penilaian tingkat tinggi dan dapat mendorong

¹⁷ Rendik Uji Candra Rolisca and Bety Nur Achadiyah, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, no. 2 (2014): Hal 41-48.

keterlibatan siswa yang lebih besar guna lebih memberdayakan siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan.¹⁸

Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas X”*, berdasarkan definisi masalah dengan berpedoman pada penjelasannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X ?
2. Bagaimana kualitas butir soal evaluasi pembelajaran matematika kelas X menggunakan aplikasi kahoot ditinjau dari validalitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis pengecoh?
3. Bagaimana hubungan alat evaluasi pembelajaran menggunakan respon siswa terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas X ?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika pada peserta didik
2. Untuk mendeskripsikan kualitas butir soal evaluasi pembelajaran matematika pada peserta didik menggunakan aplikasi kahoot ditinjau dari validalitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis pengecoh.
3. Mengetahui hubungan alat evaluasi pembelajaran menggunakan respon siswa terhadap motivasi belajar dan prestasi peserta didik pada pembelajaran matematika.

D. Speksifikasi Penelitian yang di kembangkan

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti akan menggunakan pengembangan aplikasi Kahoot Learning Environment sebagai alat

¹⁸ Febblina Daryanes and Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): Hal 172.

untuk evaluasi pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah media belajar online. Dimana pemuatan media pembelajaran interaktif akan menggunakan aplikasi kahoot yang dilakukan secara online. Pelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan materi

Selama diskusi topik, komentar atau presentasi tentang topik disajikan secara menarik sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai topik.

2. Latihan soal

Setelah siswa menguasai materi, siswa diberikan pertanyaan pilihan ganda. Akibatnya, siswa mengetahui hasil penilaian pembelajaran.

E. Manfaat penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai aspek. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:

Pada hasil penelitian ini dinantikan dapat menyapaikan informasi tentang pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi pendidik

Sebagai salah satu alat evaluasi dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang edukatif, efektif dan efisien.

- b. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai sumber perspektif untuk eksplorasi tambahan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi Kahoot dan sebagai tujuan untuk pembelajaran yang imajinatif dan kreatif.

- c. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dengan memberikan pengalaman dari pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis game dan konsep-konsep pengetahuan serta membantu meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran matematika.