

LITERATUR REVIEW : PENGEMBANG MEDIA *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA

Maya Febriani Chandra^{1*}, Irfandi^{2*}

Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi

Email: mayafebrianichandra@gmail.com

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuat berbagai sistem dan juga cara kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien salah satunya bagi dunia pendidikan. Teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang disampaikan guru ke siswa. Contoh media teknologi yang digunakan saat ini adalah *Kahoot*. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh siapapun termasuk siswa yang ingin belajar ataupun mengajar menggunakan metode yang kekinian. Metode Penelitian ini menggunakan metode literatur review. Penelitian literatur review ini menggunakan sampel 10 artikel R&D tentang media pembelajaran *Kahoot*. Dari 10 Artikel Jurnal yang review mengenai penggunaan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran terdapat 3 artikel jurnal menggunakan model 4D, 3 artikel jurnal menggunakan model ADDIE, dan 4 artikel Jurnal menggunakan model Borg & Gall. validasi para ahli menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dari 10 artikel tersebut, dimana hasil validasi dari ahli materi adalah 86,74% dan ahli media 87,54%. Hal menunjukkan bahwa validasi oleh para ahli mendapatkan respon dan hasil yang baik Hasil angket respon peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu 89,4%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata para peserta didik sangat tertarik melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot*. Jadi pengembangan aplikasi *Kahoot* ini memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran pun akan menjadi lebih menyenangkan.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuat berbagai sistem dan juga cara kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien salah satunya bagi dunia pendidikan. Kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia memprakasai system teknologi sebagai media pembelajaran dikalangan profesi teknologi lebih ditekankan beragam teknologi dijadikan media salah satunya dibidang pendidikan, teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang disampaikan guru ke siswa. Peran teknologi dalam dunia pendidikan menjadi penting untuk mengimplementasikan pada proses pembelajaran yang mengarah kepada pemecahan persoalan belajar peserta didik (Cahyadi, 2019).

Media yang disampaikan bertujuan untuk merangsang siswa agar belajar lebih semangat dan bisa dinikmati sehingga materi yang disampaikan masuk ke pikiran mereka. Contoh media teknologi yang digunakan saat ini adalah *Kahoot*. Aplikasi ini dibuat sebagai media belajar yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh siapapun

termasuk siswa yang ingin belajar ataupun mengajar menggunakan metode yang kekinian. Dengan adanya media ini memungkinkan jajaran didunia pendidikan termasuk sekolah menengah atas (SMA) dengan membuat kuis trivia, bahkan kuis tersebut bisa digunakan untuk *pre test* sebelum memulai ajaran yang baru. Agar siswa semakin aktif menerima dan menjalankan tugas yang diberikan oleh guru. Media ini bisa dimainkan kapan dan dimana saja oleh siswa, yang gunanya untuk mengasah kemampuan yang dimiliki. Siswa lebih termotivasi untuk mengkaji ulang pembelajaran yang disampaikan. Siswa juga lebih aktif dalam mencari berbagai sumber pengetahuan (Tafanoa, T., 2018).

Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa (Chairudin & Dewi, 2021). Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu aplikasi pembelajaran *Kahoot*. Menurut (Iwamoto et al., 2017) *Kahoot* adalah sebuah aplikasi online yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format “*game-show*”. Sedangkan menurut (Graham, 2015) *Kahoot* merupakan media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis atau tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa.

Aplikasi game *Kahoot* berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. Pengoperasian aplikasi game *Kahoot* ini sangat mudah dilakukan, *Kahoot* dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan. Sistem evaluasi menggunakan aplikasi game *Kahoot* memungkinkan guru untuk dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa, karena dalam aplikasi *Kahoot* point yang diperoleh siswa dapat langsung ditampilkan setelah siswa menjawab soal (Graham, 2015).

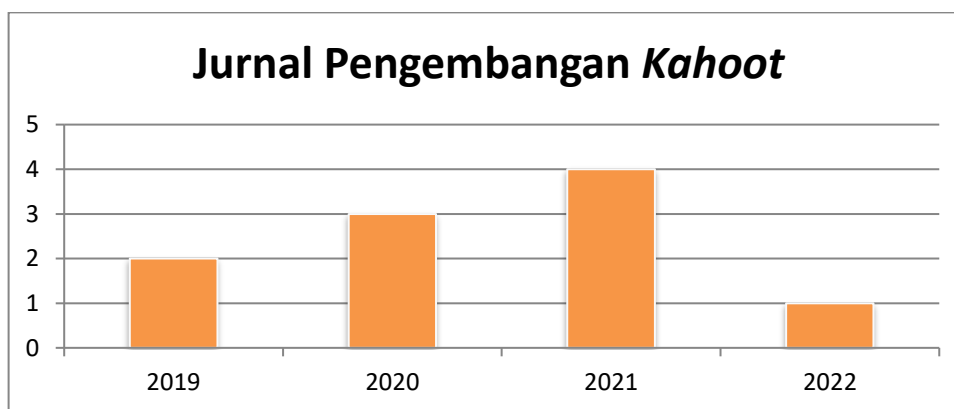
Media *Kahoot* memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain soal-soal yang disajikan dalam media *Kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas sehingga dapat melatih peserta didik berpikir secara cepat dan tepat serta memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, diskusi, pertanyaan dengan memasukkan berbagai elemen seperti video, gambar, maupun teks (Ningrum, 2018).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode literatur review dengan mengkaji beberapa artikel pada Google Scholar. Tujuannya penelitian ini adalah untuk menilai, meringkas, dan mengkomunikasikan hasil dan implikasi dari penelitian yang terdahulu. Literatur review umumnya bertujuan mendeskripsikan tujuan tinjauan; menyarankan bagaimana artikel tersebut dievaluasi dan mengidentifikasi kesalahan umum dalam artikel tersebut (Firmansyah, 2019). Penelitian literatur review ini menggunakan sampel 10 artikel R&D tentang media pembelajaran

Kahoot dengan rentang tahun 2019-2022, hal ini menunjukkan pembaharuan hasil penelitian dan update penelitian yang dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Grafik penelitian



Dari 10 halaman pada Google Scholar, peneliti mengambil 10 artikel yang relevan, dimana artikel yang diambil adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Sampel Artikel

No.	Artikel	Model
1	Hanit Nikmahtul Kusumaningtyas., Luqman Hakim. (2020) Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis Qr Code Berintegrasi <i>Kahoot</i>	4D
2.	Nurbaetina., Evi Roviati. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kahoot</i> Pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X	ADDIE
3.	Nadhira Aisyah Damayanti., Retno Mustika Dewi. (2021) Pengembangan Aplikasi <i>Kahoot</i> Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa	4D
4.	Arief Masyrufin. (2022) Pengembangan Game <i>Kahoot</i> Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa	4D
5.	Wahyu Rizki Aris Suseno. (2021) Pengembangan Alat Evaluasi <i>Kahoot</i> Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMANegeri Taruna Nala Jawa Timur	Borg &Gall
6	Adi Surya Nugraha., Kuswono. (2019) Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi	Borg &Gall

	<i>Kahoot</i> Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS DI SMA Negeri 1 Kotagajah	
7	Supriatini., Refson., Mustofa. (2020) Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan <i>Kahoot</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII	Borg &Gall
8	Kunuzil Jannah., Triesninda Pahlevi. (2020) engembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “ <i>Kahoot!</i> ” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran	Borg &Gall
9	Rasydiana., Yusuf Hanafi., Ibnu Samsul Huda. (2019) Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi <i>Kahoot</i> di MTsN 2 Kota Malang	ADDIE
10	Muh. Fahrurrozi1., Siti Nur Laili Rahmawati. (2021) Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi <i>Kahoot</i> Pada Pembelajaran Ekonomi	ADDIE

HASIL

Penelitian literatur review ini peneliti mendapatkan 10 artikel yang membahas tentang pengembangan aplikasi Kahoot di berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), MTs, sekolah menengah akhir (SMA), sekolah menengah kejuruan (SMK), dan MAN. Dari 10 artikel tersebut 1 artikel penelitian yang dilakukan pada SMP, 1 artikel pada MTs, 2 artikel pada SMK, 5 artikel pada SMA, dan 1 artikel pada MAN.

Tabel 2. Rincian artikel “Hanit Nikmahtul Kusumaningtyas., Luqman Hakim. (2020) Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis Qr Code Berintegrasi *Kahoot*”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
4D	SMK	Buku Scientific Approach Berbasis Qr Code	Ahli materi dua orang, ahli grafis, ahli bahasa dan 20 peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Perbankan Syariah.	Validasi para ahli 86,72% . Validasi respon siswa 95,60%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi dari ahli mendapatkan nilai presentase 86,72% , sehingga produk dikatakan sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran karena presentase penelitian yang dinilai oleh pakar masuk kedalam kategori rata-rata nilai 81%-100% .

Sedangkan hasil Kuisisioner respon yang sudah di isi oleh siswa mendapatkan nilai 95,60%. Dari presentase tersebut menyatakan produk yaitu buku ajar sangat layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Tabel 3. Rincian artikel “Nurbaetina., Evi Roviati. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
ADDIE	SMA	Ruang Lingkup Biologi	10 orang siswa SMA/MA X	Validasi respon siswa 82

Berdasarkan hasil Kuisisioner respon yang sudah di isi oleh siswa mendapatkan nilai 82 dengan nilai standar deviation 15,1. Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan kahoot pada materi ruang lingkup biologi mampu menarik perhatian peserta didik dan peserta didik tidak merasa bosan.

Tabel 4. Rincian artikel “Nadhira Aisyah Damayanti., Retno Mustika Dewi. (2021) Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
4D	SMA	Mata pelajaran ekonomi	Ahli materi dan soal, ahli media, ahli evaluasi, serta siswa MIPA 6 SMA Negeri 16	Validasi materi 80% Validasi media 84,5% Validasi evaluasi 80%

			Surabaya sebanyak 22 siswa	Respon siswa 92%
--	--	--	-------------------------------	------------------

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi materi mendapatkan nilai presentase 80%, validasi media 84,5%, dan validasi evaluasi 80% sehingga produk sangat layak dalam pembelajaran. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan nilai 92%. Dari presentase tersebut menyatakan sangat layak digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Tabel 5. Rincian artikel “Arief Masyrufin. (2022) Pengembangan Game *Kahoot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
4D	SMA	Mata pelajaran informatika	Ahli materi dan soal, ahli media, ahli evaluasi serta 20 siswa XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Malinau	Validasi materi 80% Validasi media 84,5% Validasi evaluasi 80% Respon siswa 92%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi materi mendapatkan nilai presentase 80%, validasi media 84,5%, dan validasi evaluasi 80% sehingga produk sangat layak dalam pembelajaran. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan nilai 92%. Dari presentase tersebut menyatakan sangat layak digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

Tabel 6. Rincian artikel “Wahyu Rizki Aris Suseno. (2021) Pengembangan Alat Evaluasi *Kahoot* Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMANegeri Taruna Nala Jawa Timur”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
Borg &Gall	SMA	Mata pelajaran ekonomi	Ahli materi dan soal, ahli media, , serta siswa Kelas X SMANegeri Taruna Nala Jawa Timur sebanyak 27 siswa	Validasi materi 93% Validasi media 86% Respon siswa 92%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi materi mendapatkan nilai presentase 93%, berdasarkan kriteria kelayakan persentase yang didapatkan dari perhitungan validasi ahli materi menunjukkan bahwa alat evaluasi termasuk dalam klasifikasi layak. Dan validasi media 86%, Berdasarkan kriteria kelayakan persentase yang didapatkan dari perhitungan validasi ahli materi menunjukkan bahwa alat evaluasi termasuk dalam klasifikasi layak. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan nilai 92% dengan kategori valid dan menarik sehingga dapat digunakan di dalam pembelajaran.

Tabel 7. Rincian artikel “Adi Surya Nugraha., Kuswono. (2019) Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS DI SMA Negeri 1 Kotagajah”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
Borg &Gall	SMA	Mata pelajaran sejarah	Ahli evaluasi dan 5 orang siswa	Validasi evaluasi 92,22% Respon siswa 90,30%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi evaluasi mendapatkan nilai presentase 92,22%, Hasil yang telah diperoleh memasukai range 81% - 100% atau pada kriteria “Sangat Baik” sehingga modul dinyatakan layak untuk digunakan. Menurut Arikunto (2013), persentase pencapaian ahli evaluasi memperoleh 92,22% termasuk kedalam kategori “Sangat

baik” dengan makna produk layak digunakan dan tidak perlu direvisi.. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan nilai 90,30% dengan kategori valid dan menarik sehingga dapat digunakan di dalam pembelajaran.

Tabel 8. Rincian artikel “Supriatini., Refson., Mustofa. (2020) Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan *Kahoot* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
Borg & Gall	SMP	Mata pelajaran Bahasa Indonesia	Ahli materi dan soal, ahli media, Pendidik Bahasa Indonesia, serta 11 siswa	Validasi materi 92,8% Validasi media 98% Pendidik Bahasa Indonesia 75% Respon siswa 87,13%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi materi mendapatkan nilai presentase 92,8%, berdasarkan kriteria kelayakan persentase yang didapatkan dari perhitungan validasi ahli materi menunjukkan bahwa alat evaluasi termasuk dalam klasifikasi layak. Validasi media 98%, Berdasarkan kriteria kelayakan persentase yang didapatkan dari perhitungan. Validasi ahli media menunjukkan bahwa alat evaluasi termasuk dalam klasifikasi layak. Pendidik Bahasa Indonesia mendapatkan nilai 75% berkategori layak. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan nilai 87,13% dengan kategori sangat layak dan menarik sehingga dapat digunakan di dalam pembelajaran.

Tabel 9. Rincian artikel “Kunuzil Jannah., Triesninda Pahlevi. (2020) pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “*Kahoot!*” Pada

Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
Borg &Gall	SMK	Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar	Ahli materi, ahli evaluasi, ahli Bahasa, serta 73 siswa	Validasi materi 98% Validasi evaluasi 87% Validasi bahasa 92% Respon siswa 96%

Diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 98% dalam kriteria “sangat kuat”, penilaian oleh ahli evaluasi memperoleh nilai sebesar 87% dalam kriteria “sangat kuat”, dan penilaian oleh ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 92% dalam kriteria “sangat kuat”, sehingga dapat diambil kesimpulan yakni hasil validasi ahli memperoleh rata-rata nilai sebesar 92% dalam kriteria ”sangat kuat”.

Sedangkan respon siswa mendapat nilai sebesar 98% dengan kriteria “sangat positif”, yang berarti bahwa soal yang disajikan dan tampilan *Kahoot!* menarik karena terdapat variasi gambar, desain warna, dan latar musik. petunjuk visual seperti penggunaan warna, kata, ikon, dan animasi dapat berfungsi untuk menarik perhatian (Faryanti, 2016).

Tabel 10. Rincian artikel “Rasydiana., Yusuf Hanafi., Ibnu Samsul Huda. (2019) Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi *Kahoot* di MTsN 2 Kota Malang”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
ADDIE	MTs	Mata pelajaran Bahasa Arab	Ahli materi, ahli media, serta 24 siswa	Validasi materi 75% Validasi media 83% Respon siswa 85,4%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi materi mendapatkan nilai presentase 75% dan validasi media 83% maka, produk yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak sehingga layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Selain hasil uji kelayakan diperoleh dari validasi ahli media dan materi, uji kelayakan produk juga diperoleh dari analisis respon peserta didik sebagai bentuk evaluasi produk setelah diuji kepada peserta didik. Adapun hasil analisis respon peserta didik diperoleh skor rata-rata 85,4%, dengan kategori sangat baik atau sangat layak.

Tabel 11. Rincian artikel “Muh. Fahrurrozi1., Siti Nur Laili Rahmawati. (2021) Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Ekonomi”

Model	Tingkat Pendidikan	Materi	Subject	Hasil
ADDIE	MAN	Mata pelajaran ekonomi	Ahli materi, ahli media, serta 24 siswa	Validasi materi 83%, Validasi media 86%, dan Respon siswa 82%

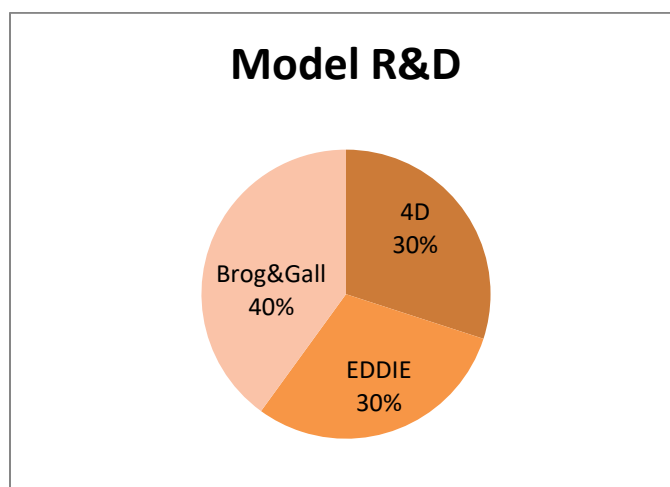
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai validasi materi mendapatkan nilai presentase 83% dan validasi media 86% maka, produk yang dikembangkan termasuk kategori valid sehingga layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Selain hasil uji kelayakan diperoleh dari validasi ahli media dan materi, uji kelayakan produk juga diperoleh dari analisis respon peserta didik sebagai bentuk evaluasi produk setelah diuji kepada peserta didik. Adapun hasil analisis respon peserta didik diperoleh skor rata-rata 82% dengan kriteria “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot efektif digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran ekonomi.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran menjadi alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan perantara atau alat yang dapat memudahkan dan mendukung proses belajar mengajar. agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi suatu materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung adalah aplikasi Kahoot (Titin dan Dara, 2016).

Kahoot adalah salah satu alternatif media pembelajaran interaktif dengan menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif partisipasi peserta didik (Ramadhan et al., 2020). Selain itu, dalam pengembangan aplikasi Kahoot! ini mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari (Ishak, 2017). Kelebihan lain yang dimiliki oleh Kahoot! yaitu hasil perolehan poin siswa dalam menjawab soal langsung dapat ditampilkan dilayar, sehingga dapat menjadi media pengukuran hasil belajar siswa (Fitri Rofiarti & Anisa Yunita Sari, 2017).

Dari 10 Artikel Jurnal yang review mengenai penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran terdapat 3 artikel jurnal menggunakan model 4D, 3 artikel jurnal menggunakan model ADDIE, dan 4 artikel Jurnal menggunakan model Borg &Gall. Hal ini dapat dilihat pada diagram gambar 2.

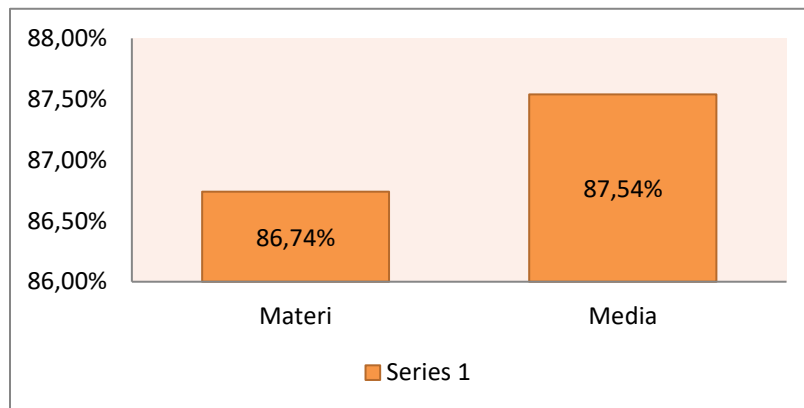


Gambar 2. Diagram model yang digunakan

Model Borg &Gall lebih banyak digunakan karena kelebihanannya yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti (Albet Maydiantoro, 2021). Hal ini juga sama dengan model ADDIE dimana memiliki keunggulan adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ADDIE (Andriani, 2018). Sedangkan model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana

evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk (Albet Maydiantoro, 2021).

Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Media



Berdasarkan grafik diatas data validasi para ahli menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dari 10 artikel tersebut, dimana hasil validasi dari ahli materi adalah 86,74% dan ahli media 87,54%. Hal menunjukkan bahwa validasi oleh para ahli mendapatkan respon dan hasil yang baik, di karenakan rata-rata media pembelajaran aplikasi *Kahoot* yang di gunakan pada 10 artikel yang di analisis memperoleh kategori valid, praktis, efektif dan memiliki kualitas yang baik sehingga produk dari *Kahoot* yang di gunakan layak untuk di pakai dalam proses pembelajaran.

Hasil angket respon peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu 89,4%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata para peserta didik sangat tertarik melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot*. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar dan menjadi lebih aktif di karenakan di suguhkan dalam bentuk *game-show*.

Berdasarkan uraian di atas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* memberikan pengaruh yang positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi, siswa menjadi lebih aktif, menumbuhkan antusias siswa dalam pembelajaran, serta pembelajaran pun akan menjadi lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Kahoot* sangat cocok dan sesuai untuk di gunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan aplikasi *Kahoot* ini memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran karena memiliki kualitas yang baik, lebih efisien dan praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat bermanfaat serta pembelajaran pun akan menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- (Albet Maydiantoro, 2021). MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT): *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI) UNIVERSITAS LAMPUNG* (2021) 1 (2): 29 – 35
- Adi Surya Nugraha., Kuswono. (2019) PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DENGAN POLA BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA MATERI SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 KOTAGAJAH: *Jurnal Swarnadwipa* Volume 3, Nomor 2
- Andriani, D. (2018). *Metode Penelitian*. Surabaya: Universitas Terbuka.
- ARIEF MASYRUFIN. (2022) PENGEMBANGAN GAME KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA: *DUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* Vol. 2 No. 1
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Cahyadi, R.A.H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: *Islamic Education Journal*. Vol. 3. No. 1, pp 35-43.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). EDUKATIF : *JURNAL ILMU PENDIDIKAN* Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. 3(3), 951– 962.

- Faryanti, H. (2016). Respon Siswa terhadap Film Animasi Zat Aditif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3), 1–14.
- Firmansyah, G. (2019). Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar The Use of QR Code on Educational Domain : *A Research and Development on Teaching Material*. 5, 265–278.
- Fitri Rofiarti, & Anisa Yunita Sari. (2017). TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot!(s): *Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning*. *Loex Quarterly*.
- Hanit Nikmahtul Kusumaningtyas., Luqman Hakim. (2020) Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis Qr Code Berintegrasi Kahoot : *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.13, No.2
- Ishak, Harlina Binti 2017, *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikais Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulalam Jitra, Kedah
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.
- Kunuzil Jannah., Triesninda Pahlevi. (2020) engembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran: *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Volume 8, Nomor 1
- Muh. Fahrurrozi1., Siti Nur Laili Rahmawati. (2021) PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI: *Jurnal PROFIT*, 8 (1) 2021, 01-10
- Nadhira Aisyah Damayanti., Retno Mustika Dewi. (2021) Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa: *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 1647 - 1659
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27.

- Nurbaetina., Evi Roviati. (2021) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT PADA MATERI RUANG LINGKUP BIOLOGI SMA/MA X: *Jurnal Bio Educatio*, Volume 6, Nomor 1, April 2021 hlm. 38-43
- Ramadhana, M.F., Ahdhiantob, E., Perdanac, R., dan Baehak, F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*. Vol. 12. No. 7, pp 587- 594.
- Rasydiana., Yusuf Hanafi., Ibnu Samsul Huda. (2019) Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang:*Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*
- Supriatini., Refson., Mustofa. (2020) PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS VII: *Available online at: <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>*
- Tafanoa, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa: *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2. No. 2, pp 103- 114.
- Titin dan Dara, E.N. (2016). Penyusunan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. Vol. 7. No. 1, pp 45-56.
- Wahyu Rizki Aris Suseno. (2021) Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur: *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan* Vol 1, No 4